

BORNEO

Jurnal Ilmu Pendidikan BPMP PROVINSI Kalimantan Timur

Mengkonstruksi Pola Pikir Siswa Melalui *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Tenggarong
(Rinda Dwiguslita)

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) pada Materi Pengukuran Waktu, Sudut dan Kecepatan di Kelas V SD Negeri 003 Sangatta Utara Kutai Timur
(Linda Lumban Tobing)

Optimalisasi Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kebiasaan Bertanya Siswa dalam Proses Pembelajaran pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 8 Balikpapan Tahun Pelajaran 2018/2019
(Sahrul)

Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Siswa Kelas II SDN 002 Kongbeng dengan Menggunakan Metode Permainan Kartu Tahun Pelajaran 2022
(Kartini Apui)

Penerapan Teknik *Ice Breaking* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas 4-C MI Negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020
(Hamidah)

Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Model Pembelajaran *Make A Match* di Kelas VI-E
(Nur Laila)

Gagasan Konseptual Tentang Pembelajaran Inovatif Model Lingkungan Sekitar Guna Meningkatkan Mutu Guru dalam Pembelajaran
(Santosa)

Diterbitkan Oleh
Balai Penjaminan Mutu Pendidikan (BPMP)
Provinsi Kalimantan Timur

BORNEO, Edisi Khusus, Nomor 57, Mei 2022

ISSN 1858-3105

BORNEO
Jurnal Ilmu
Pendidikan
BPMP
Kalimantan
Timur

Diterbitkan oleh
Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Kalimantan Timur

Penanggung Jawab

Khaerullah

Ketua Penyunting

Tendas Teddy Soesilo

Wakil Ketua Penyunting

Andrianus Hendro Triatmoko

Penyunting Pelaksana/Mitra Bebestari

Prof.Dr.Dwi Nugroho Hidayanto, M.Pd., Prof.Dr.Husaeni Usman, M.Pd.,
Dr.Edi Rachmad, M.Pd., Drs.Masdukizen, Dra.Pertiwi Tjitrawahjuni, M.Pd.,
Dr.Sugeng, M.Pd., Dr.Usfandi Haryaka, M.Pd., Dr.Rita Zahra, M.Pd., Samodro, M.Si.,
Dr.Sonja V. Lumowa, M.Kes., Dr.Hj. Widyatmike Gede, M.Hum., Sukriadi, S.Pd., M.Pd.

Sirkulasi

Umi Nuril Huda

Sekretaris

Sunawan

Tata Usaha

Abdul Sokib Z.

Alamat Penerbit/Redaksi : Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Kalimantan Timur, Jl. Cipto Mangunkusumo Km 2 Samarinda Seberang, PO Box 1425

-
- **Borneo, Jurnal Ilmu Pendidikan** diterbitkan pertama kali pada Juni 2007 oleh LPMP Kalimantan Timur
 - Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media lain. Naskah dalam bentuk soft file dan print out di atas kertas HVS A4 spasi ganda lebih kurang 12 halaman, dengan format seperti tercantum pada halaman kulit dalam belakang

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat serta hidayah-Nya, **Borneo Jurnal Ilmu Pendidikan BPMP Kalimantan Timur** dapat diterbitkan.

Borneo Edisi Khusus, Nomor 57, Mei 2022 ini merupakan edisi khusus yang diharapkan terbit untuk memenuhi harapan para penulis.

Tujuan utama diterbitkannya jurnal **Borneo** ini adalah memberi wadah kepada pendidik dan tenaga kependidikan di Provinsi Kalimantan Timur dan seluruh Indonesia untuk mempublikasikan hasil pemikirannya di bidang pendidikan, baik berupa telaah teoritik, maupun hasil kajian empirik lewat penelitian. Publikasi atas karya mereka diharapkan memberi efek berantai kepada para pembaca untuk melahirkan gagasan-gagasan inovatif untuk memperbaiki mutu pendidikan melalui pembelajaran dan pemikiran. Perbaikan mutu pendidikan ini merupakan titik perhatian utama tujuan BPMP Kalimantan Timur sebagai lembaga penjaminan mutu pendidikan.

Jurnal **Borneo** edisi khusus Nomor 57, Mei 2022 ini memuat tulisan Kepala Sekolah, Guru dan Pengawas yang berasal dari, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Samarinda, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Berau, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kutai Timur, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Berau, Kementerian Agama Kota Samarinda, Kementerian Agama Kabupaten Kutai Kartanegara dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Timur. Jurnal ini diterbitkan sebagai apresiasi atas semangat untuk memajukan dunia pendidikan melalui tulisan yang dilakukan oleh para pendidik dan tenaga kependidikan di Provinsi Kalimantan Timur khususnya dan Indonesia pada umumnya. Untuk itu, terima kasih kami sampaikan kepada para penulis artikel sebagai kontributor sehingga jurnal **Borneo** edisi khusus ini dapat terbit.

Ucapan terima kasih dan selamat kami sampaikan kepada pengelola jurnal **Borneo** yang telah berupaya keras untuk menerbitkan **Borneo** edisi ini. Apa yang telah mereka sumbangkan untuk menerbitkan jurnal **Borneo** mudah-mudahan dicatat sebagai amal baik oleh Allah SWT.

Kami berharap, semoga kehadiran jurnal **Borneo** ini memberikan nilai tambah, khususnya bagi BPMP Provinsi Kalimantan Timur sendiri, maupun bagi upaya perbaikan mutu pendidikan pada umumnya.

Redaksi

DAFTAR ISI

BORNEO, Edisi Khusus, Nomor 57, Mei 2022

ISSN : 1858-3105

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
1 Mengkonstruksi Pola Pikir Siswa Melalui <i>Mind Mapping</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Tenggarong	1
<i>Rinda Dwiguslita</i>	
2 Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (<i>Student Teams Achievement Division</i>) pada Materi Pengukuran Waktu, Sudut dan Kecepatan di Kelas V SD Negeri 003 Sangatta Utara Kutai Timur	13
<i>Linda Lumban Tobing</i>	
3 Optimalisasi Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kebiasaan Bertanya Siswa dalam Proses Pembelajaran pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 8 Balikpapan Tahun Pelajaran 2018/2019	21
<i>Sahrul</i>	
4 Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Siswa Kelas II SDN 002 Kongbeng dengan Menggunakan Metode Permainan Kartu Tahun Pelajaran 2022	41
<i>Kartini Apui</i>	
5 Penerapan Teknik <i>Ice Breaking</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas 4-C MI Negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020	53
<i>Hamidah</i>	
6 Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> di Kelas VI-E	63
<i>Nur Laila</i>	
7 Gagasan Konseptual Tentang Pembelajaran Inovatif Model Lingkungan Sekitar Guna Meningkatkan Mutu Guru dalam Pembelajaran	73
<i>Santosa</i>	

- 8 Meningkatkan Pemahaman Konsep Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Pendekatan Kontekstual pada Siswa Kelas IV SDN 007 Sangatta Utara Kabupaten Kutai Timur 79
- Laila*
- 9 Penggunaan Media Pembelajaran *Graphic Organizer* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas X-MIA 5 SMA Negeri 1 Tenggarong 89
- Peny Ernawati*
- 10 Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Peserta Didik dengan *Grouping Learners* di Kelas 3A MI Negeri Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020 99
- Purnati*
- 11 Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Media Gambar di Kelas I-C MI Negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020 109
- Raudatul Jannah*
- 12 Peningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Melalui *Google Meet* pada Materi Norma dan Keadilan di SMP Negeri 1 Sambaliung Tahun Pelajaran 2021/2022 119
- Endang Istiani*
- 13 Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IX-F pada Pokok Bahasan Persamaan Kuadrat Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams-Games-Tournament (TGT)* SMP Negeri 1 Tanjung Redeb Tahun Pelajaran 2019/2020 129
- Maslina*
- 14 Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Menendang Bola Melalui Pembelajaran Kontekstual Kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang Tahun Pembelajaran 2019/2020 143
- Sunarti*
- 15 Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Volume Bangun Ruang Melalui Alat Peraga pada Siswa Kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang Tahun Pembelajaran 2019/2020 155
- Erni Ningsih*

MENINGKONSTRUKSI POLA PIKIR SISWA MELALUI *MIND MAPPING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS DI KELAS XII IPA 1 SMA NEGERI 1 TENGGARONG

Rinda Dwiguslita
SMA Negeri 1 Tenggara

ABSTRAK

Mind Mapping termasuk media visual. Fungsinya adalah untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah Apakah Mind Mapping dapat mengkonstruksi pola pikir siswa untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XII-IPA I semester 2 SMAN 1 Tenggara Kabupaten Kutai Kartanegara tahun pelajaran 2016/2017. Sementara tujuasn penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XII-IPA-1 semester 2 SMAN 1 Tenggara Kabupaten Kutai Kartanegara tahun pelajaran 2016/2017 dengan menggunakan Mind Mapping untuk mengkonstruksi pola pikir. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1) Metode Mind Mapping dapat meningkatkan hasil belajar bahasa inggris iswa kelas XII Ipa 1 SMA Negri 1 Tenggara Kabupaten Kutai Kartanegara ditunjukkan dengan ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal; 2) Aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan Mind Mapping dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IPA 1 SMA negri 1 Tenggara kabupaten Kutai Kartanegara.

Kata Kunci: *Mind Mapping, konstruksi, pola pikir*

PENDAHULUAN

Dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah, hal yang terpokok dan yang harus dilakukan siswa adalah kegiatan belajar. Ini berarti bahwa keberhasilan belajar dalam mencapai tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses dan kegiatan individu yang belajar. Karena itulah guru sebagai tenaga pengajar harus dan wajib mengenali hakikat belajar, jenis dan cara pengimngkapan masalah belajar, serta bagaimana penanganan masalah belajar tersebut. Sehingga guru merupakan faktor yang berpengaruh sangat besar dalam proses belajar mengajar, bahkan sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar.

Penyampaian mata pelajaran Bahasa Inggris dengan bahan pengajaran yang monoton dan tidak menarik dapat menimbulkan kejenuhan pada diri siswa sehingga prestasi belajar siswa kurang memuaskan. Upaya peningkatan prestasi

belajar terus dilakukan antara lain dengan pemilihan strategi belajar yang tepat. Pemilihan strategi belajar dan metode pengajaran yang tepat merupakan faktor pendukung keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam pemilihan strategi belajar adalah pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Penggunaan media pendidikan yang sesuai dengan topik yang diajarkan dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara jelas dan menarik sehingga konsep akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Salah satu fungsi media pendidikan adalah penyajian informasi, ide dan konsep. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Media pendidikan dapat membantu siswa untuk berpikir logis dan sistematis, sehingga mereka pada akhirnya memiliki pola pikir yang diperlukan dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Sering terjadi salah tafsir bahwa penggunaan alat bantu pengajaran menjadikan pekerjaan guru lebih efisien sehingga para calon guru diwajibkan mempelajari alat-alat pengajaran, alat peraga atau media pendidikan pada lembagapendidikan guru. Padahal sebenarnya, alat bantu pengajaran lebih banyak berguna membantu siswa belajar dari pada membantu guru mengajar. Itu sebabnya, mempelajari masalah alat bantu belajar mengajar tidak bisa asal-asalan. Penggunaan alat bantu pengajaran terpusat pada siswa, sebab berfungsi membantu siswa belajar agar lebih berhasil.

Pada dasarnya pekerjaan guru adalah mengkomunikasikan pengalaman pada siswa. Ada dua cara yang dapat ditempuh, yakni melalui pendengaran dan melalui penglihatan. Alat bantu pengajaran dapat membantu dalam kedua cara tersebut. Alat-alat yang digunakan untuk membantu siswa belajar melalui pendengaran disebut alat bantu pendengaran (*aural aids*), sedangkan alat untuk membantu siswa melalui penglihatan disebut alat bantu penglihatan (*visual aids*). (Hamalik, 2003:201).

Penggunaan kedua metode komunikasi tersebut mengandung manfaat tertentu bagi keberhasilan belajar siswa. Seringkali guru mengajar menggunakan ceramah, yakni hanya menggunakan kata-kata saja dengan akibat siswa kurang atau tidak memahami hal-hal yang diajarkan. Dengan kata lain siswa terjebak dalam kondisi pengajaran yang verbalistik. Akibat demikian dapat dicegah jika guru menggunakan alat bantu *aural aids*, bahwa siswa akan menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar, misalnya menggunakan rekaman. Demikian pula, jika guru menggunakan alat bantu penglihatan, seperti buku, gambar, peta, bagan, film, model, dan alat-alat demonstrasi maka siswa akan belajar lebih efektif sebab hal-hal yang telah dilihat akan memberikan kesan penglihatan yang lebih jelas, mudah mengingatnya, dan mudah pula dipahami. Hal ini yang menjadi dasar disarankannya penggunaan alat-alat pengajaran atau media pendidikan dalam proses belajar mengajar.

Mind map juga dapat menarik perhatian siswa. Sehingga mendorong minat dan motivasi siswa dalam belajar. mind termasuk media visual. Fungsinya adalah untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Dengan

demikian penjelasan materi pelajaran dengan menggunakan bagan dapat membantu memperjelas materi yang sedang dibicarakan. (Sadiman dkk, 2007:35).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah *Mind Mapping* dapat mengkonstruksi pola pikir siswa untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XII MIA1 semester 2 SMAN 1 Tenggara Kabupaten Kutai Kartanegara tahun pelajaran 2016/2017?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XII-MIA-1 semester 2 SMAN 1 Tenggara Kabupaten Kutai Kartanegara tahun pelajaran 2016/2017 dengan menggunakan *Mind Mapping* untuk mengkonstruksi pola pikir.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Konstruksi

Susunan (model, tata letak) suatu bangunan (jembatan, rumah, dsb): *rumah itu kokoh krn -- nya beton bertulang*; **Ling** susunan dan hubungan kata dl kalimat atau kelompok kata: *makna suatu kata ditentukan oleh -- dl kalimat atau kelompok kata*. -- **absolutLing** frasa atau klausa yg diselipkan yg tidak mempunyai hubungan formal dng klausa matriks; -- **antipasifLing** konstruksi verba transitif yg disertai objek miring (bukan objek langsung): *msl berbicara tt x* (berlainan dr *membicarakan x* yg nonantipasif krn dapat dipasifkan secara biasa); -- **direktifLing** konstruksi eksosentris yg konstituennya berupa perangkai dan sumbu, *msl di rumah*, *di* adalah perangkai dan *rumah* adalah sumbu; -- **eksosentrisLing** konstruksi yg secara keseluruhan tidak berfungsi sama dng salah satu konstituennya, *msl frasa preposisi di rumah*; -- **endosentrisLing** konstruksi yang secara sintaksis mempunyai fungsi yg sama dng salah satu konstituennya, *msl meja kayu yg berat* adalah konstruksi endosentris krn seluruhnya mempunyai fungsi yg sama dng *meja*; -- **konektifLing** konstruksi eksosentris yg terdiri atas penghubung atau kopula dan atribut; -- **koordinatifLing** konstruksi yg konstituennya mempunyai status yg sederajat, *msl konstruksi yg terdiri atas dua kata*, spt *makanan dan minuman*, atau kalimat yg terdiri atas klausa yg digabungkan dng *dan*, spt *saya datang, saya melihat, dan saya menang*; -- **modifikatifLing** konstruksi gramatikal yg terdiri atas induk dan modifikator, *msl majalah baru; bekerja keras; amat sangat*; --

Konstruksi sebagai susunan (model, tata letak) suatu bangunan (jembatan, rumah, dan lain sebagainya) Walaupun kegiatan konstruksi dikenal sebagai satu pekerjaan, tetapi dalam kenyataannya konstruksi merupakan satuan kegiatan yang terdiri dari beberapa pekerjaan lain yang berbeda.

Definisi pola pikir

Makna Pola Pikir adalah menjalankan (P)prinsip-prinsip dalam meng(O)rganisir daya kekuatan pikiran kedalam konsepsi dimana kekuatan (L)atihan kedalam (A)ktualisasi membentuk agar (P)embenaran dengan pemanfaatan (I)ntelegensia sebagai suatu (K)ekuatan yang di (I)ntergrasiksn secara (R)asional.

Dengan memperhatikan pemahaman rumusan diatas, maka yang menjadi masalah bagaimana caranya anda mampu untuk mengungkit kemampuan memanfaatkan otak dalam berpikir, dalam hal ini akan sangat bergantung kepada seberapa jauh anda dapat merumuskan kembali yang terkait dengan pendekatan apa yang akan anda gunakan dalam menggali kekayaan terbesar yang ada dalam otak untuk dapat dimanfaatkan.

Sejalan dengan pemikiran diatas, maka pendekatan yang kita gunakan dalam memaksimalkan pemanfaatan otak dalam menemukan jati diri sebagai manusia dalam wujud tanpa topeng kepalsuan sebagai berikut:

Pertama, “pendekatan dengan menggali makna bakat yang tersembunyi dalam diri. Kedua, “pendekatan dengan menggali makna arti berdasarkan pengetahuan dari pengalaman. Ketiga, “pendekatan dengan menggali makna perjalanan hidup abadi”.

Dengan demikian hikmah berpikir itu harus dapat juga diaktualisasikan untuk kebaikan dirinya dan orang lain, maka disitulah anda akan menemukan tentang diri anda dengan mengkoordinasikan, mengintegrasikan, mengsinkronisasikan (3M) dari proses pemberdayaan otak untuk melakukan perubahan dalam bersikap dan berperilaku di dunia dan didalam kesiapan memasuki hidup di akhirat. Untuk memberi daya dorong, apakah anda memiliki kemampuan untuk menggali pola pikir sebagai kekayaan terbesar, maka sangat tergantung kesiapan anda dalam melaksanakan ketiga pendekatan tersebut diatas kedalam usaha meperkuat daya kemauan kedalam langkah mengetuk dinding jiwa dalam membangkitkan kebiasaan pikiran.

Pengertian *Mind Mapping*

Pengertian Metode *Mind Mapping* (Peta Pikiran)

Metode *Mind Mapping* (Peta Pikiran) adalah metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Tony Buzana, kepala Brain Foundation. Peta pikiran adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi. Setelah selesai, catatan yang dibuat membentuk sebuah pola gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama di tengah, sementara subtopik dan perincian menjadi cabang-cabangnya. Cabang tersebut juga bisa berkembang lagi sampai ke materi yang lebih kecil. Sebagaimana struktur keturunan manusia yang bisa berkembang terus sampai hari akhir tiba, sehingga terbentuklah sebuah sistem

keturunan manusia hidup sampai hari akhir. Belajar berbasis pada konsep Peta Pikiran (*Mind Mapping*) merupakan cara belajar yang menggunakan konsep pembelajaran komprehensif *Total-Mind Learning* (TML). Pada konteks TML, pembelajaran mendapatkan arti yang lebih luas. Bahwasanya, di setiap saat dan di setiap tempat semua makhluk hidup di muka bumi belajar, karena belajar merupakan proses alamiah.

Karakteristik Metode *Mind Mapping* (Peta Pikiran)

Pada dasarnya metode mencatat ini, berangkat dari hasil sebuah penelitian tentang cara otak memproses informasi. Semula para ilmuwan menduga bahwa otak memproses dan menyimpan informasi secara linier, seperti metode mencatat tradisional. Namun, sekarang mereka mendapati bahwa otak mengambil informasi secara bercampuran antara gambar, bunyi, aroma, pikiran dan perasaan dan

memisah-misahkan kedalam bentuk linier, misalnya dalam bentuk tulisan atau orasi. Saat otak mengingat informasi, biasanya dilakukan dalam bentuk gambar warna warni, simbol, bunyi, dan perasaan. Oleh karena itu, agar peta pikiran dapat berfungsi secara maksimal ada baiknya dibuat warna-warni dan menggunakan banyak gambar dan simbol sehingga tampak seperti karya seni.

Hal ini bertujuan agar metode mencatat ini dapat membantu individu mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasikan materi dan memberikan wawasan baru. Peta pikiran menirukan proses berfikir ini, memungkinkan individu berpindah-pindah topik. Individu merekam informasi melalui simbol, gambar, arti emosional, dan warna. Mekanisme ini sama persis dengan cara otak memproses berbagai informasi yang masuk. Dan karena peta pikiran melibatkan kedua belah otak, anda dapat mengingat informasi dengan lebih mudah.

Langkah-Langkah Metode *Mind Mapping* (Peta Pikiran)

Untuk membuat peta pikiran, guru hendaknya menggunakan bolpoint berwarna dan memulai dari bagian tengah kertas. Kalau bisa, guru menggunakan kertas secara melebar untuk mendapatkan lebih banyak tempat. Lalu ikuti langkah-langkah berikut:

1. Tulis gagasan utamanya di tengah-tengah kertas dan lingkupilah dengan lingkaran, persegi, atau bentuk lain.
2. Tambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama. Jumlah cabang-cabangnya akan bervariasi, tergantung dari jumlah gagasan dan segmen. Gunakan warna yang berbeda untuk tiap-tiap cabang.
3. Tuliskan kata kunci atau frase pada tiap-tiap cabang yang dikembangkannya untuk detail. Kata kunci adalah kata-kata yang menyampaikan inti sebuah gagasan dan memicu ingatan anda. Jika anda menggunakan singkatan tersebut sehingga anda dengan mudah segera mengingat artinya selama berminggu-minggu setelahnya.
4. Tambahkan simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik. Agar peta pikiran lebih mudah di ingat, guru hendaknya memperhatikan beberapa cara berikut ini.
 - a. Tuliskan atau ketiklah secara rapi dengan menggunakan huruf-huruf kapital.
 - b. Tulislah gagasan-gagasan penting dengan huruf-huruf yang lebih besar sehingga terlihat menonjol dan berbeda dengan yang lain.
 - c. Gambarkan peta pikiran dengan hal-hal yang berhubungan dengan anda. Simbol jam mungkin berarti bahwa benda ini memiliki tenggang waktu yang penting. Sebagian orang menggunakan anak panah untuk menunjukkan tindakan-tindakan yang harus mereka lakukan.
 - d. Garis bawahi kata-kata itu. Gunakan huruf tebal.
 - e. Bersikaplah kreatif dan berani dalam desain, sebab otak kita lebih
 - f. Gunakan bentuk-bentuk acak untuk menunjukkns hal-hal atau gagasan-gagasan tertentu.
 - g. Ciptakanlah peta pikiran anda secara horisontal untuk memperbesar ruang bagi pekerjaan anda.

Manfaat Mind Map (Peta Pikiran) dalam Pembelajaran

Mind Map dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, baik yang bersifat personal maupun kolaboratif. Khusus, dalam konteks pembelajaran, Mind Map dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami, mengorganisasikan dan memvisualisasikan materi dan aktivitas belajarnya secara kreatif dan atraktif.

1. Siswa dapat mempetakan apa yang didiskusikan bersama teman-temannya,
2. Siswa dapat mempetakan tentang proses dan hasil observasi yang dilakukannya.
3. Siswa dapat mempetakan tentang apa yang dibacanya.
4. Siswa dapat mempetakan tentang apa yang didengarnya.
5. Siswa dapat mempetakan tentang apa yang harus dipresentasikannya di kelas.
6. Siswa dapat mempetakan aneka aktivitas belajar lainnya, baik yang berkenaan dengan perencanaan, pelaksanaan maupun hasil belajarnya.

Dengan Mind Map, siswa diajak untuk mengkonstruksi pengetahuan secara kreatif, sesuai dengan apa yang dipahaminya masing-masing, bukan menjiplak pengetahuan secara membabi-buta.

Bagi guru, Mind Map dapat digunakan untuk kepentingan perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran. Dalam perencanaan pembelajaran, Mind Map bisa dimanfaatkan untuk kepentingan menyusun desain pembelajaran, baik yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar maupun pengembangan metode dan penilaian pembelajaran.

Dalam praktik pembelajaran di kelas, guru dapat memanfaatkan Mind Map sebagai media pembelajaran atau mengintegrasikannya dengan metode pembelajaran yang digunakan.

Model-Model *Mind Mapping*



Gambar 1. Model *Mind Mapping* 1

menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XII MIA 1. Tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 32 siswa terdiri dari 15 siswa putra dan 17 siswa putri.

Kegiatan Penelitian ini direncanakan menjadi dua siklus penelitian. Setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi serta tahap analisis atau refleksi. Adapaun setiap siklusnya waktu digunakan adalah 3 kali pertemuan, oleh karena setiap minggunya waktu yang digunakan hanya 1 kali pertemuan yang terdiri dari 2 jam pelajaran (2 X 45) maka setiap siklusnya membutuhkan 3 minggu.

Instrumen tes yang digunakan adalah tes tertulis untuk mengumpulkan data tentang penguasaan kosakata, pemahaman grammar, expression, dan Jenis-jenis text dalam Bahasa Inggris. instrumen yang digunakan untuk mengambil data pada tes awal (pretest) dan (post test) di siklus I dan II.

HASIL PENELITIAN

Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Akhir pada Siklus I

Uraian	Nilai	Jumlah
Rata-rata	72,68	-
Tuntas %	75	24
Tidak tuntas %	25	8

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran metode *Mind Mapping* diperoleh nilai rata-rata nilai bahasa Inggris siswa adalah 72,68% dan ketuntasan belajar yang dicapai adalah 75% atau 24 siswa dari 32 siswa sudah tuntas belajar, sedangkan sisanya yaitu 8 siswa belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas dalam pelajaran bahasa Inggris karena terdapat 8 siswa memiliki nilai di bawah 68), karena siswa yang memperoleh nilai ≤ 68 hanya sebesar 75% lebih kecil dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Tabel 2. Aktifitas Guru pada Siklus I

Aktifitas	P1	P2	Rerata
Guru memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar	3	3	3
Guru memotivasi siswa	4	3	3,5
Guru menyajikan informasi tentang materi pelajaran	4	3	3,5
Guru mengarahkan kegiatan siswa	3	3	3
Guru melaksanakan latihan dan ulangan	3	4	3,5
Guru menguatkan belajar siswa	3	3	3
Guru memberikan pengalaman simulasi	3	4	3,5
Rata-rata	3,4	3,2	3,3

Keterangan: 1;sangat kurang, 2;kurang, 3;cukup, 4;baik, 5;sangat baik

Berdasarkan tabel aktivitas guru pada siklus I diketahui bahwa guru secara umum guru telah cukup baik dalam metode *Mind Mapping*, bahkan pada indikator pada pemberi motivasi dan melaksanakan latihan dan ulangan sudah baik. Namun

demikian, untuk indikator lainnya, perlu sekali ditingkatkan, dan masih ada potensi untuk ditingkatkan berdasarkan kemampuan yang ada dan secara keseluruhan aktivitas guru dalam metode *Mind Mapping* dalam kategori cukup.

Tabel 3. Aktivitas Siswa Siklus I

Aktivitas	P1	P2	Rerata
Siswa memperhatikan materi pelajaran			5
Siswa membuat <i>Mind Mapping</i> berdasarkan materi			
Siswa berinteraksi dengan materi			5
Siswa menyampaikan ide, gagasan dan tema			
Siswa lebih mempertajam daya pikir dan daya imajinasi			5
Rata-rata	3	2	5

Keterangan: 1:sangat kurang 2:kurang 3:cukup 4:baik 5:sangat baik

Tabel 4. Rekapitulasi hasil Akhir Pada Siklus II

Uraian	Nilai	Jumlah
Rata-rata	79,33	
tuntas	90,62%	29
Tidak tuntas	9,3%	3

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode *Mind Mapping* diperoleh rata-rata kemampuan hasil belajar bahasa Inggris siswa adalah 79,33 dan ketuntasan belajar bahasa Inggris mencapai 90,62% atau 29 siswa dari 32 siswa sudah tuntas pada mata pelajaran bahasa Inggris. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua secara klasikal siswa sudah tuntas belajar pada kemampuan berbicara, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 68 sebesar 90,62% lebih besar dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Tabel 5. Aktifitas Guru pada Siklus II

Aktifitas	P1	P2	Rerata
Guru memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar	4	5	4,5
Guru memotivasi siswa	5	5	5
Guru menyajikan informasi tentang materi pelajaran	5	4	4,5
Guru mengarahkan kegiatan siswa	5	5	5
Guru melaksanakan latihan dan ulangan	4	5	4,5
Guru menguatkan belajar siswa	5	5	5
Guru memberikan pengalaman simulasi	5	4	4,5
Rata-rata	4,71	4,71	4,71

Keterangan: 1;sangat kurang, 2;kurang, 3;cukup, 4;baik, 5;sangat baik

Berdasarkan tabel aktivitas guru pada siklus II diketahui bahwa tidak terdapat aktivitas guru dalam kategori kurang hampir semua telah baik bahkan sangat baik. Dan secara keseluruhan aktivitas guru dapat dikategorikan sangat baik.

Tabel 6. Aktivitas Siswa Siklus II

Aktivitas	P1	P2	Rerata
Siswa memperhatikan materi pelajaran	5	5	5
Siswa membuat <i>Mind Mapping</i> berdasarkan materi	5	5	5
Siswa berinteraksi dengan materi	5	5	5
Siswa menyampaikan ide, gagasan dan tema	4	5	4,5
Siswa lebih mempertajam daya pikir dan daya imajinasi	5	4	3,5
Rata-rata	4,80	4,80	4,80

Keterangan: 1:sangat kurang 2:kurang 3:cukup 4:baik 5:sangat baik

Berdasarkan tabel aktivitas siswa pada siklus II diketahui bahwa tidak terdapat aktivitas yang kurang dan terdapat beberapa aktivitas yang dapat ditingkatkan oleh siswa seperti siswa menyampaikan ide,gagasan dan tema Dan secara keseluruhan aktivitas siswa dapat dikategorikan baik, namun demikian masih dapat ditingkatkan lagi, karena terdapat indicator yang dapat dioptimalkan sehingga aktivitas siswa dapat menjadi sangat baik.

PEMBAHASAN

Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa

Melalui hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa metode memprasakan puisi memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan mengarang (*writing ability*) siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin baiknya konsep siswa dalam kemampuan hasil belajar bahasa inggris sesuai dengan arahan yang disampaikan guru (ketuntasan belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II). Selanjutnya pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai yaitu mencapai 91,25% atau 29 siswa dari 32 siswa. Disamping itu, ketuntasan belajar dapat dicapai lebih cepat dimana hanya membutuhkan dua siklus pembelajaran.

Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran hasil belajar bahasa inggris dengan menggunakan *Mind Mapping* dapat dikategorikan baik. Artinya metode *Mind Mapping* dapat digunakan dalam proses belajar karena pada indicator-indikator aktivitas yang diberikan, guru dan siswa dapat melakukan dengan baik. Disamping itu, adanya peningkatan aktivitas oleh guru dan siswa dari siklus ke siklus, sehingga ini menjadi salah satu indicator respon positif atau ketertarikan dari guru dan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.Dan ini mampu meningkatkan hasil belajar bahasa inggris siswa.

KESIMPULAN

1. Metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa inggris siswa kelas XII MIA 1 SMA Negri 1 Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara ditunjukkan dengan ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal.

2. Aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII MIA1 SMA negeri 1 Tenggarong kabupaten Kutai Kartanegara.

SARAN

1. Bagi guru, mengacu pada penelitian ini, sebaiknya guru tidak ragu untuk menggunakan metode *Mind Mapping* karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun demikian tetap diperlukan pembelajaran baru yang inovatif agar dapat ditemukan pembelajaran yang lebih efektif dan cocok dengan siswa
2. Sesuai dengan kondisi siswa disekolah, diperlukan pula dorongan penerapan pembelajaran diskusi karena terbukti memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony dan Barry. 2008. *Memahami Peta Pikiran*. Bandung: Interaksara.
- DePorter, Bobby. 2002. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- DePorter, Bobby, et al. 2002. *Quantum Teaching “Mempraktekkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas”*. Bandung: Kaifa.
- Hamalik. 2003. *Teaching Aids*. Bandung: Benteng.
- <http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2013/03/> Oleh Muhammad Faiq 7 Maret 2013
- <http://www.google.co.id/tanya/thread?tid=2de01f128da93913>
- <http://networkedblogs.com/5Lvt>
- <http://www.ras-eko.com/2011/05/> oleh ras-eko.com 18 Mei 2011
- Wiratmaja, Rochiarti. 2005. *Pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas*. PPS UPI dan Remaja Rosdakarya: Bandung.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DENGAN
MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD
(STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION) PADA MATERI
PENGUKURAN WAKTU, SUDUT DAN KECEPATAN DI KELAS V SD
NEGERI 003 SANGATTA UTARA KUTAI TIMUR**

Linda Lumban Tobing
SD Negeri 003 Sangatta Utara

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa terutama pada materi pokok pengukuran waktu, sudut, dan kecepatan di kelas V SDN 003 Sangatta Utara Kabupaten Kutai Timur. Penelitian dilaksanakan di SDN 003 Sangatta Utara Kabupaten Kutai Timur dengan subjek penelitian siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Jumlah siswa sebanyak 36 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan siklus dari Kemmis dan Taggart. Prosedur penelitian dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data tes/pengamatan. Teknik analisis data pada setiap siklusnya dilakukan secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Terbukti persentase hasil pengamatan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata belajar matematika siswa meningkatkan dari nilai dasar sebesar 49,83 menjadi 59,05 dengan poin rata-rata peningkatan 19,44, Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa meningkat dari nilai hasil belajar siklus I sebesar 59,05 menjadi 67,22 dengan poin rata-rata peningkatan 21,94, Pada siklus III diperoleh nilai hasil belajar matematika siswa meningkat dari nilai hasil belajar siklus II sebesar 67,22 menjadi 89,40 dengan poin rata-rata peningkatan 28,89 Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: *peningkatan hasil belajar matematika, STAD*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya tidak terlepas dari kemajuan dibidang pendidikan. Utamanya dalam pelaksanaan dan pembaharuan pendidikan yang terencana dan teratur . Pendidikan itu sendiri dapat berguna untuk membimbing siswa ke arah suatu tujuan yang bernilai tinggi, dan apa yang diajarkan nantinya dapat mudah dipahami sepenuhnya oleh semua siswa.

Matematika memiliki peranan yang sangat strategis dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi meskipun matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat sulit di pelajari. Karena matematika merupakan pelajaran jenis pemahaman, yang apa bila terjadi kesalahan dalam memahami, maka akan salah pula hasilnya. Untuk tingkat yang lebih kompleks, maka kalimat matematika akan lebih berkarakter dan akan semakin sulit dengan materi yang memiliki ciri-ciri abstrak, terstruktur dengan hirarki tertentu dengan penalaran yang deduktif.

Berdasarkan uraian atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) pada materi pengukuran waktu, sudut dan kecepatan di kelas V SD Negeri 003 Sangatta Utara tahun pembelajaran 2016/2017/ Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa terutama pada materi pokok pengukuran waktu, sudut, dan kecepatan di kelas V SDN 003 Sangatta Utara tahun pembelajaran 2016/2017.

Dari hasil penelitian ini, maka diharapkan akan ada beberapa manfaat yang diperoleh sebagai berikut:

1. Bagi siswa: menambah keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dan menganggap matematika adalah pembelajaran yang menyenangkan.
2. Bagi guru: menambah kualitas dan wawasan dalam pembelajaran matematika dengan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*).
3. Bagi sekolah: sebagai sumbangan kepada pihak sekolah maupun sekolah lainnya dalam rangka perbaikan proses pembelajaran matematika.
4. Bagi penulis: informasi yang diberikan dalam penelitian ini akan membuka peluang diadakannya penelitian lebih lanjut.

METODE PENELITIAN

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 Tahun Pembelajaran 2016/2017. Tempat penelitian adalah SDN 003 Sangatta Utara pada kelas V.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 003 Sangatta Utara yang berjumlah 36 siswa, sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD).

Teknik Pengumpulan Data

1. Tes Hasil Belajar Setiap Putaran
Tes digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran matematika. Tes dibuat oleh peneliti sesuai dengan materi yang dipelajari oleh siswa dan dilaksanakan pada akhir setiap putaran.
2. Observasi Tiap Pelaksanaan Tindakan
Lembar observasi yang digunakan memantau proses pembelajaran yaitu aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dan aktivitas guru selama memberikan pelajaran serta media yang digunakan.

Siklus I

Permasalahan

Permasalahan yang terjadi sebelum diterapkan pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) pada pokok bahasan waktu dengan notasi 12 jam, menentukan tanda waktu dengan notasi 24 jam, menentukan besar sudut yang ditunjukkan oleh jarum jam adalah siswa belum paham, kekurangan minat, malas berhitung, malas bertanya, kurangnya motivasi dan keaktifitas dalam proses pembelajaran.

Perencanaan

Pada tahap ini peneliti membuat rencana pembelajaran dan skenario pembelajaran yang berkaitan dengan pokok bahasan menentukan waktu dengan notasi 12 jam, menentukan tanda waktu dengan notasi 24 jam, menentukan besar sudut yang ditunjukkan oleh jarum jam sedangkan pada pertemuan ketiga diadakan tes untuk melihat hasil belajar siswa.

Pelaksanaan Tindakan

Peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan skenario pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun, penelitian juga menjalankan saran-saran teknis mengajar di kelas yang disarankan oleh guru matematika kelas V. Hal ini dimaksudkan untuk mengadakan perbaikan dalam proses belajar mengajar.

Observasi

Hasil observasi untuk aktifitas guru secara garis besar dinilai kurang. Hal ini dikarenakan guru belum mampu menyajikan materi pelajaran dengan tetap dan jelas dalam keterkaitannya dengan indikator yang harus dicapai dan belum berusaha untuk memotivasi siswa. Pengelolaan kelas dinilai kurang karena guru belum mampu menangani perilaku siswa yang tidak diinginkan dan kurang memberikan tanggapan pada siswa yang kurang memperhatikan. Sedangkan pembimbingan guru terhadap siswa dinilai cukup karena guru dapat melakukan bimbingan secara merata di setiap kelompok tetapi guru belum dapat menangani kelompok dengan anggota siswa yang motivasi belajarnya kurang.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktifitas siswa secara keseluruhan selama kegiatan pembelajaran dinilai cukup karena siswa mencatat dan memperhatikan penjelasan guru serta bertanya apabila kurang jelas walaupun hanya dilakukan oleh beberapa siswa. Partisipasi dan pemahaman siswa dinilai kurang, karena terdapat siswa yang tidak mau memberikan pendapat untuk menyelesaikan masalah, tidak mau bertanya apabila belum mengerti dan tidak mau menerima pendapat dari siswa yang lain. Kerja sama siswa dinilai kurang karena tidak terlihat kekompakkan pada masing-masing siswa dalam kelompok, sebagian besar pengerjaan LKS didominasi oleh siswa yang pintar.

Berdasarkan kriteria hasil belajar yang digunakan, didapatkan bahwa hasil belajar matematika siswa dinilai kurang. Hal ini dikarenakan rata-rata hasil belajar matematika siswa mencapai 59,05. Nilai akhir diperoleh dengan mengalisis nilai rata-rata LKS sebesar 71,75, dan nilai rata-rata tes akhir siklus sebesar 53,51.

Hasil belajar tiap kelompok diperoleh untuk kelompok B memiliki kriteria kurang sekali. Kelompok A,C dan F, memiliki kriteria kurang. Kelompok D dan E

memiliki kriteria cukup. Ini memberikan gambaran bahwa rata-rata hasil belajar secara keseluruhan untuk seluruh kelompok masih kurang. Kerjasama dalam kelompok masih sangat minim untuk memecahkan permasalahan yang ada, khususnya tugas yang dikerjakan secara berkelompok.

Refleksi

Peneliti bersama guru matematika mendiskusikan hasil proses pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berdasarkan hasil observasi dan hasil tes siklus I untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus selanjutnya. Berikutnya adalah hal-hal yang telah dicapai pada siklus I:

1. Siswa mulai tertarik untuk belajar dalam kelompok.
2. Siswa mulai terbiasa untuk mengerjakan soal di papan tulis.
3. Siswa berani bertanya jika ada hal yang belum di mengerti.

Beberapa hal yang menjadi hambatan selama proses pembelajaran:

1. Suasana kelas yang ribut pada saat mengerjakan LKS dan saat langkah-langkah kerja dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) karena siswa belum mampu beradaptasi dengan model pembelajaran yang diterapkan.
2. Terdapat sejumlah siswa yang mendominasi dalam kerja kelompok sehingga siswa yang lain terlihat pasif.
3. Penggunaan alokasi waktu PAS belum efisien karena siswa yang mengerjakan soal di bantu oleh siswa.
4. Nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa yang masih tergolong kurang.

Siklus II

Perencanaan

Berdasarkan hasil diskusi pada siklus pertama, penelitian bersama guru matematika mempersiapkan rencana yang akan dilakukan pada siklus kedua sama dengan halnya pada siklus I, dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan materi mengukur besar sudut yang ditunjukkan oleh jarum jam, soal mandiri (partisipasi aktif siswa), LKS untuk pertemuan kedua. Materi yang disajikan dalam pertemuan pertama adalah pengukuran sudut lancip, sudut siku-siku, sudut tumpul dilanjutkan dengan pemberian tes pada pertemuan ketiga.

Pada tahap ini akan dilakukan beberapa tindakan perbaikan dalam pembelajaran, yaitu:

1. Penelitian menjelaskan kembali mengenai proses pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) bahwa dalam setiap pertemuan akan di berikan LKS untuk setiap kelompok setiap siswa akan mendapat giliran untuk mengerjakan soal di papan tulis serta pada setiap pertemuan ketiga akan diadakan tes.
2. Penelitian meminta kepada seluruh siswa untuk mempertahankan penjelasan materi dengan seksama, berusaha untuk menjaga tingkah laku selama pembelajaran berlangsung dengan tidak mengganggu konsentrasi siswa yang lain dan tidak memberikan komentar-komentar yang membuat suasana kelas menjadi ribut.
3. Peneliti menekankan pada seluruh siswa agar selalu aktif pada setiap proses pembelajaran terutama dalam mengerjakan LKS.

4. Pengelolaan kelas dan bimbingan terhadap siswa lebih ditingkatkan agar pemahaman dan partisipasi terbentuk.

Pelaksanaan Tindakan

Secara umum pelaksanaan pembelajaran siklus kedua sama halnya dengan pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama. Pada siklus kedua guru melaksanakan skenario pembelajaran. Selain berpatokan pada skenario pembelajaran yang telah dibuat, guru juga melaksanakan beberapa tindakan perbaikan yang telah direncanakan.

Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktifitas siswa secara umum mengalami peningkatan dengan kriteria baik. Perhatian siswa dinilai baik karena siswa mendengarkan penjelasan dari guru, bertanya apabila terdapat hal yang belum di mengerti dan mulai dapat mencapai indikator yang diinginkan. Partisipasi, pemahaman, dan kerjasama siswa dalam kelompok dan kelas dinilai baik, karena siswa mulai dapat memahami materi yang diberikan.

Aktifitas guru secara keseluruhan dinilai cukup karena guru mulai mampu memotivasi siswa dalam mengerjakan tugas, dalam mengerjakan soal mandiri dan tes hasil belajar. pengelolaan kelas juga dinilai cukup, waktu, dan dapat menangani perilaku siswa yang tidak diinginkan.

Hasil belajar siswa pada siklus kedua mengalami peningkatan yang baik dengan nilai rata-rata hasil sebesar 67,22 dari rata-rata hasil belajar siklus I sebesar 59,05 dengan besar persentase peningkatan adalah 13,80%.

Untuk hasil belajar tiap kelompok, kelompok A, B dan F memiliki kriteria cukup. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus pertama yang sebagian besar berkriteria kurang. Terutama untuk kelompok B mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dari kriteria kurang sekali menjadi kriteria cukup. Untuk kelompok D dan E, memiliki kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan dari siklus sebelumnya telah menunjukkan hasil yang baik.

Poin peningkatan memperlihatkan besarnya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa secara keseluruhan, dengan 21,94 poin rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dinilai hebat. Ini menunjukkan bahwa C, dan D memiliki kriteria baik dan kelompok B, E dan F memiliki kriteria sangat baik.

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan hasil belajar pada siklus kedua, terdapat beberapa hal yang telah dicapai dan beberapa kendala yang masih perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Berikut adalah hal-hal yang telah dicapai pada siklus II yaitu:

1. Siswa mulai mau memberikan pendapat, motivasi dalam mengerjakan soal-soal LKS, soal mandiri, mau memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain, dan mau bekerja sama dengan siswa lain.
2. Bimbingan guru kepada seluruh siswa telah dapat dilaksanakan secara merata.
3. Suasana kelas mulai dapat dikontrol oleh guru.
4. Nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan dari 59,05 pada siklus I menjadi 67,22 pada siklus II.

Adapun hal-hal yang perlu diperbaiki dalam kegiatan pembelajaran pada siklus selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa perlu lebih ditingkatkan dengan penyampaian materi yang tidak terlalu cepat dan pemberian contoh soal yang lebih banyak.
2. Pemberian motivasi kepada siswa perlu ditingkatkan terutama dalam kerja kelompok.
3. Pengurangan jumlah soal dalam LKS karena terdapat kelompok yang hanya dapat menyelesaikan LKS sebanyak 50%

Pada siklus selanjutnya diharapkan guru dapat mengatasi permasalahan dan kesulitan yang dialami siswa. Dengan demikian peneliti dan guru matematika sepekat untuk menjutkan siklus ketiga sehingga diperoleh hasil yang maksimal.

Siklus III

Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua, peneliti melanjutkan tindakan pada siklus ketiga untuk memperbaiki pelaksanaan siklus kedua. Peneliti menyiapkan skenario pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran yang berkaitan dengan pokok bahasan menggunakan satuan ukuran dalam perhitungan. Untuk pertemuan pertama materi yang disajikan adalah menggunakan satuan ukuran waktu, panjang, dan berat. Kemudian materi pada pertemuan kedua adalah mengenai dan menggunakan satuan ukuran keantitas. Sedangkan pada pertemuan ketiga diadakan tes akhir siklus.

Pada tahap perencanaan dilakukan beberapa tindakan perbaikan yaitu dengan memperjelas penyampaian materi dan pemanfaatan waktu seefisien mungkin agar proses pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan skenario yang telah disusun.

Pelaksanaan Tindakan

Peneliti yang bertindak sebagai guru juga melakukan tindakan perbaikan yang telah direncanakan bersama guru matematika berdasarkan hasil refleksi pada siklus kedua. Akan tetapi, secara umum pelaksanaan tindakan siklus ketiga sama halnya dengan pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dan kedua.

Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktifitas guru secara keseluruhan dinilai baik dengan menyajikan materi, kemampuan memotivasi siswa, pengelolaan kelas, dan pembimbingan guru terhadap siswa. Hal ini menunjukkan bahwa di siklus III terjadi peningkatan aktifitas guru. Sedangkan aktifitas siswa tetap dinilai baik karena siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus III mengalami peningkatan yang signifikan, dari rata-rata hasil belajar siklus II sebesar 67,22 menjadi 89,40 pada siklus III dengan kriteria baik.

Hasil belajar tiap kelompok diperoleh untuk semua kelompok memiliki kriteria baik, kecuali kelompok B memiliki kriteria sangat baik, hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi dapat dikatakan baik karena secara keseluruhan dengan nilai rata-rata hasil belajar yang sebesar 77,12 dapat dikatakan baik peningkatan hasil belajar dari nilai dari siklus I, siklus I ke siklus II dan siklus II ke siklus III dikatakan baik walaupun pada siklus I ke siklus II mengalami

penurunan persentase peningkatan hasil belajar.

Kriteria peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa dapat dilihat melalui poin peningkatan secara keseluruhan, dengan 24,55 poin rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dinilai baik. Hal ini tidak berbeda jauh dengan siklus-siklus sebelumnya yang juga memiliki kriteria poin peningkatan baik. Untuk poin peningkatan tiap kelompok A, B, C, dan F sudah memiliki kriteria sangat baik. Namun kelompok D mengalami penurunan poin peningkatan mulai dari siklus I, II hingga siklus III yang berkriteria cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar dikatakan baik.

Refleksi

Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa 59,05, lebih baik 18,83% dari nilai dasar yang sebesar 49,83. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa meningkat 13,80% dari 59,05 menjadi 67,22. Skor rata-rata peningkatan tetap memiliki kriteria baik dari poin 19,44 poin menjadi 21,94 poin. Kemudian pada siklus III nilai rata-rata hasil belajar siswa naik 5,80% dari 67,22 menjadi 89,40 dengan kriteria baik dan skor rata-rata peningkatan yang diperoleh sebesar 28,89 poin dengan kriteria baik.

Pada observasi dengan menggunakan pedoman observasi menunjukkan bahwa aktifitas siswa dan guru dari siklus pertama sampai dengan siklus ketiga mengalami peningkatan. Pada siklus pertama, aktifitas guru dinilai 3 dengan kriteria cukup dan aktifitas siswa hanya dinilai 2 yakni dengan kriteria kurang. Hal ini karena peneliti yang bertindak sebagai guru dan siswa masih menyelesaikan diri dengan model pembelajaran yang diterapkan.

Pada siklus kedua aktifitas guru meningkat dari 2 menjadi 3 dengan kriteria cukup, demikian pula aktifitas siswa meningkat dari 3 menjadi 4 dengan kriteria baik. Pada siklus ketiga, aktifitas guru mengalami peningkatan dari 3 menjadi 4 dengan kriteria baik, sedangkan aktifitas siswa tetap mendapat skor 4 dengan kriteria baik. Terjadinya peningkatan aktifitas guru dan aktifitas siswa yang semakin baik menggambarkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan mengalami perkembangan dan dilaksanakan untuk terus mengadakan perbaikan sehingga pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan kerja sama siswa yang pada akhirnya akan berdampak positif pada nilai hasil belajar matematika siswa.

Sebagian besar pembelajaran kooperatif diterapkan pada siswa di kelas V dan berhasil meningkatkan hasil belajar matematika siswa karena siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang patut diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kerja sama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa adalah sebagai berikut:

1. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata belajar matematika siswa meningkatkan dari nilai dasar sebesar 49,83 menjadi 59,05 dengan poin rata-rata peningkatan 19,44 dengan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*).

2. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa meningkat dari nilai hasil belajar siklus I sebesar 59,05 menjadi 67,22 dengan poin rata-rata peningkatan 21,94 dengan melaksanakan pembelajar pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achivement Division*) dan dengan peningkatan dalam hal pengelolaan kelas dan bimbing terhadap siswa sehingga.
3. Pada siklus III diperoleh nilai hasil belajar matematika siswa meningkat dari nilai hasil belajar siklus II sebesar 67,22 menjadi 89,40 dengan poin rata-rata peningkatan 28,89 dengan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan pengurangan jumlah soal dalam LKS untuk pemanfaatan alokasi waktu secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, Syaiful dan Zain, Aswan. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryati, Mimin. 2007. *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Gaung Persada Press: Jakarta
- Ibrahim, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya- Unversity Press.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Pekanbaru: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Sujatmiko, Ponco. 2005. *Matematika Kreatif 1 Konsep dan Terapannya*. Solo: Tiga Serangkai.
- Sukarno. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Prinsip-prinsip Dasar, Konsep dan Implementasinya*. Surakarta: Media Perkasa.
- Sukidin, dkk. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendekia. Endang S.
- Susilo, 2009. *Penelitian Pendidikan Prinsip-prinsip dan Teori Dasar*. Samarinda: Widya Pustaka.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wiraatmaja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

**OPTIMALISASI LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK
MENINGKATKAN KEBIASAAN BERTANYA SISWA DALAM PROSES
PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS XI IPA 1 SMA NEGERI 8
BALIKPAPAN TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Sahrul

Guru SMA Negeri 8 Balikpapan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kebiasaan bertanya siswa di dalam proses pembelajaran melalui optimalisasi layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini telah dilaksanakan di SMA Negeri 8 Balikpapan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA-1 sebanyak 10 orang siswa. Prosedur penelitian ini terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian tindakan ini terdiri dari 3 siklus, masing-masing siklus dilaksanakan dengan topik yang berbeda, Siklus I menggunakan topik bebas, Siklus II menggunakan topik tugas, dan Siklus III menggunakan topik campuran yaitu topik bebas dan topik tugas. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengamatan dan angket, alat pengumpul data yang digunakan adalah instrumen observasi dan instrumen angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang terdiri dari pengolahan data, telaah data, dan penyajian data. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa terdapat peningkatan kebiasaan siswa bertanya dalam proses pembelajaran melalui optimalisasi layanan bimbingan kelompok. Peningkatan kebiasaan bertanya dapat dilihat dari hasil observasi selama proses tindakan dalam kegiatan bimbingan kelompok yaitu adanya tuntutan untuk menampilkan tingkah laku bertanya, bentuk tingkah laku bertanya yang ditampilkan bersifat spontan, dapat memilih waktu yang tepat untuk bertanya dan bertanya dengan baik tanpa menyinggung perasaan orang lain. Sebagai data pendukung untuk mengetahui peningkatan kebiasaan bertanya adalah melalui pengamatan yang dilakukan oleh guru BK dan guru mata pelajaran sebagai pembanding. Hasilnya yaitu ada peningkatan kebiasaan bertanya siswa dalam proses pembelajaran secara bertahap dari Siklus I, 2 dan 3. Pada Siklus I. Frekwensi bertanya 40 %, siklus II 60 % dan pada siklus III ada 80 %. Dengan demikian kebiasaan bertanya siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui optimalisasi layanan bimbingan kelompok.

Kata Kunci: *optimalisasi, layanan bimbingan kelompok, kebiasaan bertanya dalam proses pembelajaran*

PENDAHULUAN

Salah satu sikap yang menunjukkan keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran adalah mempunyai kebiasaan bertanya. Berdasarkan pengalaman dan pengamatan peneliti, banyak ditemukan siswa yang tidak memiliki kebiasaan bertanya di dalam proses pembelajaran khususnya di SMA Negeri 8 Balikpapan. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya siswa yang hanya diam mendengarkan penjelasan guru tanpa memberi respon, rendahnya kebiasaan siswa untuk bertanya mempunyai kecenderungan karena siswa tidak memiliki pertanyaan, malu bertanya, takut bertanya, tidak bisa menyusun kalimat untuk bertanya, atau memiliki alasan lain sehingga tidak mau bertanya. Sikap siswa yang demikian itu menyebabkan guru sering mengeluh, guru menjadi kurang bersemangat dalam mengajar dan proses pembelajaran kurang mencapai hasil yang maksimal.

Guru BK sebagai petugas yang ikut bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran di sekolah seyogyanya membantu siswa mengatasi permasalahan tersebut, sesuai dengan bidang bimbingan yang harus dilaksanakan oleh Guru BK yaitu pelayanan di bidang belajar. Pelayanan di bidang belajar dapat dilakukan melalui sembilan jenis layanan yaitu: layanan orientasi, informasi, penguasaan konten, penempatan dan penyaluran, bimbingan kelompok, konseling kelompok, konseling individual, konsultasi dan layanan mediasi. Salah satu jenis layanan yang sangat efektif untuk membantu siswa meningkatkan kebiasaan bertanya adalah layanan bimbingan kelompok. Rendahnya kebiasaan bertanya siswa di dalam proses pembelajaran perlu ditingkatkan sehingga proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal dan siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu upaya dari Guru BK sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kebiasaan bertanya melalui layanan bimbingan kelompok secara optimal.

Untuk meningkatkan kebiasaan siswa bertanya dalam proses pembelajaran diperlukan suatu proses pelayanan yang di dalam Bimbingan Konseling disebut layanan bimbingan kelompok.

Berdasarkan uraian latar belakang yang dipaparkan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Mengapa kebiasaan bertanya siswa dalam proses pembelajaran pada kelas XI IPA 1 SMA Negeri 8 Balikpapan rendah ?
2. Apa yang menyebabkan rendahnya kebiasaan bertanya siswa dalam proses pembelajaran di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 8 Balikpapan ?
3. Upaya apa yang dapat dilakukan oleh guru BK agar kebiasaan bertanya siswa dalam proses pembelajaran di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 8 Balikpapan dapat meningkat ?

Mengingat luasnya pembahasan tersebut di atas maka penulis membatasi penelitian ini dalam hal kebiasaan bertanya ketika mengikuti layanan informasi dalam layanan BK di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 8 Balikpapan. Dengan meningkatkan kebiasaan bertanya dalam layanan informasi, dapat diasumsikan kebiasaan bertanya siswa dalam mata pelajaran juga meningkat. Mengingat ada kesamaan ketika siswa mengikuti layanan informasi dengan ketika siswa mengikuti proses pembelajaran lain. Dari sisi tindakan, dalam penelitian ini dibatasi pada bagaimana mengoptimalkan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan

kebiasan bertanya siswa ketika mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengoptimalkan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan kebiasaan bertanya siswa dalam proses pembelajaran?
2. Apakah optimalisasi layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kebiasaan bertanya siswa dalam proses pembelajaran?

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Optimalisasi Layanan Bimbingan Kelompok

Kata optimalisasi berasal dari kata optimal yang mempunyai arti “terbaik”, “tertinggi”, (Depdiknas, 2001,800) lalu mendapat akhiran “sasi” yang biasa bermakna proses. Jadi optimalisasi adalah kata benda dari optimal yang dapat diartikan yang dijadikan terbaik atau tertinggi, atau berarti proses untuk menjadikan sesuatu menjadi terbaik.

Arti Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari nara sumber tertentu (terutama Guru Bimbingan Konseling) dan atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan/topik tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan atau untuk perkembangan dirinya baik sebagai individu maupun kelompok dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan atau tindakan tertentu. (Depdiknas, 2006:49).

Menurut Prayitno, dengan layanan bimbingan kelompok para siswa dapat diajak untuk bersama-sama mengemukakan pendapat tentang sesuatu dan membicarakan topik-topik penting, mengembangkan nilai-nilai tentang hal tersebut, dan mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas dalam kelompok. (Prayitno, 1997:102).

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah salah satu kegiatan layanan dan bimbingan konseling yang bersifat kelompok membantu siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah, memberikan berbagai informasi-informasi penting yang berguna bagi dirinya dan mengembangkan nilai-nilai tertentu yang bermamfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar.

Tujuan dan Fungsi Layanan Bimbingan Kelompok

Tujuan yang ingin dicapai melalui layanan bimbingan kelompok yaitu pengembangan pribadi dan pembahasan masalah atau topik-topik umum secara luas dan mendalam yang bermanfaat bagi anggota kelompok. (Depdiknas, 2006:50). Di samping itu Prayitno (2004:3) mengemukakan bimbingan kelompok mempunyai tujuan khusus: yaitu membahas topik-topik tertentu yang mengandung permasalahan aktual (hangat) dan menjadi perhatian peserta. Melalui dinamika kelompok yang intensif, pembahasan topik-topik itu mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, wawasan dan sikap yang menunjang diwujudkannyanya tingkahlaku yang lebih efektif. Melalui layanan bimbingan kelompok peserta

didik dapat diajak untuk bersama-sama mengemukakan pendapat tentang sesuatu dan membicarakan topik-topik penting, mengembangkan nilai-nilai tentang hal tersebut dan mengembangkan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas di dalam kelompok.

Optimalisasi Layanan Bimbingan Kelompok

Layanan bimbingan kelompok mempunyai banyak kelebihan dibandingkan dengan layanan-layanan lain, Sehingga menjadi primadona dari sembilan layanan dalam bimbingan konseling. Dikatakan primadona karena layanan ini mengadakan pendekatan langsung kepada sejumlah siswa dan membahas permasalahan tertentu yang berguna bagi siswa yang berada dalam kelompok tersebut dan hasilnya dapat dirasakan lebih cepat oleh siswa yang bersangkutan.

Layanan bimbingan kelompok juga memiliki kelebihan dibandingkan diskusi kelompok biasa, karena ciri khas dari bimbingan kelompok adanya dinamika dalam kelompok. Menurut Prayitno dinamika kelompok merupakan sinergi dari semua faktor yang ada dalam suatu kelompok atau merupakan jiwa yang menghidupkan dan menghidupi suatu kelompok. (Prayitno,1995:23). Optimalisasi layanan bimbingan kelompok dapat dilihat dari keberhasilan layanan itu sendiri, dengan cara mengadakan penilaian terhadap aspek-aspek sebagai berikut .

Tabel 1. Aspek-Aspek Kegiatan Layanan Bimbingan Kelompok

No.	Komponen yang dinilai	Aspek-Aspek yang Dinilai
1	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi topik yang akan dibahas. 2. Membentuk kelompok 3. Menyusun jadwal kegiatan 4. Menetapkan prosedur layanan 5. Menetapkan fasilitas layanan 6. Menyiapkan kelengkapan Administrasi
2	Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkomunikasikan rencana layanan bimbingan kelompok Mengorganisasikan kegiatan layanan bimbingan kelompok 2. Menyelenggarakan layanan bimbingan kelompok melalui tahap-tahap pelaksanaannya
3	Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menetapkan materi evaluasi 2. Menetapkan prosedur evaluasi 3. Menyusun instrumen evaluasi 4. Mengoptimisasikan instrumen evaluasi 5. Mengolah hasil aplikasi Instrumen
4	Analisis Hasil Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menetapkan norma/standar analisis 2. Melakukan analisis 3. Menafsirkan hasil analisis

(Prayitno, 2004:4)

Tabel diatas, sebagai gambaran optimalisasi layanan bimbingan kelompok yang diberikan kepada siswa, sedangkan untuk mengetahui keberhasilan bagi

anggota kelompok atau siswa dapat diberikan format penilaian proses atau penilaian segera. Penilaian segera adalah penilaian tahap awal yang dilakukan segera setelah atau menjelang diakhirinya layanan bimbingan kelompok. Adapun aspek-aspek yang dinilai adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Aspek-Aspek Penilaian Keterlibatan Anggota Kelompok

No.	Aspek-Aspek Penilaian
Sikap Tahap I (pembentukan)	
1.	Memahami dan mengerti kegiatan kelompok
2.	Memperkenalkan diri dengan jelas dan lengkap
3.	Kepercayaan penuh terhadap anggota lain
4.	Rasa menerima terhadap anggota kelompok
5.	Membantu anggota kelompok
6.	Suasana kelompok (keakraban, kehangatan)
7.	Mengikuti permainan kelompok
Sikap Tahap II (peralihan)	
1.	Menunjukkan sikap suka rela
2.	Menunjukkan sikap percaya diri
3.	Menunjukkan keyakinan terhadap mamfaat kegitaan
Sikap Tahap III (Kegiatan)	
1.	Pengungkapan masalah dengan bebas
2.	Pengungkapan masalah terperinci dan jelas
3.	Aktif membahas masalah
4.	Terlibatnya tingkah laku, pemikiran dan perasaan pada saat membahas masalah
Sikap Tahap IV (Pengakhiran)	
1.	Terungkapnya kesan-kesan terhadap pelaksanaan kegiatan
2.	Terungkapnya hasil kegiatan
3.	Terumuskannya rencana kgiatan lebih lanjut
4.	Hubungan dan kebersamaan dengan anggota lain

(Simpulan dari Prayitno, 1995)

Meningkatkan Kebiasaan Siswa Bertanya dalam Proses Pembelajaran

Kebiasaan dapat diartikan, sebagai tingkah laku yang cenderung selalu ditampilkan oleh individu dalam menghadapi keadaan tertentu atau ketika berada dalam keadaan tertentu (Prayitno, 2004; 19). Kebiasaan dapat terwujud dan dilaksanakan seseorang dalam kaitannya dengan aktivitas kehidupan dalam kehidupan pribadi, hubungan pribadi dan hubungan sosial, mengikuti aturan, tata krama dan menghadapi kondisi khusus. Berbagai kebiasaan dapat pula dikaitkan dengan lokasi kehidupan seperti rumah, sekolah dan kantor. Jadi kebiasaan berarti tingkah laku selalu atau sering kali ditampilkan, dan meningkatkan kebiasaan bertanya siswa berarti pula menambah atau mengembangkan kemampuan bertanya sehingga tingkah laku bertanya lebih meningkat dari segi kualitas maupun kuantitasnya.. Membiasakan siswa bertanya dalam proses pembelajaran adalah suatu hal sangat mendukung makna proses pembelajaran itu sendiri.

Seorang siswa yang memiliki kebiasaan bertanya, di dalam dirinya ada

tuntutan untuk bertanya dan dapat melihat situasi kapan dan apa yang akan ditanyakannya. Pada saat bertanya, siswa juga mempertimbangkan aspek moral atau etika dalam bertanya dan memperhatikan pula apakah tingkah laku bertanya itu berdampak positif bagi dirinya.

Kondisi Awal

1. Guru Bimbingan Konseling belum melaksanakan layanan bimbingan kelompok secara optimal untuk membantu siswa mengatasi masalah belajar yang dialami.
2. Guru Bimbingan Konseling belum melaksanakan layanan bimbingan kelompok secara optimal untuk meningkatkan kebiasaan bertanya siswa dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 8 Balikpapan.
3. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan banyak ditemukan siswa yang tidak mempunyai kebiasaan bertanya pada saat mengikuti proses pembelajaran di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 8 Balikpapan.

Tindakan

Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kebiasaan bertanya siswa adalah dengan mengoptimalkan layanan bimbingan kelompok. Tindakan ini dilakukan sebanyak 3 kali atau 3 siklus, adapun uraian setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

Melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan topik bebas dan mengikuti tahapan-tahapan kegiatan sebagai berikut:

- a. Tahap (I) Pembentukan, yaitu tahapan untuk membentuk kerumunan sejumlah individu menjadi satu kelompok yang siap mengembangkan dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama.
- b. Tahap (II) Peralihan, yaitu tahapan untuk mengalihkan kegiatan awal kelompok ke kegiatan berikutnya yang lebih terarah pada pencapaian tujuan kelompok.
- c. Tahap (III) Kegiatan, yaitu tahapan kegiatan inti untuk membahas topik-topik yang dikemukakan anggota kelompok atau disebut dengan topik bebas.
- d. Tahap (IV) Pengakhiran, yaitu tahapan akhir kegiatan untuk melihat kembali apa yang sudah dilakukan dan dicapai oleh kelompok, serta merencanakan kegiatan selanjutnya. (Prayitno: 2004, 19)

2. Siklus II

Memberikan layanan bimbingan kelompok dengan mengikuti tahapan-tahapan seperti pada Siklus I tetapi topik yang dibahas ditentukan oleh Guru Bimbingan Konseling sebagai pemimpin kelompok, atau disebut dengan topik tugas.

3. Siklus III

Memberikan layanan bimbingan kelompok dengan mengikuti tahapan-tahapan seperti pada Siklus I dan 2 tetapi topik yang dibahas ada 2 yaitu topik yang dikemukakan oleh anggota kelompok dan topik yang ditentukan oleh pemimpin kelompok.

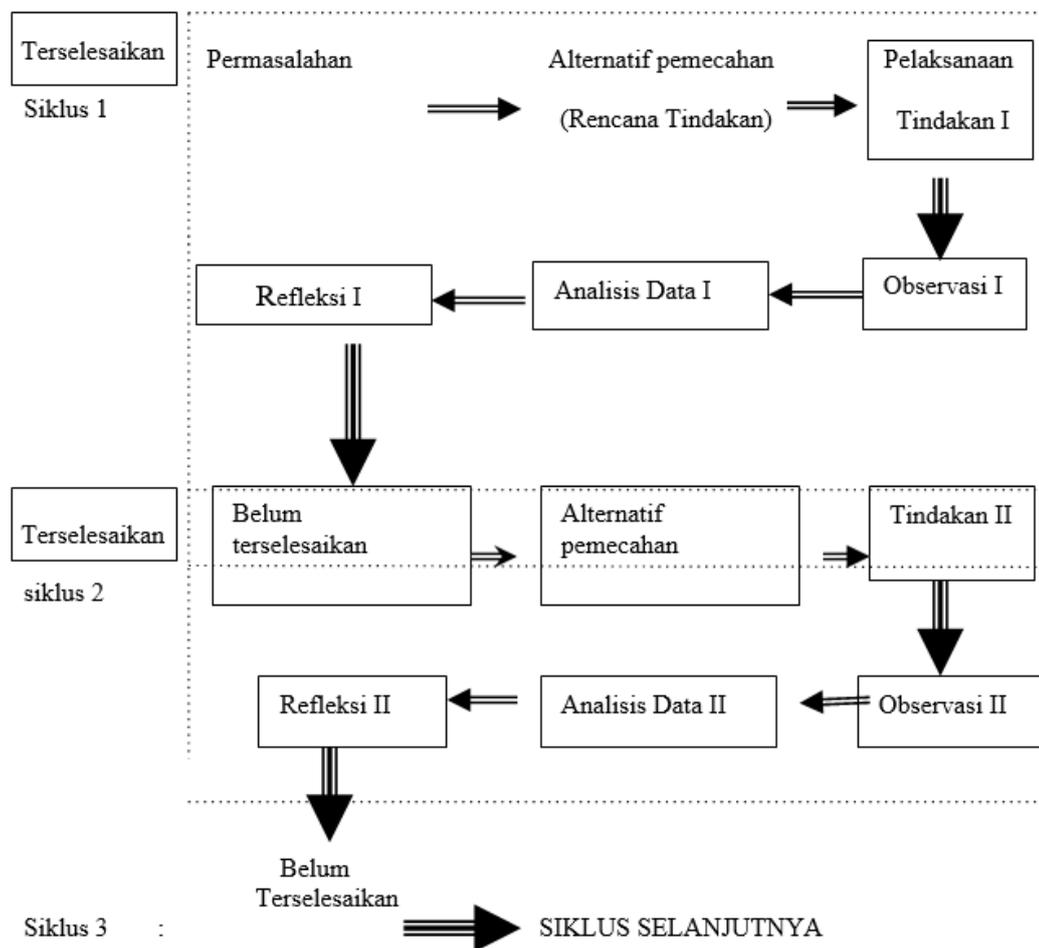
Kondisi Akhir

Diharapkan dengan memberikan layanan bimbingan kelompok secara optimal terhadap siswa yang kebiasaan bertanya di dalam proses pembelajaran rendah secara bertahap melalui Siklus I, Siklus II dan Siklus III dengan topik yang

bervariasi maka dapat meningkatkan kebiasaan siswa bertanya di dalam proses pembelajaran.

Model Siklus Spiral

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini peneliti memilih model Spiral Kemmis dan Mc Taggart (1998). Hal ini penting untuk memberikan wawasan kepada peneliti bahwa Pengelolaan Penelitian Tindakan Kelas dapat mengikuti hal tertentu atau bentuk tertentu. Dalam perencanaan model Kemmis dan Mc Taggart menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, perencanaan. Adapun alur dalam penelitian ini digambar seperti gambar berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (diadopsi dari Tim Pelatih Proyek PGSM 1999: 27)

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teoritik di atas maka dapat dirumuskan pengajuan hipotesis Penelitian Tindakan kelas sebagai berikut: "Dengan melaksanakan layanan bimbingan kelompok secara optimal dapat meningkatkan kebiasaan bertanya siswa dalam proses pembelajaran".

METODE PENELITIAN

Setting dan Subyek Penelitian

SMA Negeri 8 Balikpapan adalah salah satu SMA Negeri yang ada di kota Balikpapan yang dijadikan sebagai lokasi penelitian. Jumlah siswa yang dilibatkan sebanyak 10 orang siswa. Penentuan jumlah sasaran penelitian dan jumlah anggota kelompok berpijak dari keefektifan sebuah kelompok, karena menurut (Prayitno, 2004) jumlah peserta yang terlalu banyak, maka partisipasi aktif individual dalam dinamika kelompok menjadi kurang intensif, kesempatan berbicara dan memberikan/menerima "sentuhan" dalam kelompok menjadi kurang. Waktu pelaksanaan penelitian adalah pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

Sumber Data

Sumber data yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini adalah siswa yang dilibatkan dalam pelaksanaan tindakan atau siswa yang menjadi anggota kelompok di dalam layanan bimbingan kelompok. Data yang diambil adalah hasil pengamatan terhadap siswa yang mengikuti layanan bimbingan kelompok yang dilihat dari keaktifannya mengikuti tahapan-tahapan dalam layanan tersebut dan hasil pengamatan dalam menampilkan kebiasaan bertanya dalam diskusi kelompok.

Teknik dan Alat Pengumpul Data

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka pengumpulan data diperoleh melalui: 1) Observasi partisipatif yang dilakukan oleh Guru Bimbingan Konseling dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai data penunjang; dan 2) Angket terbuka yang diberikan kepada siswa. Angket ini sebagai alat evaluasi untuk mengetahui hasil yang dicapai oleh siswa yang berkaitan dengan antara lain tanggapan, perasaannya setelah menerima layanan bimbingan kelompok. Sedangkan pengolahan datanya dilakukan dengan: 1) pengecekan kelengkapan data; dan 2) pentabulasian data. Cara pengambilan data pada penelitian ini memilih teknik dan pengumpulan data yang relevan, penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang tepat memungkinkan diperoleh data yang obyektif.

Validasi Data

Agar alat pengumpulan data dan data yang diperoleh valid maka perlu divalidasi. Validasi yang digunakan adalah validasi Trianggulasi. Validasi ini dilakukan dengan cara membandingkan apa yang terjadi dalam satu situasi / kegiatan dibandingkan dengan situasi/ kejadian lain.

Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif dengan prosesntase. Selanjutnya dari hasil analisis tersebut dideskripsikan dalam tindakan: 1) ada tidaknya peningkatan kualitas kebiasaan bertanya siswa dalam layanan bimbingan kelompok; 2) ada tidaknya peningkatan kuantitas siswa dalam bertanya ketika bimbingan kelompok; dan 3) ada tidaknya kuantitas bertanya ketika pelajaran Bahasa Indonesia.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus, tiap Siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, seperti apa yang telah direncanakan terhadap penelitian. Untuk meningkatkan kebiasaan siswa bertanya

peneliti mengadakan observasi awal dan dari hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa banyak ditemukan rendahnya kebiasaan siswa bertanya di dalam proses pembelajaran. Fenomena tersebut perlu dicari jalan keluar agar kebiasaan siswa untuk bertanya meningkat. Solusi yang dapat diterapkan adalah dengan mengoptimalkan layanan bimbingan kelompok.

Dengan berpatokan pada refleksi awal tersebut maka dilaksanakanlah penelitian tindakan kelas ini dengan prosedur: 1) perencanaan (*planning*); 2) pelaksanaan tindakan (*action*); 3) Observasi (*observation*); dan 4) refleksi (*reflection*) dalam setiap siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Studi pendahuluan merupakan kegiatan awal peneliti dalam merumuskan masalah banyaknya ditemukan siswa yang pasif dalam proses pembelajaran di kelas. Sebagai contoh siswa yang dikatakan pasif tersebut adalah siswa diam, melamun, tidak mau menjawab pertanyaan guru, jika dihibau untuk bertanya tidak ada yang mengacungkan tangan untuk bertanya, tidak ada tanggapan dari siswa, salah satu sikap pasif tersebut adalah tidak terbiasa bertanya dalam proses pembelajaran.

Deskripsi Siklus I

Perencanaan Tindakan Siklus I

Urgensi substansi yang esensial dalam Siklus I adalah tindakan melatih diri siswa untuk mengeluarkan pikiran, perasaan dan ide-idenya secara verbal dalam sebuah kelompok yang lebih kecil. Siswa yang dilatih terdiri dari 10 siswa dari kelas XI IPA-1 SMA Negeri 8 Balikpapan.

Bentuk kegiatan yang direncanakan adalah melaksanakan bimbingan kelompok dengan topik bebas dan kegiatan selingan dalam bentuk beberapa permainan. Perencanaan kegiatan bimbingan kelompok dibuat sesuai dengan Rancangan Layanan yang telah disusun oleh peneliti. Penyusunan Rancangan Layanan mengacu pada lima tahapan kegiatan yaitu: 1) merencanakan program yang terdiri dari: menetapkan materi layanan, tujuan, sasaran kegiatan, bahan, sumber bahan, rencana penilaian, waktu dan tempat; 2) Melaksanakan program layanan; 3) Evaluasi (hasil) pelaksanaan program; 4) Analisis hasil; dan 5) tindak lanjut pelaksanaan program (Prayitno, 1997).

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan Siklus I dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Tempat kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan di ruang Bimbingan Konseling, pelaksana tindakan adalah peneliti sekaligus sebagai Guru Bimbingan Konseling dan pemimpin kelompok. Secara garis besar kegiatan bimbingan kelompok berlangsung dalam tahap-tahap yaitu tahap I pembentukan, tahap II peralihan, tahap III kegiatan dan tahap IV pengakhiran. Adapun uraian setiap tahapan adalah sebagai berikut.

Tahap I, pada tahap ini kelompok yang terdiri dari 10 (sepuluh) orang, duduk dalam bentuk lingkaran. Adapun tujuan pembentukan kelompok dalam bentuk lingkaran ini sambil menjelaskan pengertian, maksud dan tujuan Bimbingan

kelompok adalah: 1) Anggota memahami, pengertian dan tujuan bimbingan kelompok; 2) tumbuh minat anggota mengikuti kegiatan bimbingan kelompok; 3) tumbuh suasana kelompok yang menyenangkan; 4) Tumbuhnya saling mengenal, percaya, menerima dan membantu diantara para anggota; dan 5) tumbuhnya suasana bebas dan terbuka.

Tugas peneliti (pemimpin kelompok) pada tahap I ini adalah: 1) mengungkapkan pengertian dan tujuan kelompok; 2) menjelaskan cara- cara dan asas-asas; 3) saling memperkenalkan diri dan mengungkapkan diri. Sedangkan hal-hal penting yang dilakukan pemimpin kelompok adalah menampilkan diri secara utuh dan terbuka dan menampilkan penghormatan kepada orang lain, hangat, tulus, bersedia membantu dan empati.

Tahap II, pada tahap ini sebagai pemimpin kelompok, berusaha memberi penjelasan tentang kegiatan bahwa tahap I sudah berakhir dan sekarang akan dilanjutkan dengan tahap II yaitu tahap peralihan. Tujuan tahap ini antara lain: 1) terbebasnya anggota dari perasaan atau sikap enggan, ragu atau saling tidak percaya untuk memasuki tahap berikutnya; 2) memantapkan suasana kelompok dan kebersamaannya; 3) memantapkan minat untuk ikut serta dalam kegiatan kelompok. Inti kegiatan tahap II adalah: 1) menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh pada tahap berikutnya; 2) menawarkan dan mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap berikutnya; 3) membahas suasana yang terjadi dan meningkatkan keikutsertaan anggota.

Tahap III, pada saat ini pemimpin kelompok berusaha mengajak anggota kelompok untuk mengemukakan masalah yang dialami atau yang mengganggu perasaan peserta, sesuai dengan topik yang dibahas adalah topik bebas. Tujuan yang ingin dicapai pada tahap ini adalah: 1) terungkapnya masalah yang dirasakan, dipikirkan dan yang dialami oleh anggota; 2) Terbahasnya masalah dan topik yang dikemukakan secara mendalam dan tuntas; 3) ikut sertanya seluruh anggota secara aktif, dinamis dalam membahas masalah, baik yang menyangkut tingkah laku, pemikiran atau perasaan.

Inti kegiatan pada tahap III ini meliputi: 1) masing-masing anggota mengemukakan masalah; 2) menetapkan masalah; dan 3) anggota membahas secara mendalam dan tuntas dan kegiatan selingan. Peranan pemimpin kelompok dalam tahap ini hanya sebagai pengatur lalu lintas, aktif tapi tidak banyak bicara, karena yang dituntut banyak bicara adalah para anggota kelompok.

Tahap IV Pengakhiran, Pokok perhatian lebih ditujukan pada hasil yang telah dicapai oleh kelompok, kegiatan kelompok dipusatkan pada pembahasan dan penjelajahan tentang apakah para anggota akan mampu menerapkan komitmen yang telah mereka sepakati. Disamping itu, yang juga penting adalah pada akhir kegiatan ini anggota kelompok benar-benar telah memetik suatu hasil yang berharga dari kegiatan kelompok yang diikutinya.

Tujuan yang ingin dicapai pada tahap pengakhiran ini adalah: 1) Terungkapnya kesan-kesan para anggota kelompok; 2) terungkapnya hasil kegiatan kelompok yang telah dicapai; 3) terumuskannya rencana kegiatan kelompok lebih lanjut. Peranan pemimpin kelompok pada kegiatan pengakhiran ini adalah tetap mengusahakan suasana hangat, bebas dan terbuka, memberikan pernyataan dan mengucapkan terimakasih pada seluruh anggota serta memberikan dorongan pada

seluruh anggota untuk mengikuti kegiatan selanjutnya.

Pengamatan Tindakan

Proses tahap demi tahap bimbingan kelompok berjalan dengan lancar, namun pada awal tahap pembentukan anggota kelompok nampak masih ragu-ragu mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dan masih malu memperkenalkan dirinya.

Pada tahap II peralihan, sebagian besar anggota menunjukkan sikap sukarela, namun ada sebanyak 3 orang anggota dalam kelompok yang nampak kurang menunjukkan sikap sukarela, hal ini ditunjukkan dari sikapnya kurang melibatkan diri dalam kelompok. Pada tahap III yaitu tahap kegiatan ini, merupakan tahap yang dapat mengukur bagaimana sikap anggota dalam mengemukakan pendapatnya dalam membahas suatu masalah. Masing-masing siswa secara bergantian mengemukakan pendapatnya, namun tidak semua anggota membahas dengan jelas dan terperinci.

Diakhir kegiatan atau tahap pengakhiran, sebagian anggota memberikan kesan-kesan yang positif dan sebagian lagi belum memberikan komentarnya. Sedangkan observasi terhadap kebiasaan bertanya siswa dapat diketahui dari masih rendahnya tuntutan untuk menampilkan tingkah laku bertanya, bentuk tingkah laku bertanya yang dimunculkan masih rendah, ketepatan situasi saat bertanya masih belum tepat, cara bertanya dalam kategori cukup dan peningkatan kebiasaan bertanya masih kurang.

Refleksi

Waktu refleksi pelaksanaan bimbingan kelompok ini dilakukan setelah selesai proses bimbingan kelompok dan semua data tentang tindakan-tindakan yang telah dilakukan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan hasil pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan oleh Guru Bimbingan Konseling. Berdasarkan hasil-hasil temuan pengamatan dalam pelaksanaan bimbingan kelompok 1 dengan menggunakan topik bebas dan beberapa jenis permainan, dapat dikemukakan bahwa pelaksanaan bimbingan berjalan seperti waktu yang telah direncanakan namun tempat pelaksanaan tidak representatif, sehingga cukup mempengaruhi jalannya proses bimbingan.

Pada awal pelaksanaan anggota kelompok dan Guru Bimbingan Konseling merasa cukup terganggu dengan ruangan yang sempit dan duduk lesehan di lantai ruang bimbingan konseling, tetapi sesaat setelah dimulai permainan suasana mulai terlihat keakraban dan kehangatan. Dilihat dari keterlibatan siswa dalam mengikuti layanan pada tahap I, siswa cukup memahami dan mengerti kegiatan tetapi sikap sukarela dan percaya diri siswa masih kurang. Pada tahap III Penguungkapan masalah masih dalam kategori cukup dan masih kurang terperinci dan jelas. Dengan ditemukan berbagai hal tersebut di atas, maka dicari solusi untuk kegiatan bimbingan kelompok Siklus II sebagai berikut:

1. Pemimpin kelompok atau Guru Bimbingan Konseling memperjelas tujuan dan mamfaat bimbingan kelompok agar anggota kelompok lebih antusias mengikuti kegiatan kelompok.
2. Memperjelas dan menanamkan pentingnya meningkatkan keaktifan di dalam di dalam proses pembelajaran.

3. Memperjelas keterkaitan mamfaat keaktifan di dalam kelas dengan prestasi dan keberhasilan kelulusan yang akan datang.
4. Mengganti bentuk permainan yang lebih menarik untuk meningkatkan semangat para anggota.
5. Pada tahap kegiatan awal, anggota diarahkan untuk berbagi pengalaman untuk memperlancar komunikasi para anggota.

Deskripsi Siklus II

Perencanaan Tindakan Siklus II

Revisi tindakan siklus II dilakukan berdasarkan kelemahan/kekurangan yang ditemukan pada Siklus I. Kegiatan yang dilakukan oleh pemimpin kelompok pada siklus kedua ini berbeda dengan Siklus I karena perbedaan topik yang dibahas. Secara esensial pada tahap ini pemimpin kelompok berperan meningkatkan keterlibatan anggota kelompok dan menambah suasana keakraban antar anggota. Hal itu dapat dilakukan dengan bernyanyi bersama dan mengadakan beberapa jenis permainan/teknik yaitu, "Perasaan dan tanggapan" dan "Pertanyaan – Jawaban".

Di dalam tahap kegiatan Siklus II ini, pemimpin kelompok: 1) mengemukakan topik bahasan yang telah dipersiapkan, yaitu "Meningkatkan kebiasaan bertanya dalam proses pembelajaran"; 2) Menjelaskan pentingnya topik tersebut dibahas dalam kelompok; 3) Tanya jawab tentang topik yang dikemukakan pemimpin kelompok dan membahas topik tersebut secara tuntas; dan 4) menegaskan komitmen para anggota kelompok apa yang segera dilakukan berkenaan dengan topik yang telah dibahas. Pada tahap pengakhiran, pembahasannya tidak jauh berbeda dengan Siklus I antara lain yaitu, anggota kelompok mengemukakan kesan dan menilai kemajuan masing-masing dan membahas kegiatan lanjutan.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tempat kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan di aula sekolah. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam bimbingan kelompok Siklus II ini hampir sama dengan kegiatan Siklus I, pada tahap pembentukan siswa atau anggota kelompok nampak terbiasa dengan situasi bimbingan kelompok. Pertama-tama pemimpin kelompok mengajak siswa untuk berdo'a terlebih dahulu, kemudian pemimpin kelompok menjelaskan kembali tujuan, mamfaat dan azas-azas bimbingan kelompok dan menjelaskan hal-hal yang telah tercantum dalam refleksi 1.

Tahap berikutnya adalah peralihan, anggota kelompok memperhatikan dengan seksama penjelasan pemimpin kelompok tentang topik tugas yang akan dibahas, kemudian mereka bertanya tentang contoh topik tugas tersebut. Pada tahap ini nampak sudah siap memasuki tahap berikutnya, walaupun ada 1-2 anggota yang kurang bersemangat. Pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok bernyanyi bersama untuk menciptakan suasana yang lebih hidup dan memberikan suatu pertanyaan yang ditulis pada selembar kertas yang disediakan pemimpin kelompok. Pertanyaannya seperti "Bagaimana suasana hari ini ?", dan " Apa yang kamu pikirkan saat ini ?", jawaban anggota kelompok tersebut dapat menjadi bahan masukan bagi pemimpin kelompok untuk mengetahui apa yang sedang dipikirkan anggota kelompok. Sebagian besar jawabn dari pertanyaan 1 adalah sangat menyenangkan dan jawaban kedua cukup bervariasi.

Memasuki tahap III yaitu kegiatan, anggota kelompok cukup antusias mendengarkan topik bahasan yang dikemukakan pemimpin kelompok. Adapun topik yang dibahas adalah ” Meningkatkan kebiasaan bertanya dalam proses pembelajaran”, pemimpin kelompok juga menjelaskan pentingnya topik tersebut dibahas dalam kelompok. Anggota kelompok mengadakan tanya jawab terhadap topik yang dibahas diantaranya adalah Bagaimana menumbuhkan kebiasaan bertanya, apa penyebab atau latar belakang siswa di dalam kelas tidak mau bertanya, bagaimana pemahaman siswa apabila rajin bertanya dengan guru, dan sebagainya.

Berdasarkan gambaran keaktifan anggota kelompok tersebut dapat diketahui bahwa anggota kelompok dapat berkomunikasi dengan lancar, namun ada 1-2 orang pula yang lebih banyak diam . Untuk mengatasi hal itu pemimpin kelompok mengadakan permainan pesan berantai. Diakhir tahap kegiatan ini pemimpin kelompok menegaskan komitmen para anggota yaitu: 1) menghilangkan rasa malu; 2) Latihan bertanya dimuka cermin; 3) Menyiapkan pertanyaan sebelum pertanyaan dimulai; dan 4) meningkatkan konsentrasi sehingga muncul rasa ingin tahu lebih jauh tentang materi yang bahas oleh guru.

Pada tahap pengakhiran, seperti halnya Siklus I anggota kelompok mengemukakan kesan yang menilai kemajuan yang dicapai masing- masing dan juga membahas kegiatan yang akan dilaksanakan selanjutnya. Kemudian kegiatan bimbingan kelompok diakhiri dengan pembacaan do'a. Setelah selesai kegiatan bimbingan kelompok ini, pemimpin kelompok mengisi pedoman observasi proses tindakan Siklus II yang nantinya dievaluasi pada pembahasan hasil penelitian.

Faktor penyebab siswa pasif atau kurang resposif seperti, diam, tidak mau bertanya atau mengemukakan pendapatnya adalah adanya perasaan malu, takut, tidak percaya diri, takut salah pertanyaan, tidak dapat berbahasa Indonesia dengan lancar, tidak terbiasa bertanya, tidak suka dengan pelajarannya, tidak suka dengan gurunya, banyak masalah pribadi.

Pengamatan Tindakan

Hasil penelitian tindakan pada tahap 2 ini diperoleh dari pemantauan pada pelaksanaan tindakan bimbingan kelompok dan observasi terhadap anggota kelompok dalam proses pembelajaran. Hasil pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok secara umum terdapat kemajuan dibandingkan pada Siklus I, dimulai dari kegiatan tahap I, anggota kelompok memahami dan mengerti kegiatan kelompok yang sebelum kegiatan dimulai dijelaskan ulang oleh pemimpin kelompok. Suasana kelompok (keakraban dan kehangatan, rasa menerima terhadap anggota juga semakin meningkat.

Sikap anggota pada tahap II sebagian besar juga lebih bersikap suka rela dan percaya diri walaupun sebagian kecil masih ada yang tertutup hal ini menunjukkan kecenderungan masih kurang percaya diri. Pada tahap III, permasalahan yang dikemukakan pemimpin kelompok dibahas oleh anggota kelompok dengan lancar dan pengungkapan masalah terperinci dan jelas, hal ini menunjukkan bahwa kebiasaan anggota kelompok dalam mengemukakan pendapatnya mulai meningkat.

Sikap anggota kelompok pada tahap IV (pengakhiran), masing-masing memberikan kesan-kesannya namun cara mengkomunikasikannya bervariasi, dan anggota juga mulai merumuskan rencana kegiatan selanjutnya. Setelah selesai

mengadakan bimbingan kelompok, dilakukan observasi untuk mengamati apakah anggota kelompok sudah benar-benar menjalankan komitmennya, observasi dilakukan oleh Guru Bimbingan Konseling yang mengamati siswa secara langsung dalam proses layanan informasi. Hasil observasi menunjukkan untuk proses pembelajaran empat Mata pelajaran adalah frekuensi bertanya siswa mengalami peningkatan, terdapat 20 % siswa yang sangat sering bertanya dan 40 % yang sering bertanya. dan tidak ada siswa yang tidak bertanya selama observasi dilakukan. Sedangkan sikap atau sopan santun dalam bertanya sudah dalam kategori baik, yaitu 60 % sangat sopan dan 35 % sopan. Gambaran perasaan saat bertanya hampir rata-rata tenang yakni 35 % dan ada 20 % yang gugup atau grogi.

Berdasarkan hasil prosentasi di atas dapat disimpulkan terdapat kemajuan sikap siswa atau usaha siswa untuk membiasakan diri mereka bertanya dalam proses pembelajaran walaupun terdapat beberapa hambatan yaitu kecenderungan kurang keberanian siswa dalam bertanya atau kurang percaya diri dalam bertanya.

Refleksi

Pelaksanaan bimbingan kelompok Siklus II yang telah dilakukan menunjukkan keberhasilan yang lebih meningkat dibandingkan dengan Siklus I. Pelaksanaan observasi pada Siklus II ini berjalan dengan lancar, aspek keberhasilan dapat dilihat dari terkumpulnya data dengan lengkap. Adapun kelemahan dari observasi ini adalah indikator observasi masih kurang yaitu belum terungkapnya dampak positif yang terjadi setelah siswa meningkatkan bertanya, baik dilihat dari sikap siswa dalam menerima pelajaran maupun dari segi keberhasilannya dalam mata pelajaran tersebut.

Dari kelemahan atau kendala dalam bimbingan kelompok maupun dari pengamatan dalam proses layanan penguasaan konten, maka rencana atau hal-hal yang perlu dilakukan untuk siklus berikutnya adalah sebagai berikut: 1) Mengusahakan untuk menyediakan fasilitas layanan bimbingan kelompok untuk menghindari hal-hal yang mungkin mengganggu jalannya pelaksanaan bimbingan kelompok; 2) Menetapkan materi evaluasi layanan bimbingan kelompok dan menyusunnya sesuai dengan prosedur evaluasi; 3) Menggunakan data pendukung untuk mengetahui pengaruh positif dari sikap membiasakan bertanya dalam proses pembelajaran.

Deskripsi Siklus III

Tindakan pada Siklus III ini mempunyai tujuan bahwa terjadi pembiasaan yang optimal pada diri siswa dalam bertanya dan peningkatan prestasi belajar mereka, sebagai hasil dari optimalisasi layanan bimbingan kelompok. Pelaksanaan tindakan pada Siklus III ini adalah melaksanakan bimbingan kelompok sebagai kelanjutan dari Siklus II dengan topik yang berbeda dan jenis permainan yang berbeda pula. Adapun topik yang dibahas adalah topik bebas dan topik tugas. Perbedaan dari pelaksanaan Siklus II terletak pada topik yang dibahas dan kedalaman pembahasan topik tersebut.

Perencanaan Tindakan Siklus III

Tindakan Siklus III dilakukan seperti hal pada Siklus I dan II yaitu melaksanakan kegiatan bimbingan kelompok. Sebelum memulai kegiatan peneliti atau pemimpin kelompok: 1) mengidentifikasi topik yang akan dibahas dan

menentukan topik yang akan dibahas; 2) menentukan jadwal pelaksanaan dan mengumpulkan kembali anggota-anggota kelompok; dan 3) menyediakan fasilitas berupa ruang yang kondusif untuk pelaksanaan bimbingan kelompok.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok tetap mengikuti langkah- langkah yang sudah ditentukan yaitu tahap pembentukan, peralihan, kegiatan dan pengakhiran. Dari keempat tahapan tersebut yang paling diutamakan adalah tahap III dan IV sedangkan tahap I dan II merupakan tahap yang boleh untuk tidak dilaksanakan karena anggota kelompok sudah saling mengenal dan sudah akrab, disamping itu anggota kelompok juga telah memahami tujuan dan prosedur layanan. Permainan dalam kelompok juga akan diberikan sebagai selingan pada tahap III (kegiatan) dan tahap IV (pengakhiran).

Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan oleh peneliti sekaligus sebagai Guru Bimbingan Konseling/pemimpin kelompok. Secara garis besar kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan dalam empat tahap. Pada tahap I pembentukan pemimpin kelompok mengajak untuk membaca doa terlebih dahulu, kemudian menjelaskan secara singkat kegiatan bimbingan kelompok III dan menjelaskan jenis topik yang akan dibahas. Pada tahap II peralihan, pemimpin kelompok hanya menanyakan kesiapan anggota kelompok untuk memasuki tahap III, hal ini dilakukan karena suasana kelompok telah menunjukkan kebersamaan berminat mengikuti kegiatan layanan. Tahap ketiga yaitu tahap kegiatan, pemimpin kelompok menjelaskan topik yang pertama kali dibahas, yaitu topik tugas, topiknya; "Menumbuhkan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran". Topik yang kedua adalah topik bebas, topik ini muncul berdasarkan pembahasan dari topik tugas. Pembahasan kedua topik ini dilakukan bertujuan agar perkembangan topik yang dibahas dapat dengan leluasa dicari jalan keluarnya dan tentunya untuk kepentingan anggota kelompok.

Tujuan pertama dalam kegiatan III ini adalah terbahasnya topik yang ditugaskan secara mendalam dan tugas dan tujuan kedua adalah terungkapnya secara bebas topik yang dirasakan, dipikirkan atau dialami oleh anggota kelompok. Sedangkan tugas anggota kelompok adalah aktif bertanya jawab antara anggota kelompok dan mengemukakan pendapatnya masing-masing, pemimpin kelompok berperan sebagai pengatur lalu lintas, aktif tetapi tidak banyak bicara. Tahap IV adalah pengakhiran, tahap bertujuan terungkapnya kesan- kesan anggota kelompok dan terungkapnya hasil kegiatan kelompok yang telah dicapai.

Pengamatan Tindakan

Hasil yang telah dicapai pada Siklus III ini tidak terlepas dari persiapan yang telah dilakukan. Secara umum terdapat kemajuan dibandingkan dari pada Siklus II, dimulai dari kegiatan tahap I, pemimpin kelompok tidak banyak memberikan penjelasan, karena anggota kelompok sudah memahami maksud dan tujuan bimbingan kelompok serta memahami jalannya proses bimbingan kelompok .

Sikap anggota kelompok pada tahap II secara umum lebih terbuka, suka rela, percaya diri, saling mempercayai antara anggota kelompok, sehingga pemimpin kelompok tidak membahas lebih banyak pada tahap peralihan. Pada tahap III kegiatan topik yang dibahas ada dua yaitu topik tugas dan topik bebas. Topik yang

pertama dibahas adalah topik yang dimunculkan oleh pemimpin kelompok, anggota kelompok satu persatu membahas topik tersebut dengan lancar dan pengungkapan masalah terperinci dan tuntas.

Kemudian dari beberapa pembahasan yang berkembang pemimpin kelompok mengarahkan untuk membahas lebih jauh lagi salah satu permasalahan yang muncul dan dianggap penting untuk diselesaikan oleh anggota kelompok. Kedua topik yang dimunculkan tersebut dapat dibahas oleh anggota kelompok secara mendalam dan tuntas. Memasuki tahap IV atau tahap pengakhiran masing-masing anggota kelompok memberikan kesan-kesannya dan membangun komitmen kembali meningkatkan kebiasaan bertanya.

Hasil observasi proses bimbingan kelompok dapat disimpulkan bahwa sudah adanya tuntutan untuk menampilkan tingkah laku bertanya dalam diri siswa, bentuk tingkah laku bertanya sudah bersifat spontan atau langsung, dapat memilih saat yang tepat untuk bertanya, cara bertanya yang tidak menyinggung perasaan orang lain dan tidak memotong pembicaraan orang lain. Dan peningkatan kebiasaan bertanya didukung oleh data observasi yang dilakukan oleh kolaborasi yaitu: (1) pada aspek frekuensi bertanya mengalami peningkatan yaitu 40% siswa sangat sering bertanya, 50% sering bertanya dan 10% cukup, jadi dapat disimpulkan 90% lebih siswa telah memiliki kebiasaan bertanya dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil prosentasi diatas dapat disimpulkan terdapat peningkatan kebiasaan siswa bertanya dalam proses pembelajaran dibanding pada Siklus II.

Refleksi

Pelaksanaan bimbingan kelompok Siklus III yang telah dilakukan menunjukkan keberhasilan yang lebih meningkat dibandingkan Siklus II, aspek keberhasilan tersebut yaitu: 1) pengidentifikasian topik yang dibahas memenuhi kebutuhan anggota kelompok; 2) Pengkomunikasian rencana layanan terlaksana dengan baik dan dipahami oleh guru dan siswa; 3) Penyelenggaraan layanan bimbingan kelompok melalui tahap-tahap pelaksanaannya; pembentukan, peralihan, kegiatan dan pengakhiran dilaksanakan secara teratur mengikuti prosedur yang ada; 4) sikap dan minat anggota kelompok terhadap kegiatan layanan bertambah meningkat.

Adapun kendala atau kelemahan yang dihadapi adalah terdapat pada perencanaan, aspek perencanaan yang menjadi titik kelemahan adalah terbatasnya waktu untuk melaksanakan kegiatan karena waktu terbatas. Pelaksanaan Siklus III dapat dikatakan berhasil dan kontrak antara peneliti/Guru Bimbingan Konseling dengan siswa dapat dihentikan apabila sikap selalu bertanya sudah menjadi kebiasaan bagi siswa.

PEMBAHASAN

Dari pelaksanaan Siklus I, layanan bimbingan kelompok dengan topik bebas dan menggunakan teknik permainan kelompok "Rangkaian Nama", Tiga Dot" dan Pertanyaan "Mengapa karena", diperoleh hasil terdapat perubahan dalam sikap siswa yaitu siswa mulai membuka diri, tumbuhnya rasa percaya diri, dan secara perlahan dapat berkomunikasi dengan baik. Berdasarkan refleksi pelaksanaan bimbingan kelompok pada Siklus I, terdapat beberapa siswa yang masih tertutup

dan belum meyakini mamfaat kegiatan layanan bimbingan kelompok serta masih ada yang belum bersemangat mengikuti kegiatan. Dengan adanya kekurangan tersebut maka perlu direncanakan strategi atau teknik lain .Diantara upaya yang dilakukan adalah: memperjelas dan menanamkan pentingnya meningkatkan keaktifan di dalam proses pembelajaran.

Pada Pelaksanaan bimbingan kelompok Siklus II, para siswa mulai membiasakan diri untuk aktif dan bertanya dengan guru walaupun sebagian kecil masih ada yang belum berani, malu dan kurang percaya diri untuk bertanya, tetapi mereka berusaha dengan meminta bantuan kepada teman atau menyuruh teman yang menanyakan pertanyaannya. Secara umum terdapat kemajuan sikap siswa dan usaha siswa untuk membiasakan diri bertanya dalam proses layanan bimbingan kelompok.

Berdasarkan refleksi Siklus II, pelaksanaan bimbingan kelompok memperoleh peningkatan dari pada siklus yang lalu, hal ini digambarkan dari minat anggota kelompok terhadap kegiatan layanan lebih meningkat. Dari hasil observasi terdapat kelemahan dalam hal instrumen karena masih ada aspek-aspek yang belum tergali dari diri siswa. Oleh karena itu langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah: menyusun dan mengembangkan indikator pengamatan terhadap siswa di dalam kelas ketika mengikuti layanan penguasaan konten agar sikap siswa dalam membiasakan diri bertanya pengaruhnya dapat diketahui dari hasil observasi.

Pada Siklus III, Sesuai dengan refleksi 2 hasil observasi proses bimbingan kelompok dapat disimpulkan bahwa sudah adanya tuntutan untuk menampilkan tingkah laku bertanya dalam diri siswa, bentuk tingkah laku bertanya sudah bersifat spontan atau langsung, dapat memilih saat yang tepat untuk bertanya, cara bertanya yang tidak menyinggung perasaan orang lain dan tidak memotong pembicaraan orang lain. Adapun frekwensi siswa anggota kelompok dalam bertanya atau memberi komentar dalam proses layanan informasi dan atau layanan penguasaan konten sebagai data pembanding dari data kenaikan dan keaktifan bertanya dalam layanan bibingan kelompok dapat dijelaskan sebagai berikut; Ketika diadakan layanan informasi di kelas XI IPA 1, setelah silkus pertama ada 6 siswa anggota kelompok yang sama sekali tidak bertanya dan berkomentar, sedangkan ada 4 siswa anggota kelompok masing masing bertanya/berkomentar satu kali. Sedangkan dalam layanan tersebut semuanya terdapat 9 pertanyaan dalam satu kelas 25 siswa. Atau 40% pertanyaan dari anggota kelompok.

Sedangkan pada layanan penguasaan konten pasca siklus kedua terdapat 15 pertanyaan dalam diskusi. Dari anggota kelompok dalam kelas XI IPA 1 ini ada 4 siswa bertanya/berkomentar satu kali, dan satu siswa bertanya/berkomentar 2 kali. Dengan demikian terdapat 60% pertanyaan dari anggota kelompok. Jadi terdapat peningkatan pertanyaan yang disampaikan siswa anggota kelompok 20% dari siklus pertama.

Sedangkan dalm layanan informasi yang diadakan pasca pelaksanaan bimbingan kelompok siklus ke tiga dari anggota kelompok yang jumlahnya 10 siswa dari 25 siswa dikelas, terdapat 2 siswa tidak bertanya/ komentar sama sekali, 4 siswa bertanya satu kali, 3 siswa 2 kali dan 1 siswa dari anggota kelompok bertanya / komentar 3 kali. Jadi terjadi 8 pertanyaan atau komentar yang muncul dari siswa anggota kelopok. Dengan demikian ada 80% pertanyaan atau komentar

dari siswa anggota kelompok. Dengan demikian jika dibandingkan dengan layanan pasca siklus ke dua maka terdapat 20% kenaikan, dan 40% kenaikan dari layanan pasca siklus pertama.

Jadi dengan demikian terbukti bahwa dengan adanya pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan keberanian dan keaktifan bertanya siswa anggota kelompok dalam mengikuti layanan informasi dan layanan penguasaan konten yang diadakan guru BK. Sedangkan pengaruhnya dalam proses pembelajaran mata pelajaran di kelas menurut hasil wawancara guru bahasa Indonesia bahwa terdapat peningkatan kenaikan keberanian dan keaktifan bertanya dari siswa anggota kelompok bimbingan dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil prosentasi diatas dapat disimpulkan terdapat kemajuan sikap siswa atau usaha siswa untuk membiasakan diri bertanya dibanding pada Siklus II dalam proses pembelajaran .

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas dalam upaya mengoptimalkan layanan bimbingan kelompok, untuk meningkatkan kebiasaan siswa bertanya dalam proses pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut ; Dengan mengoptimalkan layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kebiasaan siswa bertanya di dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok, menunjukkan ada peningkatan keterlibatan siswa mengikuti layanan bimbingan kelompok di lihat dari aspek pemahaman baru, perasaan positif, rencana kegiatan dan sikap yang antusias, sehingga dapat diamati peningkatan kebiasaan bertanya siswa selama mengikuti tindakan dari Siklus I, 2, dan 3 semakin meningkat. Peningkatan ada tuntutan untuk menampilkan tingkah laku bertanya, pertanyaan diajukan secara spontan, memperhatikan situasi yang dihadapi untuk bertanya, memperhatikan cara bertanya yang sesuai dengan nilai-nilai kepatutan.

Pelaksanaan bimbingan kelompok yang optimal terbukti meningkatkan kebiasaan bertanya siswa. Hasil observasi Guru Bimbingan Konseling kepada anggota kelompok ketika mengikuti layanan informasi dan atau layanan penguasaan konten membuktikan sebagai berikut ; pada siklus pertama pertanyaan atau komentar yang muncul dari siswa anggota kelompok sebanyak 40%. Sedangkan pada siklus ke dua ada 60% dari siswa anggota kelompok. Dan terdapat 80% pertanyaan atau komentar dari siswa anggota kelompok dalam layanan informasi setelah bimbingan kelompok siklus ke tiga. Dengan demikian jika dibandingkan dengan layanan pasca siklus ke dua maka terdapat 20 % kenaikan, dan 40% kenaikan dari layanan pasca siklus pertama. Jadi dengan demikian terbukti bahwa dengan adanya pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan keberanian dan keaktifan bertanya siswa anggota kelompok dalam mengikuti layanan informasi dan layanan penguasaan konten yang diadakan guru Bimbingan Konseling.

Sedangkan data pendukung dari guru mata pelajaran berdasarkan hasil wawancara menunjukkan ada peningkatan keberanian bertanya dari 10 siswa anggota kelompok dalam mengikuti proses pembelajaran.

SARAN

1. Kepada sesama guru BK diharapkan dapat meningkatkan pelayanan bimbingan dan konseling terutama layanan bimbingan kelompok dalam mengatasi masalah siswa yang kurang aktif dan tidak berani bertanya ketika mengikuti proses pembelajaran.
2. Kepada pihak sekolah diharapkan selalu berkolaborasi dengan Guru Bimbingan Konseling untuk membantu siswa dalam menjalani proses pendidikan di sekolah melalui layanan-layanan bimbingan konseling.
3. Kepada siswa diharapkan memanfaatkan fasilitas pelayanan bimbingan konseling di sekolah untuk membantu menyelesaikan permasalahan dalam hal pribadi, belajar, sosial dan karir.

DAFTAR PUSTAKA

- Fattah, Nanang. 2003. *Landasan Manajemen Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hadi, Sutrisno. 2001. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi.
- Moleong, L. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, Hadari. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Yogya: GM University Press.
- Prayitno. 2001. *"Buku Pedoman Bimbingan dan Konseling untuk SMA*. Jakarta: Depdiknas Dirjendikdasmen.
- _____. 2003. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*, Depdiknas-Dirjendikdasmen.
- _____. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (Action Research)*. Depdikbud Dirjendikdasmen,.
- _____. 2001. *Panduan Kegiatan Pengawasan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pidarta, Made. 2004. *Management Pendidikan Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi, Ketut Dewa dan Desak Made S. 1990. *Bimbingan Penyuluhan di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winkel, WS. dkk. 2006. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG SISWA KELAS II SDN 002 KONGBENG DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN KARTU TAHUN PELAJARAN 2022

Kartini Apui

Guru Kelas SDN 002 Kongbeng Kabupaten Kutai Timur

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung siswa kelas II SDN 002 Kongbeng menggunakan metode permainan kartu. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas berkolaborasi dengan teman sejawat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 002 Kongbeng yang berjumlah 26 siswa. Objek penelitiannya adalah kemampuan operasi hitung dengan menggunakan metode permainan kartu. Desain Penelitian yang digunakan adalah Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing tindakan terdiri dari tiga pertemuan. Pada setiap siklus ada empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui tes tertulis dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan kartu dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung pada siswa kelas II SDN 002 Kongbeng. Hal ini dapat di lihat dari peningkatan kemampuan operasi hitung pada siklus I sebesar 1 poin (kondisi awal 65 menjadi 66) dengan peningkatan persentase ketuntasan sebesar 16% (kondisi awal 42% menjadi 58%) dan peningkatan pada siklus II sebesar 12 poin (siklus I 66 menjadi 78) dengan peningkatan persentasenya sebesar 23% (siklus I 58% menjadi 81%).

Kata Kunci: *Kemampuan Operasi Hitung, Metode Permainan Kartu*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, terutama untuk menentukan masa depan. Fenomena saat ini banyak orang tua yang memahami pentingnya pendidikan, menyekolahkan anak-anaknya di sekolah-sekolah unggulan.

Dengan harapan mendapatkan pendidikan yang berkualitas. Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh penyempurnaan komponen-komponen pendidikan seperti peningkatan kualitas dan pemerataan penyebaran guru, kurikulum yang disempurnakan, sumber belajar, sarana dan prasarana yang memadai, iklim pembelajaran yang kondusif, serta didukung oleh kebijakan pemerintah, baik di pusat maupun di daerah.

Dari semua itu, guru merupakan komponen yang berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas, karena guru berinteraksi langsung dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar disebut juga pendidikan. Tindakan mendidik tertuju pada perkembangan siswa menjadi mandiri.

Selain guru, sebagai komponen yang berpengaruh juga harus ada kurikulum yang disempurnakan. Kurikulum yang dipakai saat ini adalah kurikulum 2006, yang kita kenal dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Dalam KTSP tidak hanya penekanan pada hasil tapi juga proses belajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas II SD Negeri 002 Kongbeng, ditemukan permasalahan tentang lemahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal operasi hitung. Dalam mengerjakan soal operasi hitung banyak siswa yang kurang teliti, sehingga jawaban yang dihasilkan pun kurang tepat. Misal dalam menjumlahkan bilangan $123 + 68 = \dots$, siswa dalam mengerjakan mendapat jawaban 181, seharusnya jawaban yang benar 191. Dengan melihat rekap nilai pelajaran matematika kelas II, khususnya materi operasi hitung, dapat disimpulkan kalau 73% siswa memiliki kemampuan operasi hitung yang rendah. Nilai mereka rata-rata di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65.

Lemahnya kemampuan operasi hitung siswa dikarenakan proses pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya variasi penerapan metode pembelajaran. Dalam mengajar, guru cenderung menggunakan metode ekspositori dan lebih menekankan pada penguasaan materi, sehingga mengesampingkan proses belajar siswa.

Dalam kegiatan belajar di kelas II SD Negeri 002 Kongbeng, khususnya pembelajaran operasi hitung, belum terdapat proses pembelajaran yang dikatakan sebagai proses belajar yang baik. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang, sebagian siswa tidak memperhatikan penjelasan guru.

Hal ini menjadikan kegiatan belajar mengajar tidak efektif, karena guru harus mengulang menjelaskan materi kepada siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran. Proses belajar pun dinilai tidak menyenangkan, terbukti sebagian anak lebih memilih asyik dengan dunianya sendiri. Sebagai guru, harus bisa memahami seperti apa dunia anak. Dunia anak tidak terlepas dari permainan. Bermain sambil belajar adalah upaya menyampaikan materi belajar kepada anak dengan cara bermain atau dengan cara menyenangkan, sehingga tanpa disadari anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses belajar yang mudah. Permainan merupakan salah satu metode yang dapat dipilih oleh guru untuk mengajar Matematika, karena dengan permainan pembelajaran diharapkan lebih menyenangkan sehingga menarik bagi siswa dan tidak membosankan.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Operasi Hitung

Dari segi siswa, belajar merupakan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 26). Kemampuan operasi hitung merupakan salah satu kemampuan kognitif yang harus ditingkatkan siswa dalam belajar matematika. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan (KBBI, 1990:522).

Dalam matematika, maksud “operasi” adalah “pengerjaan”. Operasi hitung dalam matematika diartikan sebagai pengerjaan hitung. Negoro dan Harahap (1998: 87) menyatakan bahwa operasi hitung atau pengerjaan hitung pada dasarnya mencakup empat pengerjaan dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Keempat pengerjaan dasar tersebut juga merupakan suatu operasi biner. Operasi biner adalah operasi yang melibatkan dua bilangan atau dua unsur saja (Shamsudin, 2002: 93). Operasi biner yaitu mengambil dua bilangan (“bi” artinya dua) untuk mendapatkan bilangan yang ketiga (Akbar Sutawidjaja, 1993: 21). Sebagai contoh, jika operasi biner yang dipilih adalah penjumlahan dan kita awali dengan dua bilangan 2 dan 3, maka akan diperoleh bilangan yang ketiga yaitu 5.

Berdasarkan kajian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan operasi hitung adalah kecakapan yang harus dikuasai siswa dalam menyelesaikan tugas pengerjaan hitung dengan tepat.

Metode Permainan

Proses pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 157). Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang harus dipahami seorang pendidik, salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses.

Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan hasil proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Penyusunan RPP menggunakan acuan silabus. Dalam standar proses dijelaskan tujuan penyusunan RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pembelajaran seperti ini akan terlihat dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan proses pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Dalam penelitian ini proses pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan standar proses, yaitu berlangsung dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan membuat peserta didik menjadi lebih aktif belajar. Pembelajaran seperti ini sesuai dengan tiga prinsip utama pembelajaran yang dikemukakan Jean Piaget, yaitu belajar aktif, belajar lewat interaksi sosial, dan belajar lewat pengalaman sendiri (Achmad Sugandi dkk, 2004: 35). Belajar itu menyenangkan juga merupakan salah satu aspek yang ingin diwujudkan melalui pendekatan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang diinginkan harus ditentukan metode pembelajaran yang sesuai yang dapat menjadikan proses pembelajaran yang berlangsung menyenangkan.

Pengaruh Metode Permainan terhadap Kemampuan Operasi Hitung

Semakin banyak pendidik dan psikolog yang percaya bahwa anak-anak pra sekolah dan sekolah dasar belajar paling baik melalui metode pengajaran yang aktif dan partisipatif, seperti permainan dan drama (Santrock, 2007:243). Dengan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, anak diharapkan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Dalam Andang Ismail (2006:25) para ahli pendidikan anak dalam risetnya mengatakan bahwa cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain dalam kegiatan belajar mengajarnya. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar adalah bermain yang kreatif, menyenangkan dan bersifat mendidik (Andang Ismail, 2006:26).

Metode permainan merupakan suatu metode pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan. Dengan menerapkan metode permainan dalam pembelajaran akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Dienes (Pitadjeng, 2006:31) permainan matematika sangat penting sebab operasi hitung matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara konkret dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian matematika pada anak didik. Namun, menurut Ruseffendi (1988:198) tidak semua topik dapat disajikan dengan metode permainan. Misal dalam belajar matematika permainan yang digunakan bukanlah sekedar permainan tetapi permainan yang mengandung nilai matematika. Dengan permainan semacam itu keterampilan siswa menjadi meningkat, konsep-konsep matematika dapat ditanamkan dan lebih mudah difahami (Ruseffendi, 1988:194).

Kemampuan operasi hitung yang perlu dikuasai siswa berupa kecakapan dalam menyelesaikan soal dengan tepat. Selama ini untuk menguasai kemampuan operasi hitung misal penjumlahan dan pengurangan, dalam proses pembelajaran terkadang siswa diajarkan untuk menghafal tanpa memahami dengan benar konsep yang sebenarnya. Penerapan metode permainan dalam proses belajar mengajar menyajikan suasana belajar yang berbeda, yang membuat peserta lebih nyaman belajar. Sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan operasinya dengan bermain sambil belajar, karena bermain adalah sarana belajar yang paling efektif dan menyenangkan (Andang Ismail, 2006: 9).

Kerangka Berfikir

Pembelajaran kemampuan operasi hitung yang diberikan pada kelas II SD Negeri 002 Kongbeng cenderung menggunakan metode ekspositori, dimana anak diberikan penjelasan tentang materi kemudian diminta mengerjakan latihan-latihan soal. Ternyata dengan menggunakan metode tersebut anak kurang mampu menyelesaikan soal operasi hitung. Setiap kali diberikan soal baru perlu dijelaskan lagi dari awal tentang cara penyelesaiannya. Hal ini membuktikan pembelajaran yang berlangsung tidak efektif.

Menyikapi hal ini, peneliti ingin melakukan sebuah tindakan dengan menerapkan metode permainan dalam pembelajaran. Dasar pemilihan metode ini mengacu pada sifat/karakteristik anak yang masih suka bermain dan tahap perkembangan anak yang termasuk dalam tahap operasional konkret. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain sambil belajar diharapkan anak akan bertambah pengetahuan dan pengalamannya, serta lebih mudah memahami

materi yang dipelajari. Dengan penerapan metode permainan kartu dalam pembelajaran matematika, peneliti mengharapkan mampu meningkatkan kemampuan operasi hitung siswa kelas II SD Negeri 002 Kongbeng.

Hipotesis Tindakan

Dengan diterapkannya metode permainan seperti bermain kartu, dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung siswa kelas II SD Negeri 002 kongbeng kabupaten kutai timur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang dalam istilah bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran (Suharsimi Arikunto dkk, 2009:58).

Penelitian tindakan kelas berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas. PTK merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas (Kasihani Kasbolah, 1999: 13). PTK dapat diartikan sebagai upaya yang ditunjukkan untuk memperbaiki proses pembelajaran atau memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran (Mulyasa, 2010:34).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilaksanakan oleh seorang guru di dalam kelas dengan melakukan berbagai kegiatan yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas kolaboratif, yakni penelitian yang melibatkan peneliti selaku guru kelas dan teman sejawat (rekan guru). Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar dan teman sejawat bertindak sebagai pengamat (observer).

Instrumen Penelitian

1. Tes Tertulis

Pada penelitian ini, tes tertulis diberikan pada awal siklus (pra tindakan) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan pada akhir siklus yang digunakan untuk menunjukkan hasil yang dicapai pada setiap siklus. Hal ini bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan keterampilan operasi hitung setelah menerapkan metode permainan. Dalam penelitian ini digunakan bentuk tes pilihan ganda. Soal pilihan ganda yang dibuat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Dalam membuat soal terlebih dahulu membuat kisi-kisi yang berdasarkan pada indikator materi yang diajarkan. Penyusunan soal juga dibuat yang mudah, sedang dan sukar.

2. Lembar Observasi

Observasi atau pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dilakukan ketika proses pembelajaran operasi hitung dengan menerapkan metode permainan.

3. Kartu

Media kartu adalah alat yang terbuat dari kertas kecil berbentuk segiempat yang

digunakan sebagai perantara antara sumber (guru) dengan penerima (siswa) dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan merangsang minat siswa dalam proses belajar (Erlina Budihartanti, 2011:6). Soeharto mengartikan kartu sebagai sebuah ide untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis (Erlina Budihartanti, 2011:36). Kartu bilangan adalah sebuah kartu yang terbuat dari kertas tebal berbentuk persegi panjang, yang tertulis bilangan. Media permainan kartu bilangan adalah alat perantara yang digunakan dalam permainan dengan menggunakan kertas yang dibentuk sesuai dengan keperluan terdiri dari kumpulan beberapa angka yang mengandung makna untuk mencapai tujuan pembelajaran (Abdul Muin, 2012:35).

HASIL PENELITIAN

PTK ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung siswa kelas II SD Negeri 002 Kongbeng dengan menggunakan metode permainan kartu. Tindakan Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan, Adapun hasil penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Kondisi Awal (PraTindakan)

Kegiatan Pra Tindakan dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Pelaksanaan pra tindakan dilakukan pada akhir Januari, setelah peneliti mendapatkan ijin penelitian. Data yang diperoleh pada tahap pra tindakan ini didapat melalui observasi dan tes evaluasi pra tindakan. Hasil pengamatan awal sebelum tindakan menunjukkan bahwa pembelajaran berpusat pada guru, siswa terlihat pasif selama pembelajaran, sebagian siswa perhatiannya tidak terfokus pada pembelajaran, guru cenderung menggunakan metode ekspositori dan lebih menekankan pada penguasaan materi daripada proses belajar.

Siswa diberikan penjelasan singkat tentang sebuah materi, kemudian diminta mengerjakan soal. Guru memang memberikan bimbingan saat pengerjaan, tapi karena belum jelas saat penyampaian materi, banyak timbul pertanyaan yang menyebabkan pembelajaran tidak efektif karena guru harus mengulang setiap materi langsung kepada setiap siswa yang bertanya saat memberikan bimbingan.

Saat pengerjaan soal tes tertulis pra tindakan banyak muncul pertanyaan, karena soal dibagi terlebih dahulu baru kemudian guru menjelaskan cara pengerjaannya. Sebagian siswa mengerjakan dengan serius, namun ada pula yang gaduh, bahkan mencontek pekerjaan teman. Pada saat waktu yang diberikan untuk mengerjakan soal habis, soal dikumpulkan.

Peneliti kemudian mengoreksi hasil pekerjaan siswa. Dari hasil tes diperoleh data yang berupa angka-angka mengenai nilai masing-masing siswa. Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas 65 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 21.

Siklus I

Data yang diperoleh pada tahap Pra Tindakan dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I dengan tujuan agar diperoleh suatu peningkatan kemampuan operasi hitung kelas II SD Negeri Kledokan. Kegiatan- kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I sebagai berikut:

Perencanaan

Setelah diperoleh gambaran tentang keadaan kelas yang menggunakan metode ekspositori, kegiatan terpusat pada guru, dan kurang efektifnya pembelajaran matematika, dijadikan acuan dalam pembelajaran dengan metode permainan pada kelas II SD Negeri Kledokan.

Peneliti menyusun rencana tindakan sebagai berikut: 1) menentukan waktu pelaksanaan; 2) menentukan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar; 3) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan indikator; 4) menyusun lembar kerja siswa dan soal evaluasi; 5) menyusun pedoman penilaian; 6) menyusun lembar observasi; dan 7) menyiapkan sumber belajar dan alat permainan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian siklus I dilaksanakan dalam 3 pertemuan, dengan tema kesehatan. Pembelajaran menggunakan metode permainan untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung Kelas II SD Negeri Kledokan. Dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pertemuan Pertama

Materi yang disampaikan tentang konsep perkalian, dengan tema kesehatan. Pembelajaran dibuka dengan apersepsi untuk memusatkan perhatian siswa pada pembelajaran. Guru meminta siswa menyanyikan bersama-sama lagu "Aku Anak Sehat". Mengaitkan tema kesehatan dengan konsep pembelajaran, yaitu dengan menyampaikan cara meminum obat yang biasanya tertulis 3×1 atau 2×1 pada bungkus obatnya.

Penyampaian materi tidak hanya dengan lisan, tapi juga dituliskan pada papan tulis. Agar penyampaian materi lebih jelas, siswa mempraktekkan perkalian sebagai penjumlahan berulang dengan menggunakan sedotan yang disiapkan guru. Beberapa siswa maju ke depan kelas menunjukkan konsep perkalian yang benar dengan menggunakan sedotan kemudian menuliskannya di papan tulis. Guru menyampaikan ide bagaimana kalau bermain sambil belajar matematika. Anak meresponnya dengan antusias, karena menganggap permainan sebagai hal yang menyenangkan.

Siswa dibagi dalam enam kelompok dengan berhitung satu sampai enam untuk menentukan kelompoknya. Siswa diminta duduk bersama dengan anggota kelompoknya, mendengarkan dan membahas bersama aturan permainan yang akan dilakukan. Beberapa kelompok terlihat sibuk sendiri dalam kelompoknya, sehingga tidak memperhatikan aturan permainan yang dibahas bersama. Setiap kelompok dibagi satu set permainan kartu, dan diminta memainkannya sesuai dengan aturan. Ada lembar laporan kemenangan siswa dalam setiap putaran bermain yang harus diisi siswa, karena diadakan sistem kompetisi dalam permainan. Guru berkeliling mengamati permainan siswa. Ada beberapa kelompok yang perlu pendampingan membahas kembali aturan permainan, karena tidak memperhatikan sebelumnya. Oleh karena itu, banyak waktu terbuang sia-sia untuk mengulangi penjelasan aturan permainan, menjadikan proses pembelajaran belum bisa berlangsung maksimal.

Saat mengamati kegiatan siswa dalam berkelompok, peneliti dapat melihat kelompok yang kompak dan yang tidak. Disini terlihat munculnya sifat egois beberapa siswa yang tidak bisa bekerjasama dengan temannya. Bahkan ada satu

kelompok yang tidak dapat menyelesaikan permainan karena tidak ada komunikasi efektif dalam kelompoknya.

Kegiatan pembelajaran ditutup dengan penyimpulan materi konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang, dan tindak lanjut untuk mempelajari lebih lanjut dirumah. Sebelum diakhiri disampaikan pesan moral kepada siswa agar lebih bisa menghargai pendapat temannya, dan bekerjasama dengan baik dalam kelompok. Pembelajaran diakhiri dengan berdoa bersama.

2. Pertemuan Kedua

Materi yang disampaikan mengubah bentuk perkalian menjadi bentuk penjumlahan berulang dan sebaliknya. Kartu permainan yang digunakan berupa kartu penjumlahan berulang dan kartu perkalian yang saat bermain harus dicarikan pasangannya yang tepat. Pembelajaran dimulai dengan berdoa bersama dipimpin salah satu siswa. Penyampaian apersepsi yang lebih menarik, mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya (dapat dengan meminta beberapa siswa mempraktekkan di depan).

Siswa diminta mengingat kembali aturan permainan kartu yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Penjelasan aturan permainan dilakukan sebelum siswa dibagi dalam kelompok. Mengingat pada pertemuan sebelumnya pembagian kelompok dengan berhitung kurang efektif, diganti dengan cara memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih anggota kelompoknya masing-masing. Siswa diminta mengelompok sesuai dengan kelompoknya melakukan permainan kartu seperti pada pertemuan sebelumnya. Disini terlihat anak sudah cukup memahami aturan permainan, karena sudah dilakukan pada pertemuan sebelumnya.

Namun pada saat pembagian kelompok dengan memilih sendiri terlihat beberapa siswa terpisah dari temannya karena tidak segera berinisiatif mencari teman kelompok, hanya diam saja ditempat, menunggu ditunjuk oleh guru. Pada akhir pembelajaran pada pertemuan kedua siswa mengerjakan LKS menjodohkan bentuk penjumlahan berulang dengan bentuk perkalian dan sebaliknya. Hasil pekerjaan siswa langsung dikoreksi, sebagian besar mendapatkan nilai yang cukup bagus. Tanya jawab hal yang belum dimengerti. Pembelajaran diakhiri dengan penyimpulan materi pembelajaran dan penyampaian materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

3. Pertemuan Ketiga

Materi pada pertemuan ketiga adalah menentukan hasil kali. Untuk memeriahkan suasana kegiatan pembelajaran diawali dengan menyanyi lagu "satu dikali satu sama dengan satu". Menyampaikan cara menarik perhatian siswa dengan menyapa, guru menyapa hai siswa membalas halo, begitu sebaliknya guru menyapa halo harus dibalas siswa hai. Mengulas kembali pembelajaran sebelumnya, untuk dikaitkan dengan materi yang akan disampaikan. Diharapkan siswa memahami bahwa hasil kali didapat dari penjumlahan berulang yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Beberapa siswa mempraktekkan cara mencari hasil kali dengan menggunakan penjumlahan berulang, kemudian menuliskannya di papan tulis untuk dapat disalin oleh teman yang lain. Siswa kembali diajak bermain kartu dalam kelompok. Kelompok dibagi urut presensi. Permainan kartu yang

digunakan adalah kartu “domi number”. Aturan permainan berbeda dengan pertemuan selanjutnya, penyampaian aturan permainan dilakukan sebelum siswa dibagi dalam kelompok. Siswa diminta duduk bergabung dengan kelompoknya, kemudian memainkan permainan “domi numbers” setelah kartu dibagikan. Beberapa kelompok terlihat kesulitan memainkan permainan, guru memberikan bimbingan per kelompok. Permainan diakhiri dengan membuat kesimpulan.

Pada pertemuan ketiga, siswa diminta mengerjakan soal evaluasi pada akhir pembelajaran. Sebelum mengerjakan, pembelajaran disimpulkan terlebih dahulu dan siswa diberi kesempatan menanyakan hal yang belum dimengerti.

Siklus Kedua II

Data yang diperoleh pada siklus I dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan tujuan agar diperoleh suatu peningkatan kemampuan operasi hitung. Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II sebagai berikut:

Perencanaan

Peneliti menyusun rencana tindakan sebagai berikut: 1) menentukan waktu pelaksanaan; 2) menentukan materi sesuai dengan Kompetensi Dasar; 3) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan indikator; 4) menyusun lembar kerja siswa dan soal evaluasi; 5) menyusun pedoman penilaian; 6) menyusun lembar observasi; dan 7) menyiapkan sumber belajar dan alat permainan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian siklus II dilaksanakan dalam tiga pertemuan, dengan tema lingkungan. Pembelajaran menggunakan metode permainan kartu untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung Kelas II SD Negeri 002 Kongbeng. Dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pertemuan Pertama

Pembelajaran diawali dengan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan pemberian motivasi belajar kepada siswa. Sebelum pembelajaran tempat duduk siswa sudah diatur per kelompok. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kegaduhan yang terjadi saat pembagian kelompok berlangsung.

Pada kegiatan inti, siswa dikenalkan dengan permainan dakon. Dakon adalah permainan tradisional yang sudah dikenal sebagian anak, sehingga diharapkan siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan. Dengan jumlah dakon yang terbatas, maka siswa tetap berada pada kelompok seperti yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan menggunakan dakon, siswa dikenalkan pada konsep pembagian sebagai hasil pengurangan berulang dan menentukan bentuk pengurangan berulang yang tepat. Setelah siswa memahami cara mencari bentuk pengurangan berulang, siswa diajak bermain dalam kelompok yang sama.

Siswa diminta menyelesaikan beberapa soal untuk mencari bentuk pengurangan berulang dengan menggunakan dakon tersebut. Siswa berlomba dengan kelompok lain untuk memberikan jawaban tepat dengan cepat, guru mencatat perolehan hasil perlombaan per kelompok. Guru berkeliling memberikan bimbingan kepada kelompok yang memerlukan bimbingan. Pembelajaran diakhiri dengan menyimpulkan materi dan tanya jawab, serta penyampaian materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya.

2. Pertemuan Kedua

Penyampaian materi dilakukan dengan melibatkan siswa untuk menyelesaikan suatu masalah pembagian yang sering mereka temui sehari-hari. Misal ibu mempunyai enam buku dibagikan kepada dua anaknya. Berapa buku yang didapatkan setiap anak? Beberapa siswa maju ke depan kelas mempraktekkan cara menyelesaikan permasalahan tersebut. Siswa yang lain memperhatikan. Ulangi dengan permasalahan yang lain, sehingga banyak siswa yang terlibat dalam kegiatan elaborasi.

Kegiatan dilanjutkan dengan permainan kelompok. Kelompok ditentukan oleh guru, dengan harapan dapat memaksimalkan kerjasama antara siswa dalam kelompok. Permainan kartu yang diberikan sama dengan yang sudah dilakukan pada siklus I, sehingga siswa sudah memahami aturan permainan. Permainan dilakukan dalam 3 putaran, untuk mengefektifkan waktu pelajaran. Pemenang dalam setiap putaran dicatat dalam lembar laporan kegiatan kelompok. Pada kegiatan konfirmasi siswa diajak berlomba menjawab soal secara lisan. Kemudian siswa diminta mengerjakan soal pembagian. Pekerjaan siswa dikoreksi oleh guru, karena waktu yang tidak mencukupi jika dikoreksi bersama. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan menyimpulkan bersama materi yang telah dipelajari.

3. Pertemuan Ketiga

Materi pembagian merupakan kebalikan dari perkalian. Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan eksplorasi dilakukan kegiatan yang melibatkan siswa, yaitu dengan meminta beberapa siswa menyelesaikan soal perkalian dan pembagian yang menggunakan angka yang sama di papan tulis.

Siswa diminta mengamati keterkaitan soal pembagian dengan soal perkalian. Guru memberikan penjelasan singkat. Dalam kegiatan elaborasi, setiap siswa diberi satu buah kartu perkalian dan pembagian yang belum ada hasilnya. Mereka diminta mengisi hasil tersebut. Kemudian mencari teman yang mempunyai bentuk perkalian atau pembagian yang merupakan kebalikan dari kartu yang dimilikinya. Kegiatan tersebut dilakukan untuk membentuk kelompok.

Kelompok yang sudah berkumpul diberi tugas menjodohkan bentuk perkalian dan bentuk pembagian. Penyampaian tugas dilakukan sebelum siswa diberi kartu perkalian dan pembagian. Kegiatan konfirmasi diisi dengan mengerjakan soal evaluasi siklus II. Pekerjaan siswa dikoreksi oleh guru. Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan nilai rata-rata 78, nilai tertinggi 100, dan nilai terendah 42.

KESIMPULAN

1. Pada tahap pra tindakan, hasil evaluasi menunjukkan nilai rata-rata kelas 65, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 21, serta persentase pencapaian kriteria ketuntasan minimal hanya 42%.
2. Pada siklus I, dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan. Permainan yang digunakan permainan kartu dan domi numbers. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 66, sementara persentase pencapaian kriteria

ketuntasan minimal meningkat menjadi 58%.

3. Pada siklus II, pembelajaran menggunakan metode permainan dengan memodifikasi permainan menggunakan alat permainan dan benda-benda yang sudah dikenal siswa, semakin meningkatkan kemampuan operasi hitung siswa. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 78, dan persentase pencapaian kriteria ketuntasan minimal meningkat menjadi 81%.

SARAN

1. Bagi guru: bisa dijadikan sebagai referensi pilihan metode permainan yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika.
2. Bagi kepala sekolah: pembelajaran memerlukan berbagai variasi metode pembelajaran, alangkah baiknya jika kepala sekolah dapat melakukan pelatihan berbagai metode yang dapat di variasikan dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain: peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode permainan, diharapkan dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lain pada pokok bahasan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Muin. 2012. Peningkatan Keaktifan Pembelajaran Matematika Metode Permainan Kartu Bilangan Kelas II SDN 15 Bentarat Bengkayang. Artikel Penelitian. Universitas Tanjung Pura Pontianak.
- Achmad Sugandi dkk. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Amin Mustofa dkk. 2008. *Senang Matematika untuk SD/MI kelas 2*. Jakarta: Depdiknas.
- Andang Ismail. 2006. *Education Games*. Jakarta: Pilar Media.
- Antonius Cahya Prihandoko. 2006. *Memahami Konsep Matematika secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik*. Jakarta: Depdikbud.

**PENERAPAN TEKNIK *ICE BREAKING* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS 4-C MI NEGERI 1
SAMARINDA TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Hamidah
MI Negeri 1 Samarinda

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik melalui penggunaan teknik Ice Breaking pada peserta didik kelas 4 C MI Negeri 1 Samarinda. Penelitian ini membahas tentang keefektifan Ice Breaking dalam kegiatan pembelajaran. Guru tidak bisa mengajar hanya membawa buku, datang ke kelas, dan hanya berceramah. Guru harus menyadari gaya belajar mereka sendiri, pengalaman belajar masa lalu dan strategi belajar tidak bisa disamakan dengan cara mereka mengajar. Guru dituntut agar dapat membangun atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, efektif, efisien dan inovatif. Salah satu tekniknya adalah Ice Breaking. Hal ini membuat proses belajar di kelas lebih nyaman, lebih santai, tidak membosankan dan peserta didik akan menikmati kegiatan di kelas sehingga peserta didik akan fokus pada pelajaran. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 C sebanyak 35 orang. Penelitian Tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis, observasi dan wawancara Hasil penelitian berupa deskriptif kualitatif yang menunjukkan bahwa dengan menerapkan tehnik ice breaker dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata hasil evaluasi pembelajaran pada kondisi awal yaitu 59 dibandingkan dengan hasil nilai rata-rata pada siklus I yaitu 68. Hal ini terjadi peningkatan 15,62%. Nilai rata-rata dari hasil evaluasi pembelajaran peserta didik pada siklus II yaitu 81, maka bila dibandingkan hasil peserta didik pada siklus I terjadi peningkatan (antara siklus I dan siklus II) sebesar 17,64%. Hal ini membuktikan bahwa tehnik Ice Breaking dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Ice Breaking, Belajar, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar tidak hanya memberikan bekal kemampuan pengetahuan saja tetapi juga sikap dan keterampilan sebagai proses pengembangan diri dan sosial untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Dalam kegiatan pembelajaran pada tingkat sekolah dasar, guru dituntut agar mampu mengolah kelas sedemikian rupa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan

menyenangkan, guru dituntut untuk sangat kreatif dan efektif dalam menyampaikan materi dikelas sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menerima dan menguasai materi dengan baik. (Norhayati, 2017). Peserta didik tidak akan mampu memahami materi dengan baik jika ia hanya duduk, mendengarkan, dan mencatat penjelasan dari guru. Tugas guru dalam pembelajaran adalah menjadikan peserta didik belajar melalui penciptaan strategi dan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna. Berdasarkan hasil Ulangan harian dan observasi yang telah dilakukan dengan guru diperoleh hasil belajar peserta didik relative rendah, hal ini dibuktikan dari hasil ulangan yang masih jauh dari target yang diharapkan yaitu hanya mencapai nilai rata-rata 59 sedangkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 70. Hal ini disebabkan oleh keadaan peserta didik saat di kelas yaitu keaktifan peserta didik kurang ditandai dengan beberapa peserta didik kurang memperhatikan guru saat menjelaskan, diam saat ditanya, tidak mengerjakan latihan sehingga kesan dalam proses pembelajaran kurang hidup. Ketika observasi kelas beberapa kali dilakukan, saat peserta didik melakukan diskusi kelompok terdapat beberapa peserta didik yang tidak aktif dan cenderung hanya menunggu hasil dari teman yang lain. Pada saat guru memberikan materi ada beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, peserta didik ribut bahkan saat guru memberikan latihan soal, peserta didik tidak semangat dan mengantuk sehingga hanya sedikit yang mengerjakan, dari pengamatan terlihat suasana kelas kurang kondusif dan terkesan suasana kaku yang mengakibatkan peserta didik kurang fokus/konsentrasi pada saat pembelajaran. Untuk memecahkan masalah ini, peneliti mencoba menerapkan salah satu teknik yaitu teknik pembelajaran *Ice Breaking*. Dalam Penelitian Efi Ika Febriandari, E.I., (2018), kreativitas guru dalam menerapkan *Ice Breaking* dalam pembelajaran serta motivasi belajar peserta didik terbukti mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Teknik *Ice Breaking* ini mengutamakan suasana belajar-mengajar yang ceria, semangat, dan tidak membosankan. Diharapkan, dengan adanya teknik *Ice Breaking* ini, konsentrasi peserta didik dapat terbangun dan lebih bersemangat dalam menerima pelajaran di sekolah. Untuk itu penulis tertarik mengambil melakukan Penelitian Tindakan Kelas judul penelitian “*Penerapan Teknik Ice Breaking untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di kelas 4-C MI Negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020*”. Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan tehnik *Ice Breaking* dapat meningkatkan hasil belajar di Kelas 4 C MI negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020? Hipotesis tindakan penelitian adalah dengan penerapan tehnik *Ice Breaking* dalam Pembelajaran di kelas diduga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Belajar

Menurut Margaret Gredler (1994) Definisi belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Sehingga peserta didik dapat mengetahui hal-hal yang baru dan dapat meningkatkan pengetahuan yang dimilikinya, mengubah dari tidak tahu menjadi tahu, dari yang salah menjadi benar,

dan dari kurang baik menjadi baik. Selain itu, menurut R.Gagne seperti yang dikutip oleh Slameto dalam bukunya Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya, memberikan dua definisi belajar, yaitu (1) Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku, (2) Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi. Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diberbagai bidang yang terjadi akibat interaksi terus menerus dengan lingkungannya.

Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar atau disebut juga sebagai prestasi merupakan kemampuan intelektual peserta didik, yang dapat menentukan keberhasilan dalam memperoleh prestasi pada setiap kegiatan belajar. Sehubungan dengan hasil belajar, Menurut Sudjana (2016, h. 23) menyatakan, "Hasil belajar merupakan keseluruhan pola perilaku baik yang bersifat kognitif, afektif maupun psikomotor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar". Oleh karena itu, Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan. Sebagaimana dirumuskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 23 tahun 2016 Bab V pasal 6, dapat kita baca bahwa hasil belajar digunakan untuk; (1) mengukur dan mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik; (2) memperbaiki proses pembelajaran; (3) menyusun laporan kemajuan hasil belajar harian, tengah semester, akhir semester, akhir tahun, dan atau kenaikan kelas. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi atau hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang diperoleh seseorang dari kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai.

Pengertian *Ice Breaking*

Istilah *Ice Breaking* berasal dari dua kata asing, yaitu ice yang berarti es yang memiliki sifat kaku, dingin, dan keras, sedangkan breaking berarti memecahkan. Arti harfiah ice-breaking adalah 'pemecah es' Jadi, *Ice Breaking* bisa diartikan sebagai usaha untuk memecahkan atau mencairkan suasana yang kaku seperti es agar menjadi lebih nyaman mengalir dan santai. Hal ini bertujuan agar materi-materi yang disampaikan dapat diterima. Peserta didik akan lebih dapat menerima materi pelajaran jika suasana tidak tegang, santai, nyaman, dan lebih bersahabat (Sunarto, 2012). *Ice Breaking* juga dapat diartikan sesuatu yang dingin yang perlu diberikan pada suasana yang panas. Sejalan dengan itu, M. Said (2010) juga mengungkapkan bahwa *Ice Breaking* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok. Proses pembelajaran yang serius kaku tanpa sedikitpun ada nuansa kegembiraan tentulah akan sangat cepat membosankan. Apalagi diketahui bahwa berdasarkan penelitian kekuatan rata-rata manusia untuk terus konsentrasi dalam situasi yang monoton hanyalah sekitar 15 menit saja. Selebihnya pikiran akan segera beralih kepada hal-hal lain yang mungkin sangat jauh dari tempat di mana ia duduk mengikuti suatu kegiatan tertentu. Otak kita tidak dapat dipaksa untuk melakukan fokus dalam waktu yang

lama. Dengan demikian sangatlah penting bagi guru untuk menguasai berbagai teknik *Ice Breaking* dalam upaya untuk terus menjaga “stamina” belajar para peserta didiknya. Kesimpulannya adalah bahwa *Ice Breaking* digunakan untuk memusatkan perhatian peserta didik kembali, memberikan semangat baru pada saat peserta didik mencapai tidak jenuh menjalankan tugas belajar, dan mengalihkan perhatian terhadap fokus materi

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian dilakukan melalui tahapan penyusunan proposal, penyusunan instrumen, pengumpulan data, analisis data, pembahasan dan laporan hasil penelitian. Penelitian dilakukan di kelas 4 C MI Negeri 1 Samarinda yang diikuti oleh sebanyak 35 Peserta didik. Subyek penelitian adalah Peserta didik kelas 4 C terdiri dari laki-laki sebanyak 16 Peserta didik dan perempuan sebanyak 19 Peserta didik.

Sumber Data

Sumber data adalah data primer yang didapat dari hasil prestasi pada tahap awal, siklus I dan siklus II. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil kegiatan yang berkaitan secara langsung dengan pelaksanaan PBM serta data yang mendukung jawaban fokus permasalahan yang telah ditetapkan. Adapun data yang akan diambil adalah hasil pekerjaan test teori pada prestasi peserta didik secara tertulis dalam menyelesaikan soal-soal.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah data-data yang diambil dari prestasi pembelajaran Peserta didik yang berupa hasil test tertulis teori dan lisan atau praktek. Tes dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman Peserta didik terhadap materi yang diberikan. Terdapat dua teknik pengumpulan data yaitu: (a) Tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan, (b) Non tes berupa wawancara, pengamatan, chek list, studi dokumen dan lain sebagainya

Alat Pengumpulan data

Alat pengumpulan data disesuaikan dengan teknik yang dipakai. Karena teknik yang digunakan adalah test tertulis maka alat pengumpulan datanya adalah tes tertulis berupa test uraian. Selain itu, peneliti menggunakan blanko observasi (lembar pengamatan) diskusi untuk mengetahui perkembangan keaktifan peserta didik pada saat melakukan diskusi

Analisa Data

Analisis yang digunakan sesuai dengan metode dan jenis data yang dikumpulkan. Data kuantitatif menggunakan analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes. Untuk siklus ke-I yang dibandingkan adalah nilai kondisi awal dan nilai siklus I, sedangkan untuk siklus ke-II yang dibandingkan adalah nilai siklus I. Analisis data yang berbentuk data kualitatif adalah data kualitatif hasil pengamatan maupun wawancara di analisis dengan menggunakan analisis diskriptif

kualitatif dengan membandingkan hasil observasi dari proses pembelajaran Peserta didik dari kondisi awal, siklus I dan siklus II.

Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini tahapan-tahapan penelitian dibagi menjadi tahapan tiap siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi (Kemmis-Taggart, 1988).

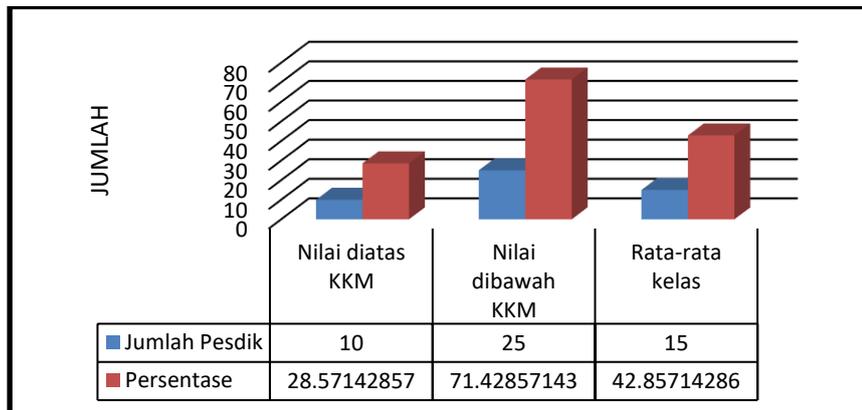
Kegiatan Siklus I berlangsung selama 2 minggu, yakni minggu kedua sampai dengan minggu 3 bulan Januari. **Pada Tahap Perencanaan** Guru mengidentifikasi masalah, menganalisa dan merumuskan masalah, sebagai peneliti membuat persiapan KBM, dan menyusun soal test. Pelaksanaan Tindakan adalah tahap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan tehnik *Ice Breaking*. Langkah-langkah pada kegiatan inti meliputi; kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. **Pada tahap Observasi**, guru melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dengan penggunaan tehnik *Ice Breaking*, mencatat setiap kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat penerapan metode pembelajaran. Pada Tahap **Refleksi guru** melakukan prestasi tindakan yang telah dilakukan meliputi evaluasi dari setiap tindakan, melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran Peserta didik dan lembar kerja, melaksanakan refleksi dengan membandingkan hasil dari kondisi awal dengan siklus I.

Kegiatan Siklus II berlangsung selama 2 minggu, yakni minggu kesatu dan kedua bulan Pebruari. Pelaksanaan penelitian siklus II mengacu pada hasil refleksi siklus I dan sebagai perbaikan penelitian pada siklus I. Pada Tahap Perencanaan, guru mengidentifikasi masalah yang muncul pada siklus I dan belum teratasi dan penetapan alternatif pemecahan masalah, menentukan indikator pencapaian hasil belajar, pengembangan program tindakan II. Kegiatan pada tahap Tindakan hampir sama pada siklus I, hanya saja terdapat perbedaan yang terletak pada tehnik *Ice Breaking* yang berhubungan dengan materi dan lebih bervariasi. Pada tahap Pengamatan guru melakukan mencatat semua hal-hal yang diperlukan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung, menilai hasil tindakan sesuai dengan format yang sudah dikembangkan. Tahap Refleksi guru melakukan prestasi terhadap tindakan pada siklus II berdasarkan data yang terkumpul, melaksanakan refleksi dengan membandingkan hasil dari kondisi siklus I dengan siklus II.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Tahap Awal (Pra Penelitian)

Tahap awal adalah kondisi di mana peserta didik mendapatkan pembelajaran hanya terjadi di dalam kelas, pengetahuan diperoleh dengan hafalan, keterampilan dibangun atas dasar latihan. Sumber belajar hanya dari buku paket dan informasi guru sehingga Peserta didik secara pasif menerima pengetahuan tanpa memberikan ide atau merasakan langsung dalam pembelajaran. Bila nilai kondisi awal tersebut ditampilkan dalam bentuk grafik, maka akan ditampilkan nilai seperti diagram grafik di bawah ini:

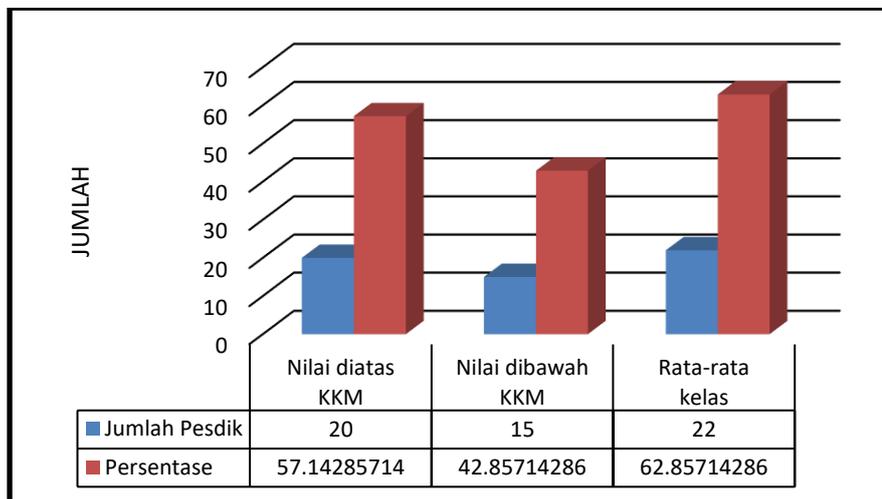


Gambar 1. Grafik Perolehan Nilai pada tahap awal pembelajaran Peserta didik

Dari 35 peserta didik di kelas 4 C hanya 10 (28,57%) orang yang mencapai nilai di atas KKM, sebaliknya ada 25(71,42%) peserta didik mendapat nilai dibawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik masih dalam kategori SANGAT KURANG, berdasarkan interval Kualifikasi Nilai. Nilai rata-rata Peserta didik pada kondisi awal adalah 59. Sedangkan nilai KKM kelas 4 C adalah 70

Hasil Siklus I

Pada Siklus I Peserta didik telah mendapatkan tehnik *Ice Breaking* dalam proses KBM. Hal tersebut menyebabkan terjadinya peningkatan pengetahuan peserta didik. Bila nilai Siklus I tersebut ditampilkan dalam bentuk grafik, maka akan ditampilkan nilai seperti diagram grafik di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Nilai Siklus I

Nilai rata-rata Peserta didik pada Siklus I adalah 68. Peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM mencapai 20 orang atau sebanyak 57,14 %. Terdapat 15 peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM atau 42,85%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik masih dalam kategori CUKUP, berdasarkan interval Kualifikasi Nilai.

Refleksi Siklus I

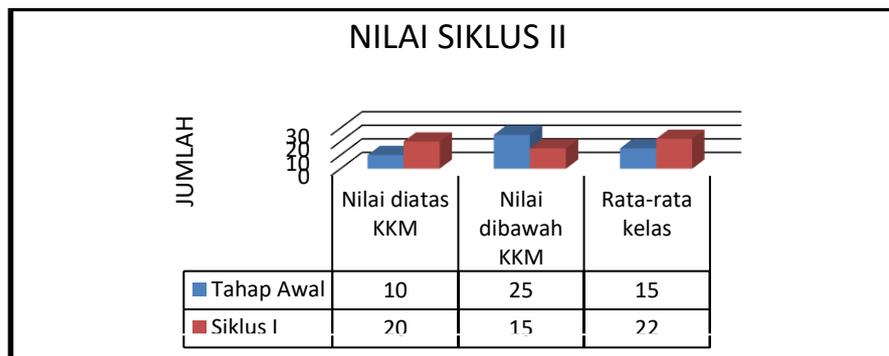
Dari data hasil prestasi antara kondisi awal dibandingkan dengan hasil prestasi pada siklus I secara deskriptif kualitatif terjadi peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Hal tersebut bisa dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Perbandingan Pengolahan Data pada Tahap Awal dan Siklus I

No	Kondisi Awal	Siklus I
1	Tindakan: Belum dimanfaatkannya media video mengakibatkan nilai peserta didik yang diperoleh masih rendah.	Dengan menggunakan tehnik <i>Ice Breaking</i> maka hasil prestasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan nilai peserta didik
2	Hasil Prestasi Pembelajaran <ul style="list-style-type: none">• Nilai terendah: 35,00• Nilai tertinggi: 85,00 Nilai rata-rata kondisi awal: <ul style="list-style-type: none">• $\bar{X} = 59$• 10 orang atau sebanyak 28,57 % yang mendapat nilai di atas KKM	Nilai rata-rata dari siklus I: <ul style="list-style-type: none">• Nilai terendah: 40,00• Nilai tertinggi: 90,00• $\bar{X} = 68$• Terjadi peningkatan:<ul style="list-style-type: none">• $\frac{(68-59)}{59} \times 100\% = 15,25\%$• 20 orang atau sebanyak 57,14 % yang mendapat nilai di atas KKM
3	Proses Pembelajaran Peserta didik <ul style="list-style-type: none">• Keaktifan Peserta didik masih rendah, belum terjadi diskusi yang efektif .	<ul style="list-style-type: none">• Keaktifan Peserta didik meningkat, diskusi antar Peserta didik dengan Peserta didik dan Peserta didik dengan guru belum efektif.• Secara kualitatif nilai peserta didik adalah lebih baik.

Hasil Siklus II

Pada Siklus II Peserta didik telah mendapatkan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan tehnik *Ice Breaking* yang berkaitan dengan materi dalam proses KBM. Nilai rata-rata Peserta didik pada Siklus II adalah 80,00 Peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM mencapai 33 orang atau sebanyak 94,28 %. Peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM hanya 2 orang atau 5,71 %. Nilai terendah adalah 60,00 dan nilai tertinggi adalah 95,00. Bila nilai Siklus II tersebut ditampilkan dalam bentuk grafik, maka akan ditampilkan nilai siklus II seperti grafik di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Hasil Siklus II pembelajaran Peserta didik

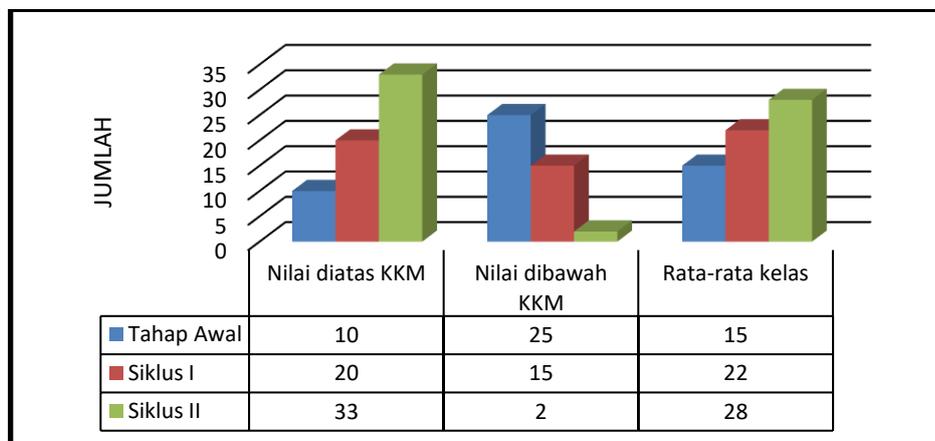
Refleksi Pada Siklus I dan II

Dari data hasil prestasi antara siklus I dibandingkan dengan hasil prestasi pada siklus II secara deskriptif kualitatif terjadi peningkatan kemampuan peserta didik melalui penerapan tehnik *Ice Breaking*. Dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pembelajaran Peserta didik pada Siklus I dengan siklus II maka bisa dilihat pada tabel 2 di bawah.

Tabel 2. Perbandingan Pengolahan Data Siklus I dan Siklus II

No	Siklus I	Siklus II
1	Dengan penerapan <i>Ice Breaking</i> dengan pembagian kelompok besar pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan nilai peserta didik namun masih belum efektif	Dengan penerapan tehnik <i>Ice Breaking</i> dengan pembagian kelompok kecil maka hasil prestasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan nilai peserta didik yang signifikan
2	Nilai rata-rata dari siklus I: <ul style="list-style-type: none"> • Nilai terendah: 40,00 • Nilai tertinggi: 90,00 • $\bar{X} = 68$ 	Nilai rata-rata dari siklus II: <ul style="list-style-type: none"> • $\bar{X} = 81,00$ • Terjadi peningkatan: $\frac{(80,00-68)}{68} \times 100\% = 17,64\%$ • 33 orang atau sebanyak 94,28 % yang mendapat nilai di atas KKM
	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai terendah: 50,00 • Nilai tertinggi: 90,00 	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai terendah: 60,00 • Nilai tertinggi: 95,00
3	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan Peserta didik meningkat, diskusi antar Peserta didik dengan Peserta didik dan Peserta didik dengan guru belum efektif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan Peserta didik meningkat, diskusi antar Peserta didik dengan Peserta didik dan Peserta didik dengan guru efektif. • Secara kualitatif terjadi peningkatan yang sangat baik

Dengan penerapan tehnik *Ice Breaking* terjadi peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Lebih jelasnya bisa dilihat pada grafik di bawah yang menunjukkan peningkatan baik nilai dibawah KKM, diatas KKM dan rata-rata kelas dari Peserta didik kelas 4 C MI Negeri 1 Samarinda



Gambar 4. Grafik Peningkatan Nilai Prestasi Pembelajaran Peserta Didik

Berdasarkan pembahasan, khususnya pembahasan refleksi serta data empirik maka hasil penelitian ini adalah mendukung hipotesa, bahwa dengan penerapan tehnik *Ice Breaking* terjadi peningkatan hasil belajar Peserta didik Kelas 4 C MI Negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu antara lain: 1) berdasarkan hasil pengujian hipotesis seperti yang telah diuraikan, penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan penerapan tehnik *Ice Breaking* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 4 C MI Negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020; 2) tehnik pembelajaran *Ice Breaking* sangat perlu dilaksanakan oleh guru, karena dapat memfokuskan perhatian peserta didik pada materi dan membuat suasana kelas tidak membosankan dan menjadi ceria; 3) hal tersebut di atas ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata kondisi awal sebesar $\bar{X} = 59$ dibandingkan dengan hasil nilai rata-rata dari evaluasi pembelajaran Peserta didik pada siklus I sebesar $\bar{X} = 68$. Hal ini terjadi peningkatan 15,62%. Nilai rata-rata dari hasil evaluasi pembelajaran Peserta didik pada siklus II sebesar $\bar{X} = 81$, maka bila dibandingkan dengan prestasi pembelajaran Peserta didik pada siklus I terjadi peningkatan (antara siklus I dan siklus II) sebesar 17,64%.

Dengan kata lain, *Ice Breaking* adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.

SARAN

Adapun saran yang diberikan untuk hasil Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut: 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi bagi guru dalam memahami kelemahan dan kelebihan peserta didiknya, sehingga dapat membuat terobosan yang dapat memotivasi peserta didik untuk aktif menulis,

sehingga kemampuan menulisnya meningkat; 2) Penelitian tindakan kelas merupakan sarana pengembangan profesionalisme dan sarana mengatasi kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dalam menerima pelajaran; dan 3) bagi sekolah, atau lembaga penyelenggara pendidikan, akan berupaya mengamati mutu dan kualitas sekolahnya dengan melengkapi sarana pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Efi Ika Febriandari, E.I.. 2018. Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan *Ice Breaking* dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Konseptual*. P.ISSN 2541-4216, E.ISSN 2541-4224
- Arikunto, Suharsimi. 2005. Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Dirjen PMTK.
- Bahri, Syaiful & Zain, Aswan. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gredler, Margaret E. B. 1994. Belajar dan Membelajarkan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- <http://anwarholil.blogspot.com/2009/01/ice-breaking-dalam-pembelajaran.html>
- http://www.andragogi.com/document2/ice_breaking.htm
- Kemendikbud, 2016, *Kurikulum 2013*: Lampiran Permendikbud no 23, Tahun 2016 tentang Penilaian, Jakarta.
- Kemendikbud, 2016, *Kurikulum 2013*: Lampiran Permendikbud no 21, Tahun 2016 tentang Standar Isi, Jakarta.
- Kemmis, S dan Taggart R. 1998. *The Action Research Planner*, Deakin University.
- M. Said. 2010. *80+ Ice Breaking Games-Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Paul Ginnis. 2008. *Trik & Taktik Mengajar*. Jakarta: Indeks.
- Slameto. 2015. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Cetakan Keenam. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suhardjono et.al. 2005. *Pedoman Penyusunan Karya Tulis Ilmiah, di bidang Pendidikan dan Angka Kredit Pengembang Profesi Guru*. Jakarta: Dirjen Dikgur dan Tentsis.
- Sudjana, Nana. 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunarto. 2012. Icebreaking dalam Pembelajaran Aktif. Surakarta: Yuman Pressindo.

UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DI KELAS VI-E

Nur Laila

MI Asya-Syauqi Kutai Kartanegara

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif model Make A Match untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VI-E MI Asya-Syauqi Kutai Kartanegara. Model pembelajaran Make A Match dilakukan di dalam kelas dengan suasana yang menyenangkan karena dalam pembelajarannya peserta didik dituntut untuk berkompetisi mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dengan waktu yang cepat. Permainan dalam model pembelajaran ini sangat sesuai dengan peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI-E yang terdiri dari 25 peserta didik. Instrument pengumpulan datanya adalah tes yang diperoleh dari hasil peserta didik secara tertulis. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis, observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk table dan grafik. Data dikumpulkan melalui hasil observasi aktivitas peserta didik dan tes hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas peserta didik dari 76,10% (Baik) pada siklus I meningkat menjadi 92,24% (Sangat Baik) pada siklus II. Ketuntasan belajar klasikal peserta didik pada siklus I sebesar 72% dengan rata-rata 74,00 meningkat menjadi 88% dengan rata-rata 86,00 pada siklus II.

Kata Kunci: *Aktivitas Peserta Didik, Hasil belajar Peserta Didik, Pembelajaran Kooperatif, Make A Match*

PENDAHULUAN

Kelas adalah lingkungan pembelajaran yang dinamis, mempertemukan peserta didik dari berbagai latar belakang yang berbeda dengan berbagai tingkat kemampuan dan karakter yang berbeda-beda. Oleh karena itu, untuk menjadi guru yang efektif memerlukan penerapan strategi pengajaran yang efektif dan inovatif dalam kelas untuk membantu memenuhi kebutuhan individu peserta didik. Guru kelas di sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran, dapat menggunakan berbagai strategi yang dapat mengutamakan keterlibatan dan peran aktif peserta didik. Namun pada kenyataannya bahwa strategi pembelajaran yang selama ini diterapkan adalah ceramah dan tanya jawab saja. Ketika peserta didik pasif, atau hanya

menerima dari pengajar, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi tidak memuaskan. Berdasarkan hasil studi dokumen nilai ulangan harian subtema Jenis-jenis Pekerjaan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik VI-E MI Asya-Syauqi Kutai Kartanegara rendah. Sebanyak 18 orang (72%) dari 25 peserta didik belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal sedangkan 7 peserta didik (28%) sudah mencapai nilai KKM. Nilai KKM yang ditetapkan adalah nilai 70. Sesuai hasil belajar tersebut, guru memerlukan perbaikan dan bimbingan terhadap peserta didik untuk mendapatkan nilai yang lebih baik. Dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran, peneliti mencoba untuk menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan Rahayu & Santoso (2017) dengan berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Model *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas III pada Tema Harga Diri di SDN Plalangan 02 jember” menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif model *Make A Match* dapat meningkatkan aktifitas dan hasil peserta didik. Hal tersebut didukung oleh Indrastuti, W., Utaya, S., & Irawan, E. B. (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Pembelajaran Kooperatif Model *Make A Match*” yang menyatakan bahwa aktifitas dan hasil belajar peserta didik meningkat setelah penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran *Make A Match* dapat melatih peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara merata serta menuntut peserta didik bekerjasama dengan anggota kelompoknya agar tanggung jawab dapat tercapai, sehingga semua peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Suyatno (2009: 72) mengungkapkan bahwa model *make and match* pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal dan menyiapkan kartu jawaban kemudian peserta didik mencari pasangan kartunya, sehingga akan terjalin kerjasama antar peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik mengambil melakukan Penelitian Tindakan Kelas rumusan masalah adalah apakah penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Make A Match* dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik. Adapun judul penelitian yaitu “*Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Make A Match di Kelas VI-E MI Asya-Syauqi Kutai Kartanegara.*”

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Hasil belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Susanto (2013:5) menyatakan “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik yang menyangkut afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Hasil belajar tersebut diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan. Seperti yang dikemukakan Dimiyati dan Mujiono (2006:3) “Hasil belajar

merupakan hasil dari suatu intrerksi tindakan belajar dan mengajar. Disisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, disisi peserta didik hasil belajar merupakan puncak proses belajar.” Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuansesorang dalam segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil kegiatan atau proses belajar mengajar.

Pembelajaran Kooperatif

Keefektifan kegiatan pembelajaran dapat terjadi jika guru dapat membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan tepat sehingga dapat meningkatkan perkembangan peserta didik dalam membangun suatu materi. Salah satu pertimbangan yang dapat dilakukan guru adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama peserta didik dalam kegiatan belajar. Seperti yang dikemukakan Huda (2015, hlm. 32) pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran di mana peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Kurnianty, Widiaty, dan Sudarmiatin (2016:215—216) menambahkan bahwa model pembelajaran kooperatif mengajarkan peserta didik bekerja sama dan menerima kelebihan dan kekurangan peserta didik lain. Menurut Gull (2015:247) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu cara meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adrian, dkk (2016:222) juga mengemukakan bahwa pada pembelajaran kooperatif terjadi perubahan fokus pembelajaran dari guru menjadi pembelajaran peserta didik. Hal ini berpengaruh pada pelaksanaan proses pembelajaran dan psikologi peserta didik selama mengikuti pembelajaran

Make A Match

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran *Make A Match* adalah pembelajaran menggunakan kartu-kartu. Rusman (2012:223) mengemukakan bahwa model pembelajaran model *Make A Match* diprakarsai oleh Lorna Curran. Model pembelajaran ini terdapat unsur permainan yang menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik dapat belajar dan bekerja sama mencari pasangan kartu tentang topik bahasan tertentu. Hal ini dapat menciptakan kegiatan belajar sambil bermain. Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan seperti difirmankan dalam al-qur’an surat yasin ayat 36 yang artinya: Maha Suci Tuhan yang telah menciptakan pasangan-pasangan semuanya, baik dari apa yang ditumbuhkan oleh bumi dan dari diri mereka maupun dari apa yang tidak mereka ketahui. (QS. Yasin/36:36). Dalam ayat ini dijelaskan bahwa Allah SWT telah menciptakan sesuatu di dunia ini dengan berpasang-pasangan, baik yang diketahui oleh manusia maupun yang tidak diketahui oleh manusia. Salah satunya adalah mengenai model pembelajaran *Make A Match*, dimana model pembelajaran ini menggunakan permainan kartu, jadi peserta didik harus mencari pasangan kartu yang dipegang. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi soal dan kartu yang lainnya berisi jawaban dari soal-soal tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK). Arikunto (2009:3) menyatakan bahwa PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian dilaksanakan di Kelas VI-E MI Asya-Syauqi Kutai Kartanegara dengan jumlah peserta didik 25 yang terdiri dari 16 laki-laki dan 9 perempuan. Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumen dan tes. Data yang dikumpulkan dalam penelitian berupa (1) hasil observasi yang dilakukan guru dan observer selama kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif model *Make A Match*, (2) hasil tes hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif model *Make A Match*, (3) dokumen setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif model *Make A Match*. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Masing-masing siklus meliputi empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis dan Mc. Taggart dalam Arikunto, 2013:138). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi aktivitas peserta didik dan tes akhir siklus. Selanjutnya data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang meliputi tahap reduksi, penyajian, dan kesimpulan (Huberman dalam Sugiyono, 2015:338). Pedoman observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama penerapan pembelajaran kooperatif model *Make A Match*, kemudian dihitung persentase aktivitas belajar peserta didik menggunakan rumus di bawah ini.

Cara menghitung persentase keaktifan peserta didik berdasarkan lembar pengamatan yaitu:

$$\text{Persentasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Persentase aktivitas belajar peserta didik tersebut kemudian dihitung rata-ratanya dan dianalisis ke dalam kriteria yang telah ditetapkan. Kriteria aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Peserta didik

No	Rentang	Kategori
1	0% - 24,99%	Keaktifan peserta didik rendah
2	25% - 49,99%	Keaktifan peserta didik sedang
3	50% - 74,99%	Keaktifan peserta didik tinggi
4	75% - 100%	Keaktifan peserta didik sangat tinggi

(Yonny dkk 2010: 176)

Peserta didik dikatakan tuntas belajar jika mendapatkan nilai ≥ 70 . Hasil belajar peserta didik dikatakan telah mencapai kriteria keberhasilan jika ketuntasan belajar klasikal peserta didik mencapai $\geq 80\%$. Untuk menghitung hasil belajar peserta didik menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Ketuntasan Belajar Klasikal} = \frac{\sum \text{Pesdik yang memperoleh nilai} \geq 70}{\sum \text{Semua Pesdik}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN

Hasil Aktivitas Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik yang dilakukan kedua observer selama penerapan pembelajaran kooperatif model *Make A Match* menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus I, kriteria aktivitas peserta didik “Baik” sebanyak 11 peserta didik (44%) dan aktivitas peserta didik “Sangat Baik” sebanyak 14 peserta didik (56%). Sehingga diperoleh nilai rata-rata aktivitas peserta didik sebesar 76,10 dan termasuk kriteria “Baik”. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu peserta didik dengan aktivitas “Baik” sebanyak 4 peserta didik (16%) dan aktivitas “Sangat Baik” sebanyak 21 peserta didik (84%). Sehingga diperoleh nilai rata-rata aktivitas peserta didik sebesar 92,24% dan termasuk kriteria “Sangat Baik”. Peningkatan aktivitas peserta didik dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik

Siklus	Persentase aktivitas peserta didik	Kriteria	Peningkatan
I	67,10 %	Baik	16,14 %
II	92,24	Sangat baik	

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa persentase aktivitas peserta didik pada siklus I mencapai nilai 76,10% dan termasuk kriteria “Baik”. Pada siklus II meningkat menjadi 92,24% dan termasuk kriteria “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sebesar 16,14%.

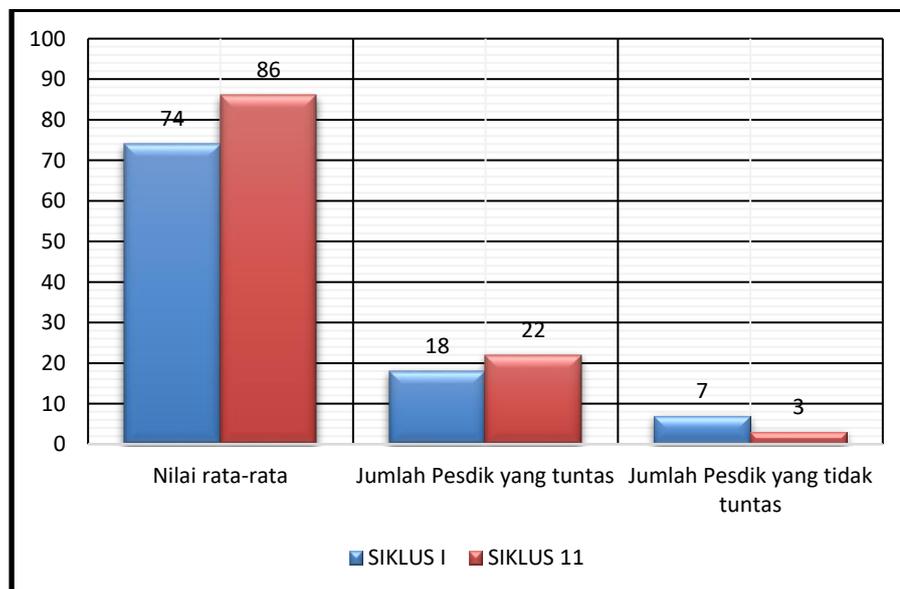
Hasil Belajar

Pada Siklus I Peserta didik telah mendapatkan model pembelajaran *Make A Match* dalam proses KBM. Berdasarkan hasil belajar yang dilakukan melalui tes akhir siklus menunjukkan peningkatan. Pada siklus I diperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 72%. Rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus I sebesar 74,00. Pada siklus II, ketuntasan belajar klasikal meningkat menjadi 88%. Rata-rata yang diperoleh peserta didik pada siklus II sebesar 86,00. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta didik Siklus I dan II

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata	74	86
2	Jumlah Pesdik yang tuntas	18 orang	22 orang
3	Jumlah Pesdik yang tidak tuntas	7 orang	3 orang
4	ketuntasan Klasikal	72%	88%

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa pada siklus I, peserta didik yang tuntas sebanyak 18 peserta didik sehingga diperoleh ketuntasan belajar klasikal peserta didik sebesar 72% dengan rata-rata nilai sebesar 74,00. Pada siklus II, peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 22 peserta didik sehingga diperoleh ketuntasan belajar klasikal peserta didik sebesar 88%. Rata-rata nilai siklus II sebesar 86,00. Bila nilai Siklus I dan Siklus II tersebut ditampilkan dalam bentuk grafik, maka akan ditampilkan nilai siklus I seperti grafik di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar

Dari grafik diatas menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta didik

Aktivitas peserta didik yang diamati dalam penelitian ini meliputi aktivitas peserta didik saat guru menyampaikan materi, mengamati masalah pertama, memikirkan jawaban, mencari pasangan kartu, presentasi hasil diskusi, menyimpulkan, dan mengerjakan tes akhir. Dalam penerapan model *Make A Match* terdapat permainan menggunakan kartu soal dan jawaban. Permainan merupakan salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan aktivitas peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Wardhani, Irawan, Sa'dijah (2016:906) bahwa melalui permainan akan tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik tidak merasa tertekan, dan menjadikan peserta didik lebih aktif. Permainan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia SD karena pada dasarnya peserta didik usia SD senang bermain dan bergerak melakukan berbagai aktivitas. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada penelitian ini terlihat pada beberapa kegiatan. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan peserta didik saat guru menyampaikan materi. Pada siklus I, peserta didik kurang memerhatikan guru dan malu mengemukakan pendapat. Pada siklus II, peserta didik semangat dan antusias memerhatikan guru dan aktif mengemukakan pendapat. Pada siklus I, peserta didik berebutan mengamati kartu soal sehingga suasana pembelajaran kurang kondusif. Pada siklus II, sudah ada pembagian kartu soal secara adil dalam kelompok. Setiap peserta didik mendapat kesempatan untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban. Peserta didik sangat tertarik dengan permainan *Make A Match*. Setiap kelompok berlomba-lomba untuk memenangkan permainan dengan mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang tepat untuk mendapatkan reward dari guru.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik diperoleh setelah peserta didik mengerjakan tes tertulis yang diberikan guru pada akhir siklus. Salah satu faktor yang memengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik adalah aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Ulfah, Santoso, dan Utaya (2016:1608) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai seseorang dalam memahami materi pelajaran. Jika peserta didik terlibat secara langsung, peserta didik akan mudah memahami materi sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar peserta didik pada penelitian ini meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, peserta didik yang belum tuntas sebanyak 7 peserta didik dan peserta didik yang tuntas sebanyak 18 peserta didik. Ketuntasan belajar klasikal peserta didik sebesar 72% dan rata-rata yang diperoleh sebesar 74,00. Pada siklus II, peserta didik yang belum tuntas sebanyak 3 peserta didik dan 22 peserta didik sudah tuntas. Ketuntasan belajar klasikal peserta didik meningkat menjadi 88% dengan rata-rata sebesar 86,00. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu antara lain: 1) berdasarkan hasil pengujian hipotesis seperti yang telah diuraikan, penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik; 2) Permainan dalam model ini yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia SD, peserta didik dapat terlibat secara aktif dan langsung; dan 3) Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas peserta didik dari 76,10% (Baik) pada siklus I meningkat menjadi 92,24% (Sangat Baik) pada siklus II. Ketuntasan belajar klasikal peserta didik pada siklus I sebesar 72% dengan rata-rata 74,00 meningkat menjadi 88% dengan rata-rata 86,00 pada siklus II.

SARAN

Adapun saran yang diberikan untuk hasil Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut: 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guruguru untuk menerapkan model pembelajaran *Make A Match* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran, karena model pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik; 2) sebagai guru yang profesionalis, penelitian sangat penulis pantau untuk mengatasi masalah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tindakan kelas merupakan sarana pengembangan profesionalisme dan sarana mengatasi kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dalam menerima pelajaran. Maka PTK sangat perlu dikembangkan dan dilaksanakan oleh guru; dan 3) bagi sekolah, Bagi pihak sekolah bisa memberi motivasi pada guru agar mampu memilih dan mendesain permainan sebagai model pembelajaran yang variatif seperti *Make A Match* sehingga anak-anak SD meningkat aktifitas belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Y., I Nyoman Sudana Degeng., & Sugeng Utaya. 2016. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif STAD terhadap Retensi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (5):905—909, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6125/2582>).
- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Dirjen PMTK.
- Bahri, Syaiful & Zain, Aswan. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gull, F. 2015. Effects of Cooperative Learning on Students Academic Achievement. *Journal of Education and Learning*, (Online), 9 (3):246—255, (http://journal.uad.ac.id/index.php/EduLearn/article/view/2071/pdf_97).
- Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Belajar, hal.197-199
- Indrastuti, W., Utaya, S., & Irawan, E. B. 2017. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Pembelajaran Kooperatif Model *Make A Match*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1037-1042.
- Kemmis, S dan Taggart R, 1998. *The Action Research Planner*. Geolong: Deakin University.
- Kurnianty., Utami Widiati., & Sudarmiatin. 2016. Model Pembelajaran Koopeatif Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran IPS SMP. Artikel disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2016 dengan tema “Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar dalam Menghadapi Daya Saing Regional (ASEAN)”, 24 Mei 2016.
- Mulyana Slamet. 2007. *PenelitianTindakan Kelas Dalam Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: LPMP.
- Rahayu & Santoso. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatife Model *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas III pada Tema Harga Diri di SDN Plalangan 02 Jember. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. Vol 6. No 1. Universitas Jember.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pusaka.
- Ulfah, K. R., Anang Santoso., & Sugeng Utaya. 2016. Hubungan Motivasi dengan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (8):1607—1611, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6678/2885>).

Wardhani, D., Edi Bambang Irawan., & Cholis Sa'dijah. 2016. Origami terhadap Kecerdasan Spasial Matematika Peserta didik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1 (5):905—909, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6301/2691>)

Yonny, Acep. dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

GAGASAN KONSEPTUAL TENTANG PEMBELAJARAN INOVATIF MODEL LINGKUNGAN SEKITAR GUNA MENINGKATKAN MUTU GURU DALAM PEMBELAJARAN

Santosa

SD Negeri 01 Labanan Makmur Jalan Asam, Kab. Berau

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan upaya kepala sekolah dalam meningkatkan mutu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Metode penelitian adalah metode deskriptif Penelitian Tindakan Sekolah. Subjek penelitian adalah kepala sekolah dan guru. Teknik Pengambilan data adalah pengamatan dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran guru dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar telah dilaksanakan dengan baik sehingga terjadi peningkatan kualitas dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *konseptual, inovatif, mutu*

PENDAHULUAN

Salah satu strategi pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan Pakem yang memungkinkan bisa mengembangkan kreativitas, motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar. Hal ini juga sesuai dengan salah satu pilar dari pendekatan kontekstual yaitu masyarakat belajar (*learning community*). Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu cara belajar yang disarankan dalam KTSP sebagai upaya mendekatkan aktivitas belajar siswa pada berbagai fakta kehidupan sehari-hari di sekitar lingkungan siswa. Memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar menjadi alternatif strategi pembelajaran untuk memberikan kedekatan teoritis dan praktis bagi pengembangan hasil belajar siswa secara optimal. Ekowati (2001) mengatakan, memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar merupakan bentuk pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran melalui penggalian dan penemuan (*experiencing*) serta keterkaitan (*relating*) antara materi pelajaran dengan konteks pengalaman kehidupan nyata melalui kegiatan proyek. Pada pembelajaran dengan strategi ini guru bertindak sebagai pelatih metakognitif yaitu membantu pebelajar dalam menemukan materi belajar, mengintegrasikan pengetahuan dan ketrampilan dalam pembuatan laporan dan dalam penampilan hasil dalam bentuk presentasi.

Dari hasil pantauan peneliti selaku Kepala sekolah di SDN 01 Labanan Makmur Kecamatan Teluk Bayur Kabupaten Berau Tahun Pelajaran 2019/2020, selama ini para guru masih sangat jarang memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar. Lingkungan sekolah tidak lebih hanya digunakan sebagai

tempat bermain-main siswa pada saat istirahat. Kalau tidak jam istirahat, guru lebih sering memilih mengkarantina siswa di dalam kelas, walaupun misalnya siswa sudah merasa sangat jenuh berada di dalam kelas.

Seperti observasi awal yang dilakukan di SDN 01 Labanan Makmur Kecamatan Teluk Bayur Kabupaten Berau Tahun Pelajaran 2019/2012, guru-guru di sekolah tersebut memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar hanya dua sampai tiga kali dalam satu semester. Guru lebih sering menyajikan pelajaran di dalam kelas walaupun materi yang disajikan berkaitan dengan lingkungan sekolah. Dari wawancara yang dilakukan calon peneliti, sebagian besar guru mengaku enggan mengajak siswa belajar di luar kelas, karena alasan susah mengawasi. Selain itu ada guru yang menyampaikan bahwa mereka tidak bisa dan tidak tahu dalam memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar. Untuk mengatasi hal itu perlu adanya diskusi kelompok diantara para guru kelas dalam bentuk KKG untuk mendiskusikan masalah pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar.

Dalam kegiatan diskusi tersebut para guru bisa membagi pengalaman dalam pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Penelitian Nur Mohamad dalam Ekowati (2001) menunjukkan diskusi kelompok memiliki dampak yang amat positif bagi guru yang tingkat pengalamannya rendah maupun yang tingkat pengalamannya tinggi.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, serta hasil pengamatan peneliti melalui supervisi dalam kegiatan Penelitian Tindakan Sekolah, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut: 1) Pendekatan pembelajaran lebih banyak didominasi oleh peran guru, dan guru satu-satunya sumber belajar, selain buku paket; 2) Pembelajaran yang dikembangkan di kelas-kelas kelihatannya lebih ditekankan pada pemikiran reproduktif, menekankan pada hafalan dan mencari satu jawaban benar terhadap soal-soal yang diberikan; dan 3) Dalam kegiatan pembelajaran guru belum mampu menerapkan model, metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan sehingga kurang mengembangkan daya nalar siswa secara optimal.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian tindakan sekolah ini difokuskan pada penelitian masalah memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar yang dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) Apakah kemampuan guru dalam memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar dapat ditingkatkan melalui diskusi Kelompok Kerja Guru di SDN 01 Labanan Makmur Kecamatan Teluk Bayur Kabupaten Berau Tahun Pelajaran 2019/2020?; dan 2) Apakah terjadi peningkatan kemampuan guru dalam PBM dengan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar di SDN 01 Labanan Makmur Kecamatan Teluk Bayur Kabupaten Berau Tahun Pelajaran 2019/2020?.

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, dapat ditentukan hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan sekolah ini adalah: *Diskusi Kelompok Kerja Guru (KKG), dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar di SDN 01 Labanan Makmur Kecamatan Teluk Bayur Kabupaten Berau Tahun Pelajaran 2019/2020.*

Adapun tujuan dari dilaksanakan penelitian tindakan sekolah ini adalah: 1) Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan lingkungan sekolah

sebagai sumber belajar melalui diskusi Kelompok Kerja Guru (KKG) di SDN 01 Labanan Makmur Kecamatan Teluk Bayur Kabupaten Berau Tahun Pelajaran 2019/2020; dan 2) Guru SDN 01 Labanan Makmur Kecamatan Teluk Bayur Kabupaten Berau Tahun Pelajaran 2019/2020 dapat menyempurnakan metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah sehingga dapat meningkatkan kreativitas, motivasi dan hasil belajar siswa.

Manfaat Penelitian dari penelitian ini adalah: 1) Manfaat bagi siswa: mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya; 2) Manfaat bagi guru: meningkatkan wawasan guru tentang pentingnya lingkungan sekitar sebagai sumber belajar sehingga termotivasi untuk meningkatkan kinerjanya; dan 3) Manfaat bagi sekolah: Meningkatnya kualitas pendidikan yang berdampak pada terciptanya pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan mutu pendidikan.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian Tindakan

Penelitian Tindakan Sekolah ini berlokasi di SDN 01 Labanan Makmur Kecamatan Teluk Bayur Kabupaten Berau Tahun Pelajaran 2019/2020, yang ditujukan pada guru-guru kelas. Adapun alasan utamanya adalah dari hasil pengamatan dan informasi dari guru, bahwa hampir semua guru jarang dan bahkan tidak pernah memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar.

Perencanaan Tindakan

Bentuk tindakan dalam penelitian ini berupa supervisi (bimbingan kelompok) kepada guru-guru melalui KKG, agar mampu menyusun skenario pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar secara efektif. Secara rinci bentuk tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Menyampaikan informasi tentang pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar.
2. Membimbing guru menyusun skenario pembelajaran yang berkaitan dengan pemanfaatan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar.
3. Membimbing guru dalam memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar.
4. Membimbing guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar.

Pelaksanaan Tindakan

1. Siklus I
 - a. Perencanaan Penelitian.
 - b. Pelaksanaan Penelitian
 - 1) *Pertemuan I*
 - 2) *Pertemuan II*
 - c. Observasi dan Evaluasi
 - d. Refleksi

2. Siklus II
 - a. Perencanaan Penelitian.
 - b. Pelaksanaan Penelitian
 - 1) *Pertemuan I*
 - 2) *Pertemuan II*
 - c. Observasi dan Evaluasi
 - d. Refleksi

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Data Hasil Observasi pada Siklus I

No	Nama Guru (Sampel Responden)	Aspek yang diobservasi				Jumlah Skor	Kategori
		Kerjasama (1- 10)	Aktivitas (1 – 40)	Perhatian (1– 20)	Presentasi (1- 30)		
1	A	8	30	15	27	80	B
2	B	8	30	16	26	80	B
3	C	8	30	15	27	80	B
4	D	8	30	15	27	80	B
5	E	8	31	16	26	81	B
6	F	8	33	16	22	79	C
7	G	8	29	18	23	78	C
8	H	8	30	14	25	77	C

Tabel 2. Data Hasil Penilaian Skenario Pembelajaran Siklus I

No	Nama Guru (Sampel Responden)	Aspek yang dinilai				Jumlah Skor	Jumlah Nilai	Kategori
		1	2	3	4			
1	A	4	4	4	5	17	85	B
2	B	5	4	4	3	16	80	B
3	C	5	4	3	5	17	85	B
4	D	4	4	4	5	17	85	B
5	E	4	4	3	4	15	75	C
6	F	4	4	3	4	15	75	C
7	G	4	3	3	3	13	65	C
8	H	5	4	3	4	16	80	B

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

No	Nama Guru	Aspek yang dinilai						Kategori
		1	2	3	4	5	6	
1	A	5	4	5	4	4	4	B
2	B	4	3	4	4	3	4	C
3	C	5	4	4	4	5	5	A

4	D	4	3	4	4	3	4	C
5	E	4	3	4	3	4	3	C
6	F	5	4	4	4	4	5	B
7	G	4	3	3	4	3	3	C
8	H	4	4	4	4	4	4	B

Tabel 4. Data Hasil Observasi pada Siklus II

No	Nama Guru (Sampel Responden)	Aspek yang diobservasi				Jumlah Skor	Kate Gori
		Kerjasama	Aktivitas	Perhatian	Presentasi		
		(1- 10)	(1 – 40)	(1– 20)	(1- 30)		
1	A	8	35	15	28	86	B
2	B	8	33	16	26	83	B
3	C	8	38	18	28	92	A
4	D	8	35	15	27	85	B
5	E	8	32	16	26	82	B
6	F	8	33	16	26	83	B
7	G	8	36	15	27	86	B
8	H	8	34	14	26	82	B

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Skenario Pembelajaran Siklus II

No	Nama Guru (Sampel Responden)	Aspek yang dinilai				Jumlah Skor	Jumlah Nilai	Katego ri
		1	2	3	4			
1	A	4	4	4	5	17	85	B
2	B	5	4	4	4	17	85	B
3	C	4	4	4	5	17	85	B
4	D	4	4	4	5	17	85	B
5	E	4	4	4	4	16	80	B
6	F	4	4	4	4	16	80	B
7	G	4	4	4	4	16	80	B
8	H	4	4	4	4	16	80	B

Tabel 6. Data Hasil Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

No	Nama Guru/kode	Aspek yang dinilai						Jumlah Skor	Jumlah Nilai	Kate gori
		1	2	3	4	5	6			
1	A	5	4	5	4	4	4	26	86.67	B
2	B	4	4	4	4	4	4	24	80.00	B
3	C	5	4	4	5	4	5	27	90.00	A
4	D	4	3	4	4	4	4	23	76.67	C
5	E	4	4	4	4	4	4	24	80.00	B
6	F	5	4	4	4	4	5	26	86.67	B
7	G	4	4	4	4	4	4	24	73.33	C
8	H	4	4	4	4	4	4	24	80.00	B

PEMBAHASAN

Dari 8 orang guru yang terlibat, 5 orang guru sudah mendapat skor dengan katagori “baik” sedangkan 3 orang dengan katagori “cukup”. Oleh karena itu dilanjutkan dengan tindakan siklus II yang hasilnya secara umum ada peningkatan ke arah yang lebih baik yaitu 75% guru sudah mendapatkan katagori baik dengan skor rata-rata 80 – 89. Hal ini sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Secara rinci perolehan nilai rata-rata peningkatan kemampuan guru memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar yaitu nilai rata-rata observasi hasil kegiatan diskusi 79,38 di siklus I menjadi 84,88 di siklus II ada peningkatan 5,5. kegiatan penyusunan skenario pembelajaran nilai rata-rata 78,75 di siklus I menjadi 82,50 di siklus II ada peningkatan 3,75, kegiatan pembelajaran atau dalam proses belajar mengajar nilai rata-rata 78,33 di siklus I menjadi 82,08 di siklus II, ada peningkatan 3,75.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan siklus I dan siklus II tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa: Ada peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar melalui pendekatan diskusi kelompok kerja guru (KKG) di SDN 01 Labanan Makmur Kecamatan Teluk Bayur Kabupaten berau Tahun Pelajaran 2019/2020.

Saran kepada guru-guru, di dalam pembelajaran agar memanfaatkan semaksimal mungkin lingkungan sekolah.

Pada Kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan atau motivasi kepada penulis dalam Menyusun penelitian sampai penyusunan laporan PTS ini. Pihak-pihak tersebut adalah: 1) Bapak Rusliansyah sebagai Pengawas SD Kecamatan Teluk Bayur; 2) Bapak-bapak Kepala Sekolah Se-Kecamatan Teluk Bayur; 3) Bapak Ibu Guru SDN 01 Labanan Makmur; dan 4) Staf Tata Usaha dan seluruh karyawan SDN 01 Labanan Makarti.

DAFTAR PUSTAKA

- Badru Zaman, dkk. 2005. *Media dan Sumber Belajar TK*. Buku Materi Pokok PGTK 2304. Modul 1-9. Jakarta Universiats Terbuka.
- Ekowati, Endang. 2001. *Stategi Pembelajaran Kooperatif*. Modul Pelatihan Guru Terintegrasi Berbasis Kompetensi. Jakarta: Depdiknas.
- Kasianto, I Wayan 2004 Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dengan Pendekatan Diskusi Kelompok. *Laporan Penelitian Kelas*. Tidak dipublikasikan
- Rusyan Tabrani. 2001. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung Remaja Rosdakarya.

**MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PENGURANGAN
BILANGAN BULAT MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL
PADA SISWA KELAS IV SDN 007 SANGATTA UTARA
KABUPATEN KUTAI TIMUR**

Laila
SD Negeri 007 Sangatta Utara

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah pemahaman konsep pengurangan bilangan bulat dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran kontekstual pada siswa kelas IV SDN 007 Sangatta Utara Kabupaten Kutai Timur. Sumber data dalam penelitian ini adalah personil penelitian yang terdiri dari siswa dan guru. Jenis data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang terdiri dari hasil tes belajar, hasil observasi dan hasil wawancara. Tindakan dalam penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam penelitian ini, pembelajaran mengacu kepada tujuh komponen utama pendekatan kontekstual konstruktivisme (Constructivism), bertanya (Questioning), menemukan (Inquiry), masyarakat belajar (Learning Community), pemodelan (Modeling), refleksi (Reflection), dan penilaian sebenarnya (Authentic Assessment). Dari paparan data dan pembahasan diperoleh kesimpulan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pengurangan bilangan bulat, yaitu: 1) mengingatkan kembali pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya sebagai pengetahuan prasyarat atau penunjang dalam mempelajari operasi pengurangan bilangan bulat; 2) membagi kelas dalam beberapa kelompok dan memberikan LKS pada setiap kelompok guna menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama; 3) penyajian materi diawali dengan mengkaitkan materi dengan lingkungan sekitar siswa, memperlihatkan siswa alat peraga kepingan karton bilangan bulat dan membiarkan siswa mengutak-atiknya; 4) memberikan soal-soal latihan pada setiap akhir pembelajaran agar materi yang dipelajari dapat lebih dipahami; 5) membantu dan membimbing siswa terutama siswa yang ketinggalan dalam pelajarannya pada saat pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Pemodelan, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Salah satu faktor penentu kualitas kehidupan suatu bangsa adalah bidang pendidikan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nurhadi (2003:1) bahwa peran pendidikan sangat diperlukan untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, terbuka dan demokratis. Sejalan dengan hal di atas, salah satu tujuan pembangunan nasional di bidang pendidikan adalah peningkatan penguasaan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi bangsa Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut dilaksanakan pendidikan dalam berbagai jenjang, sesuai dengan kurikulum yang diberlakukan secara nasional yang memuat berbagai mata pelajaran termasuk matematika.

Pada hakekatnya pembelajaran matematika yang diberikan pada siswa SD sangatlah mudah dan sederhana. Tetapi tidaklah boleh dipandang sepele, karena materi matematika SD merupakan studi objek abstrak yang memuat tentang konsep-konsep yang mendasar dan penting. Konsep-konsep dalam matematika merupakan suatu rangkaian sebab-akibat, suatu konsep disusun berdasarkan konsep-konsep sebelumnya dan akan menjadi dasar bagi konsep-konsep selanjutnya (Antonius, 2006:1). Jadi tidaklah mengherankan bila seorang guru akan merasa bahwa mengajar matematika itu merupakan tugas yang berat, karena amat sulit menanamkan pengertian-pengertian yang abstrak dan formal itu kepada siswa.

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 diubah dengan mengamanatkan pendekatan saintifik /ilmiah yang diterapkan secara tematik terpadu dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis pendekatan saintifik /ilmiah menerapkan lima keterampilan ilmiah dalam pembelajaran yaitu keterampilan mengamati (*observasi*) menanya (*questions*) mencoba/mengumpulkan informasi (*experimenting*) mengasosiasi/ menalar (*associating*), dan mengkomunikasikan hasil temuan (*networking*) (Kemendikbud, 2013:9).

Pada umumnya pembelajaran operasi hitung bilangan bulat di SD ini diberikan secara abstrak, yaitu anak hanya diberi penjelasan bahwa pengurangan dengan bilangan negatif sama dengan atau menjadi penjumlahan (misalnya: $3 - (-4) = 3 + 4 = 7$), negatif kali negatif hasilnya menjadi positif (misalnya: $(-3) \times (-4) = 12$) dan sebagainya. Sedangkan dasar atau alasannya siswa tidak diberi pemahaman sehingga mereka tidak mengerti. Dalam menyajikan materi ini, guru kurang efektif menanamkan konsep tentang pengurangan bilangan bulat, guru tidak menggunakan alat peraga yang konkret terlebih dahulu tetapi langsung mengenalkan garis bilangan yang sifatnya abstrak. Penggunaan garis bilangan inipun dilakukan menyimpang dari prinsip pengurangan bilangan bulat itu sendiri. Sebagai contoh bentuk pengurangan $(2 - 5)$, kalau menggunakan garis bilangan yang selalu berorientasi pada hasil yang ditunjukkan oleh anak panah, maka tidak akan mengalami kesulitan untuk menyelesaikan soal tersebut. Tetapi untuk soal $(5 - (-6))$, $(-3 - (-7))$, $(-7 - 8)$ dan sebagainya, dengan menggunakan garis bilangan yang selalu berorientasi pada hasil yang ditunjukkan oleh anak panah, akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut. Sehingga guru hanya langsung menjelaskan bahwa pengurangan dengan bilangan negatif sama saja dengan penjumlahan. Hal ini tentunya tidak akan menjelaskan masalah karena umumnya siswa menginginkan suatu konsep yang dapat diperlihatkan atau digambarkan secara nyata.

KAJIAN PUSTAKA

Proses Belajar-Mengajar Matematika

Proses belajar-mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Pelita, 2002: 4). Proses belajar-mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar. Dalam proses belajar-mengajar tersirat adanya satu satuan yang tak terpisahkan antara siswa yang belajar dengan guru yang mengajar. Usman (1994:2) menyatakan bahwa proses merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat didalam proses belajar-mengajar yang satu sama lainnya saling berhubungan (interdependen) dalam ikatan untuk mencapai tujuan. Sementara itu Purwanto (1991:81) mengemukakan pengertian belajar bahwa belajar adalah sikap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan dan pengalaman-pengalaman setelah mengalami suatu proses belajar. Maka seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku baik aspek pengetahuannya, keterampilan maupun aspek sikapnya. Misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak paham menjadi paham, dari ragu-ragu menjadi yakin, dari tidak sopan menjadi sopan.

Pada hakekatnya proses belajar-mengajar itu juga merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Sebagai komunikan pada proses belajar-mengajar adalah siswa, sedangkan sebagai komunikatornya menurut pendidikan modern adalah guru dan siswa sendiri. Jika sekelompok siswa menjadi komunikator terhadap siswa lainnya dan guru sebagai pengarah atau pembimbing, maka akan terjadi proses interaksi yang kadar Cara Belajar Siswa Aktifnya (CBSA) tinggi, dimana proses yang mungkin terjadi selama proses belajar-mengajar itu adalah komunikasi searah, komunikasi dua arah (dwi arah) dan komunikasi banyak arah atau multi arah (Dahrim, 1992/1993:2).

Konsep Dalam Matematika

Konsep matematika terbentuk sebagai hasil abstraksi dan generalisasi dari suatu pengamatan. Menurut Hudojo (Muliati, 2000:145) suatu konsep dalam matematika adalah suatu idea abstrak yang memungkinkan kita mengklasifikasikan objek-objek atau peristiwa-peristiwa serta mengklasifikasikan apakah objek-objek dan peristiwa-peristiwa itu termasuk atau tidak ternasuk ke dalam idea abstrak tersebut.

Pendekatan kontekstual

Penerapan pendekatan kontekstual di Amerika Serikat bermula dari pandangan ahli pendidikan klasik John Dewey yang pada tahun 1916 mengajukan teori kurikulum dan metodologi pengajaran yang berhubungan dengan pengalaman dan minat siswa. Filosofi pendekatan kontekstual berakar dari paham progresivisme John Dewey. Intinya, siswa akan belajar dengan baik apabila apa yang mereka pelajari berhubungan dengan apa yang telah mereka ketahui, serta proses belajar akan produktif jika siswa terlibat aktif dalam proses belajar di sekolah (Nurhadi, 2003:8).

Penerapan Pendekatan kontekstual dan Pemahaman Konsep Matematika SD

Ada tujuh komponen utama pembelajaran yang mendasari penerapan pendekatan kontekstual di kelas. Ketujuh komponen utama itu adalah konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), refleksi (*Reflection*), dan penilaian sebenarnya (*Autentik Assessment*). Dalam kelas dikatakan menggunakan pendekatan kontekstual jika menerapkan ketujuh komponen tersebut dalam pembelajarannya. Untuk melaksanakan pendekatan kontekstual dapat diterapkan dalam kurikulum apa saja, bidang studi apa saja termasuk matematika dan kelas yang bagaimanapun keadaannya.

Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Melalui penerapan ketujuh komponen utama pada pendekatan kontekstual di atas, jika dilakukan pada pembelajaran matematika diharapkan dapat menemukan dan mengkonstruksikan konsep-konsep matematika atau pengetahuan matematika formal. Selanjutnya, siswa diberi kesempatan menerapkan konsep-konsep matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari atau masalah dalam bidang lain. Dengan kata lain, pendekatan kontekstual mengarahkan siswa pada belajar dengan bermakna.

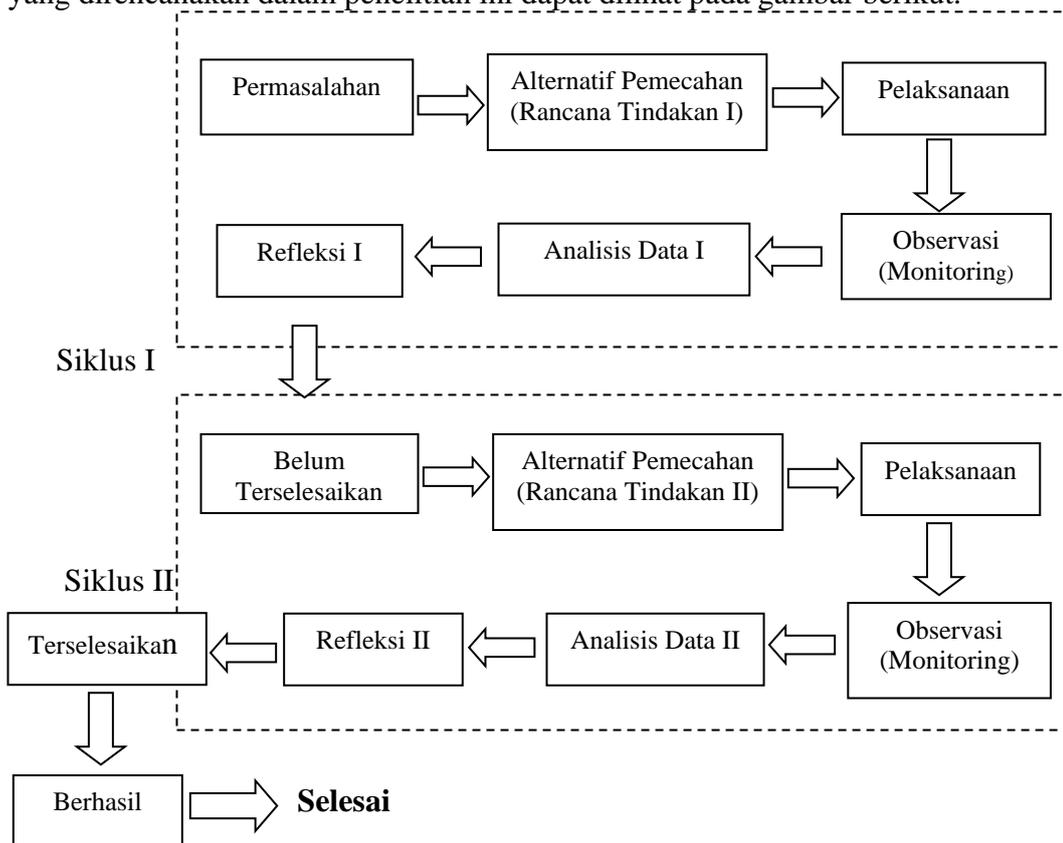
Kebermaknaan yang timbul sebagai akibat pendekatan kontekstual akan memberi peluang kepada siswa mengembangkan potensi dan kemampuan berpikir alternatif, mengembangkan cara penyelesaian berbeda terhadap suatu permasalahan, memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman sehari-hari serta saling hormat menghormati dan menumbuhkan konsep diri yang kesemuanya itu mengarah kepada peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep matematika tersebut, bahkan dalam aplikasinya dengan kehidupan sehari-hari. Hasil yang diperoleh siswa berupa perubahan kemampuan matematika siswa yaitu meningkatnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika sebagai akibat dari proses interaksi siswa dengan dunia nyata. Artinya, semakin baik pelaksanaan proses pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan kontekstual akan semakin meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika khususnya konsep pada pengurangan bilangan bulat.

Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik berpikir siswa SD dalam memahami materi konsep bilangan bulat khususnya pada konsep pengurangan bilangan bulat yang dikaitkan langsung dengan dunia nyata siswa. Ada tujuh komponen utama pembelajaran yang mendasari penerapan pendekatan kontekstual di kelas. Ketujuh komponen utama itu adalah konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), refleksi (*Reflection*), dan penilaian sebenarnya (*Autentik Assessment*). Dalam kelas dikatakan menggunakan pendekatan kontekstual jika menerapkan ketujuh komponen tersebut dalam pembelajarannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) karakteristik yang khas dari penelitian tindakan kelas yakni tindakan-tindakan (aksi) yang berulang-ulang untuk memperbaiki proses belajar-mengajar di kelas, Kemmis dan Taggart (Wardani 2005: 16) yang mengatakan bahwa proses penelitian tindakan merupakan sebuah siklus atau proses daur ulang yang terdiri dari empat aspek fundamental, diawali dari aspek mengembangkan perencanaan, kemudian melakukan tindakan sesuai dengan rencana, observasi/pengamatan terhadap tindakan, dan diakhiri dengan melakukan refleksi hingga diperoleh pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pengurangan bilangan bulat di kelas IV.

Menganalisis, memahami, menjelaskan, dan menyimpulkan hasil dari pengamatan adalah merupakan rangkaian kegiatan peneliti pada tahap refleksi. Peneliti bersama pengamat menganalisis dan merenungkan hasil tindakan pada siklus tindakan sebagai bahan pertimbangan apakah pemberian tindakan yang dilakukan perlu diulangi atau tidak. Jika perlu diulangi, maka peneliti menyusun kembali rencana (revisi) untuk siklus berikutnya. Demikian seterusnya hingga minimal 80% siswa memperoleh nilai 7,0. Adapun gambar skema alur tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Alur dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan tindakan pada siklus I ini diamati selama proses pelaksanaan dan setelah tindakan pada siklus I. Fokus pengamatan adalah perilaku guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi tindakan siklus I (lampiran 16 halaman 107). Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan 7 komponen utama pembelajaran kontekstual yaitu konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), refleksi (*Reflection*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*) dan tahapan pengajaran berbasis masalah.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dalam penelitian ini dipilih karena dipandang dapat mengoptimalkan interaksi semua unsur pembelajaran. Hal ini terlihat dari upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan pemahaman konsep pengurangan bilangan bulat adalah terlebih dahulu mengecek pemahaman siswa tentang materi bilangan bulat yang menjadi materi penunjang atau prasyarat untuk mempelajari konsep pengurangan bilangan bulat. Tetapi kenyataannya hampir seluruh siswa belum memahami bilangan bulat, oleh karena itu peneliti lebih dulu memberikan pemahaman tentang konsep bilangan bulat yang menjadi materi prasyarat untuk mempelajari operasi pengurangan bilangan bulat. Dengan mengecek materi prasyarat dapat menjadikan dasar atau landasan guru dalam memberikan tindakan dalam penelitian ini. Hal ini sejalan dengan salah satu ciri pembelajaran dengan pendekatan kontekstual yaitu pengetahuan prasyarat merupakan pengalaman awal peserta didik dan situasi pengetahuan yang didapat mereka akan berarti atau bernilai dan nampak sebagai dasar dalam pembelajaran (Aisyah, 2006:11).

Setelah mengetahui pengetahuan prasyarat, peneliti melakukan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, siswa dihadapkan langsung pada pengalaman nyata mereka dengan menyebutkan contoh penggunaan bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari siswa dan mengutak-atik alat peraga kepingan karton yang telah disediakan oleh peneliti. Siswa diberikan permasalahan dan dibiasakan untuk memecahkan masalah dengan selalu memberikan soal-soal latihan operasi pengurangan bilangan bulat sehingga menemukan konsep pengurangan bilangan bulat dari diri siswa. Guru tidak langsung memberikan penjelasan tentang operasi pengurangan bilangan bulat, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuan awal tentang bilangan bulat yang ada dibenak mereka sehingga dapat menemukan pengetahuan baru dan mentransformasikannya pada kehidupan nyata siswa dibimbing untuk menemukan konsep pengurangan bilangan bulat dengan mengembangkan ide-ide, bekerja mengutak atik alat peraga kepingan karton. Hal ini sejalan dengan paham konstruktivisme (Nurhadi, 2003: 33) bahwa manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara memberi arti pada pengetahuan sesuai pengalamannya.

Berdasarkan paparan data yang dikemukakan sebelumnya, maka fokus pembahasan dalam penelitian ini adalah aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran operasi pengurangan bilangan bulat melalui pendekatan kontekstual di kelas IV SDN 007 Sangatta Utara. Pembahasannya didasarkan pada teori yang berkaitan pada pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa

terhadap konsep pengurangan bilangan bulat yang mengacu pada tujuh komponen utama pendekatan kontekstual yang terdiri atas: 1) komponen konstruktivisme; 2) komponen inkuiri; 3) komponen bertanya; 4) komponen masyarakat belajar; 5) komponen pemodelan; 6) komponen refleksi; dan 7) komponen penilaian, (Nurhadi, 2003:3).

Dalam pembelajaran siklus I, mulanya masih banyak siswa yang pasif, belum berani mengeluarkan gagasan-gagasan dan ide-ide dalam benak mereka terutama dalam mengutak-atik alat peraga. Hal ini disebabkan karena pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual memang merupakan hal yang baru dialami oleh siswa kelas IV SDN 007 Sangatta Utara ini. Selain itu juga mereka malu untuk bertanya kepada guru bagaimana cara menggunakannya. Akan tetapi setelah dibimbing dan terbiasa pada siklus II, mereka sudah bisa menggunakannya dengan baik dan benar. Siswa-siswa sudah sering bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami tanpa malu-malu. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadker dan Cooper (Nurhadi, 2003:45) yang menegaskan pentingnya bertanya dalam proses pembelajaran di kelas guna merangsang siswa dalam berpikir, mengevaluasi belajar, memulai pengajaran, mempertegas gagasan dan meyakinkan apa yang diketahui siswa.

Dari hasil evaluasi dalam setiap proses pembelajaran menunjukkan bahwa pada dasarnya kebanyakan siswa merasa senang dan terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui evaluasi hasil pada setiap pembelajaran, ditemukan bahwa dari tindakan siklus I, siklus II dan tes akhir keseluruhan siklus diperoleh rata-rata nilai tes siswa baik secara individu maupun secara kelompok mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil dari kedua siklus penelitian ini, dapat diinterpretasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pengurangan bilangan bulat.

Peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep pengurangan bilangan bulat cukup optimal sebagaimana yang disebutkan pada bab III, bahwa indikator keberhasilan yang disepakati adalah seluruh siswa yang menjadi objek dalam penelitian ini dikatakan memahami konsep matematika yang diajarkan apabila minimal 80% siswa telah memperoleh nilai minimal 7,0. Hasil evaluasi pada setiap akhir pembelajaran menunjukkan bahwa pada tindakan siklus I nilai rata-rata kelas adalah 5,95 dan ketuntasan belajar mencapai 37,5% atau sebanyak 9 orang siswa yang memperoleh nilai 7,0 ke atas. Sedangkan pada tindakan siklus II nilai rata-rata kelas mencapai 7,92 dan ketuntasan belajar mencapai 91,6% atau sebanyak 22 orang siswa memperoleh nilai 7,0 keatas. Begitu pula pada hasil evaluasi pada akhir keseluruhan siklus I dan II, dengan nilai rata-rata kelas adalah 8,16 dan ketuntasan belajar mencapai 95,8% atau sebanyak 23 orang siswa dari 24 siswa yang menjadi objek dalam penelitian sudah memperoleh nilai 7,0 ke atas.

Dari uraian diatas jelaslah sudah bahwa dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar matematika khususnya pada operasi pengurangan bilangan bulat. Dimana materi yang abstrak dalam penelitian ini dapat disajikan secara konkret karena siswa membangun pengetahuan dalam benaknya sendiri melalui pengalaman nyata. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh landasan filosofi konstruktivisme bahwa melalui

pendekatan kontekstual siswa diharapkan belajar melalui ‘mengalami’ bukan ‘menghafal’ (Nurhadi, 2003: 9). Oleh karena itu pendekatan kontekstual memungkinkan untuk dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran dalam meningkatkan prestasi siswa dalam belajar belajar matematika khususnya di SD.

KESIMPULAN

Dari paparan data dan pembahasan diperoleh kesimpulan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pengurangan bilangan bulat, yaitu:

1. Mengingatkan kembali pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya sebagai pengetahuan prasyarat atau penunjang dalam mempelajari operasi pengurangan bilangan bulat.
2. Membagi kelas dalam beberapa kelompok dan memberikan LKS pada setiap kelompok guna menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama.
3. Penyajian materi diawali dengan mengkaitkan materi dengan lingkungan sekitar siswa, memperlihatkan siswa alat peraga kepingan karton bilangan bulat dan membiarkan siswa mengutak-atiknya.
4. Memberikan soal-soal latihan pada setiap akhir pembelajaran agar materi yang dipelajari dapat lebih dipahami.
5. Membantu dan membimbing siswa terutama siswa yang ketinggalan dalam pelajarannya pada saat pembelajaran berlangsung.

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari setiap hasil evaluasi yang diperoleh siswa pada setiap siklus. Hasil tes siklus I, tes siklus II, dan secara keseluruhan tes akhir penelitian. Selain itu, peningkatan yang dialami siswa yaitu siswa menjadi terampil dalam menggunakan alat peraga sehingga tercipta rasa senang dalam belajarnya, siswa semakin berani mengajukan ide atau pendapat di dalam diskusi ataupun ditunjuk oleh guru, dan kerjasama siswa di dalam kelompok semakin baik.

SARAN

1. Bentuk pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dengan mengacu pada ketujuh komponen utama pembelajaran kontekstual dengan dilengkapi dengan alat peraga dan LKS layak dipertimbangkan untuk menjadi bentuk pembelajaran alternatif baik pada mata pelajaran matematika maupun pada mata pelajaran lainnya.
2. Bagi guru atau praktisi pendidikan lainnya yang tertarik untuk menerapkan bentuk pembelajaran ini, perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut: Memperhatikan dan menelaah kegiatan-kegiatan pembelajaran kontekstual dengan baik dengan memperhatikan ketujuh komponen utama pendekatan.

DAFTAR PUSTAKA

Abimayu, Soli dan Samad Sulaiman. 2003. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.

- Abduh, Amir. 2007. Pendekatan Pembelajaran Kontekstual: Sebuah Strategi Belajar Dalam Pembelajaran Inovatif. *Makalah*. Disajikan pada loka karya Peningkatan kualitas penyelenggaraan PPL Mahasiswa S1 PGSD Yang dilaksanakan Oleh Pengelola Seminar Ilmiah Fakultas Ilmu Pendidikan UNM, Makassar, 10 – 12 November 2007.
- Aisyah, Nyimas, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Akhsin, Nur. 2004. *Matematika kelas IV SD*. Jakarta: Penerbit Cempaka Putih.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsat. 2007. Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar melalui Representasi Enaktif, Ikonik, dan Simbolik pada Siswa Kelas V SDN 8 Baruga. *Skripsi*. Kendari: fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Haluoleo.
- Cahya, Antonius 2006. *Pemahaman dan Penyajian Konsep Matematika Secara Benar dan Menarik*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Dahar. 1998. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Darhim. 1992/1993. *Workshop Matematika Modul 1-6*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP setara D-III.
- Hamzah. 2000. *Pembelajaran Matematika I*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). 2006. *Mata Pelajaran Matematika untuk Tingkat SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Latri. 2004. Pembelajaran Bangun Ruang secara Konstruktivis dengan Menggunakan Alat Peraga di Kelas IV SDN 10 Watampone. *Tesis*. Malang: Universitas Negeri Malang Program Pasca Sarjana Program Studi Pendidikan Matematika SD.
- Miles, M. B dan Huberman. Tanpa tahun. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjeptjep Rohudi Rihidi. 1992. Jakarta: UI Press.
- Moleong, L. J. 1994. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhsetyo, Gatot. 2005. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Musliana. 2007. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Konstruktivis Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 11 Abeli*. *Skripsi*. Kendari: Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Haluoleo.
- Nurhadi. 2003. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.

- Nurkencana. 1986. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Pelita, Laode. 2002. Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pengajaran Bangun Ruang Dengan Menggunakan Alat Peraga. *Skripsi*. Kendari: FKIP Universitas Haluoleo.
- Pitajeng. 2006. *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jendral pendidikan tinggi direktorat ketenagaan.
- Proyek, PGSM. 1997. *PTK (Classroom Action Research)*. Jakarta: Depdikbud.
- Pudjohartono. 2003. *Teori-teori Perkembangan Kognitif dan Proses Pembelajaran yang Relevan untuk Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Dirjen Diknasmen Depdiknas.
- Ruseffendi, dkk. 1992. *Pendidikan Matematika 3 Modul 1-9*. Jakarta: Depdikbud proyek pembinaan tenaga kependidikan tinggi.
- Suherman, Erman, dkk. 2006. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA Jurusan Pendidikan matematika FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tim, Bina, Karya, Guru. 2006. *Terampil Berhitung Matematika untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Wardani, I.G.K. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *GRAPHIC ORGANIZER* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS X-MIA 5 SMA NEGERI 1 TENGGARONG

Peny Ernawati

SMA Negeri 1 Tenggarong, Kutai Kartanegara

ABSTRAK

Media Pembelajaran Graphic Organizer adalah media pembelajaran yang mengordinasikan ide-ide dan konsep-konsep kedalam bentuk visual. Graphic Organizer terbuat dari garis-garis, panah-panah dan lingkaran yang menampilkan hubungan antar ide pokok yang membantu siswa mengorganisasikan pikiran, pengetahuan dan ide mereka. Graphic Organizer juga dikenal dengan diagram konsep yang merupakan tehnik penyimpanan dan pengaturan informasi yang cocok untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris. Dengan media tersebut dapat merupakan solusi bagi para siswa yang merasa sulit dan memiliki kosakata bahasa Inggris yang terbatas, demikian juga guru perlu untuk menyajikan materi dengan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan sistematis. Penggunaan media pembelajaran Graphic Organizer terbukti mampu memberikan solusi terhadap masalah siswa dalam meningkatkan perbendaharaan kata bahasa Inggris. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 4 tahap yaitu; Perencanaan, Pelaksanaan tindakan, observasi dan Refleksi. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas ini, menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa (vocabulary mastery) terdapat peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran Graphic Organizer. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisa data bahwa dari jumlah siswa yang diteliti sebanyak 34 siswa terdapat 20 siswa atau 48 % dari siswa kelas X – MIPA 5 SMA Negeri 1 Tenggarong yang dapat meraih nilai kompetensi minimal untuk bidang penguasaan kosakata bahasa Inggris dengan rincian ada 10 siswa (45 %) dengan predikat Baik dan 4 siswa (7 %) dengan predikat Sangat Baik. Kesimpulan dari hasil Penggunaan media Pembelajaran tersebut lebih cocok, efektif dan efisien dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Graphic Organizer, Kosakata, Bahasa Inggris*

PENDAHULUAN

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 (Pasal 3 UU No 20 Tahun 2003). Sebagaimana fungsi pendidikan tersebut, Kurikulum 2013 mengamanahkan agar proses pembelajaran dirancang menggunakan pendekatan saintifik (*scientific approach*) yang mengakomodir ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ranah Sikap diperoleh melalui aktivitas “menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan”, Ranah Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas “mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta dan ranah Keterampilan diperoleh melalui aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta”.

Adanya perubahan dari kurikulum tersebut, Dinas Pendidikan Nasional, telah berupaya dengan berbagai cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan para peserta didik, termasuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Penguasaan bahasa Inggris yang baik sangat berpengaruh pada perkembangan kecerdasan intelektual bangsa Indonesia agar dapat bersaing dengan bangsa-bangsa lain, dan dapat menyesuaikan diri dengan tantangan zaman.

Penguasaan bahasa Inggris tersebut mencakup 4 bidang ketrampilan berbahasa Inggris (*four English Skill*), yaitu ketrampilan mendengarkan (*listening skill*), ketrampilan membaca (*reading skill*), ketrampilan berbicara (*speaking skill*) dan ketrampilan menulis (*writing skill*). Salah satu hal yang sangat penting untuk menguasai semua bidang ketrampilan Bahasa Inggris tersebut adalah penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*). Tanpa memiliki kosakata yang memadai, maka orang tidak akan memiliki penguasaan terhadap ketrampilan bahasa Inggris tersebut. Artinya dengan penguasaan kosakata yang terbatas maka sulit bagi siapa saja untuk memahami bahasa lisan maupun bahasa tulis. Hal itu juga merupakan kendala bagi para siswa yang mengalami kesulitan untuk berbicara dan menulis bahasa Inggris karena terbatasnya penguasaan kosakata mereka.

Banyak cara yang dilakukan seseorang untuk memperkaya perbendaharaan kata (*vocabulary*), misalnya menghafal sejumlah kata setiap hari, menuliskan kata-kata yang disukai atau dibenci setiap hari, membaca dan mencari arti dari kamus, dengan memprediksi arti kata berdasar konteks kalimatnya, dan sebagainya. Selain hal tersebut, seseorang perlu menggunakan media agar lebih mudah untuk menguasai kosakata. Media yang sering digunakan adalah media gambar, benda nyata (*real object*), mind mapping dan *Graphic Organizer*.

Graphic Organizer adalah media pembelajaran yang mengkoordinasikan ide-ide dan konsep-konsep kedalam bentuk visual. Grafik organizer terbuat dari garis-garis, panah-panah dan lingkaran yang menampilkan hubungan antar ide pokok. Membantu siswa mengorganisasikan pikiran, pengetahuan dan ide mereka. Grafik organizer diperkenalkan sebagai pengorganisasian lanjutan, yaitu sebelum tugas belajar atau sebagai bagian penutup, dan setelah menyampaikan materi pembelajaran. Menilik kembali penelitian tahun 1980 sampai 1991 Hudson, Lignugaris-kraft and Miller (1993) menyimpulkan gambaran visual dapat mengimplementasikan pada beberapa fase lingkaran instruksi. Itu berarti bahwa tanpa instruksi dari guru bagaimana cara menggunakannya grafik organizer tidak akan menjadi media pembelajaran yang efisien.

Penggunaan *Graphic Organizer* ini sangatlah bermanfaat bagi siswa mengingat penggunaannya yang tidak sulit, menarik, dapat mencatat informasi secara sistematis dan mudah diingat. Informasi yang bersifat acak mudah hilang. Sementara otak memiliki kemampuan untuk menyimpan gambar tanpa batas. *Organizer* bekerja sesuai kerja otak. Menurut *Marzano* (1988), mencatat informasi dalam bentuk gambar/visual dapat menstimulasi dan meningkatkan kerja otak.

Berdasarkan pentingnya penguasaan kosakata terhadap kemampuan berbahasa Inggris dan banyaknya siswa yang mengaku masih memiliki kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*) yang terbatas, maka para guru perlu untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien dalam upaya untuk meningkatkan penguasaan kosakata mereka. Dan penggunaan *Graphic Organizer* untuk memperkaya perbendaharaan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*) siswa diyakini sebagai media yang tepat untuk mencapai hal tersebut. Oleh sebab itu peneliti merasa perlu untuk mengadakan penelitian tindakan kelas ini.

Berdasarkan pentingnya penguasaan kosakata sebagai modal meraih ketrampilan berbahasa Inggris dan dengan adanya keterbatasan siswa dalam menguasai kosakata, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah upaya guru untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*) siswa?
2. Bagaimanakah upaya guru memanfaatkan media pembelajaran dalam KBM untuk mempermudah para siswa menguasai kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*)?
3. Bagaimanakah hasil penguasaan kosakata siswa setelah mengikuti proses KBM dengan menggunakan media pembelajaran *Graphic Organizer*?

Tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas penguasaan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*) siswa
2. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif, serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat melibatkan partisipasi aktif seluruh siswa.
3. Untuk meningkatkan hasil penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa dengan cara mengorganisir, mengklasifikasi dan mengembangkan pengetahuan siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Metode Pembelajaran Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris

Michael Graves (2006) menawarkan sebuah kerangka keberhasilan yang mendukung pembelajaran secara efektif dalam pengajaran dan pengembangan siswa dalam penguasaan kosakata (*vocabulary*). Dasar dari program pengajaran tersebut meliputi 4 pendekatan dalam pengembangan penguasaan kosakata (*vocabulary*) yaitu: 1) *Memberikan pengalaman berbahasa yang banyak dan bervariasi*; yaitu secara tidak sengaja pembelajaran kosakata berlangsung ketika guru memotivasi dan memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai pengalaman berbahasa yang terjadi selama kegiatan pembelajaran

di kelas melalui interaksi, kegiatan dialog, membaca, dan menulis; 2) *Mengajarkan kata-kata secara terpisah/ individual*; yaitu merancang secara sistematis pengajaran kosakata secara langsung; 3) *Mengajarkan strategi belajar-kata*; yaitu memberikan pada siswa alat atau cara untuk menemukan arti kata yang belum dikenalnya dengan memprediksi arti berdasar konteks, menyimpulkan makna, atau dengan menggunakan kamus; 4) *Membantu perkembangan kesadaran memperoleh kata dengan membaca dan menulis*; yaitu guru disarankan untuk menciptakan kegiatan yang kaya dengan kosakata, membimbing perolehan kosakata melalui membaca dan menulis.

METODE PENELITIAN

Objek Tindakan

Objek dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah di SMA Negeri 1 Tenggarong. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari minggu pertama bulan September 2014 hingga minggu ketiga bulan Desember 2014. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIA 5 dengan Mata pelajaran Bahasa Inggris. Fokus penelitian adalah pada penguasaan kosakata bahasa Inggris (English Vocabulary). Penelitian tindakan kelas ini berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Graphic Organizer* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas X MIA 5, SMAN 1 Tenggarong”

Setting Penelitian

Lokasi Penelitian Tindakan Kelas ini adalah di SMAN 1 Tenggarong kelas X MIA 5. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan difokuskan pada unsur kebahasaan yang dapat menunjang ketrampilan berbahasa Inggris, yaitu pada penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris, yang dikembangkan melalui Penggunaan Media Pembelajaran *Graphic Organizer*.

Faktor yang Diteliti

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, ada beberapa faktor yang diteliti dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Inggris, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Faktor Guru

Penelitian ini diarahkan pada kesiapan dan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan proses kegiatan pembelajaran, yang memanfaatkan media pembelajaran *Graphic Organizer* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosa kata bahasa Inggris (*vocabulary mastery*). Kemampuan guru untuk menciptakan suasana belajar siswa yang aktif, partisipatif dan kreatif menggunakan pola pikir dan peta konsep mereka melalui penggunaan media tersebut, sehingga para siswa dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka secara maksimal.

2. Faktor siswa

Penelitian ini diarahkan pada pengalaman, kemampuan mengorganisir pengetahuan yang dimiliki para siswa melalui proses pembelajaran, dengan memanfaatkan media pembelajaran *Graphic Organizer*, kreatifitas siswa dalam

mengembangkan pola pikir dan peta konsep untuk memperkaya perbendaharaan kata bahasa Inggris yang dapat mendukung ketrampilan berbahasa Inggris mereka.

3. Faktor pengaruh media pembelajaran

Penelitian ini memfokuskan pada pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Graphic Organizer* dengan cara memberikan tes awal berupa tes penguasaan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary test*). Kosakata tersebut merupakan unsur kebahasaan yang merupakan materi pokok yang diamanahkan pada silabus bahasa Inggris kelas X , sehingga ada berbagai jenis kosakata yang diujikan pada tes awal ini; antara lain berupa kata kerja (*verb*), kata sifat (*adjective*), kata benda (*noun*), kata keterangan (*adverb*), dan selain berupa kata, kosakata tersebut juga bisa berupa frasa umum dan khusus yang berhubungan dengan topik atau pokok bahasan tertentu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Ringkasan Hasil Penelitian

Tabel 1. Hasil Tes Awal Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Rata-rata keberhasilan	58,78	D+	Kurang
Siswa yang memiliki nilai: Kurang		7 Siswa	5 %
Siswa yang memiliki nilai: Cukup		5 Siswa	12,5 %
Siswa yang memiliki nilai: Baik		15 Siswa	22,5 %
Siswa yang memiliki nilai: Sangat Baik		7 Siswa	0 %

Berdasarkan dari hasil penilaian yang terdapat pada table diatas, bisa dikatakan bahwa keberhasilan yang dicapai para siswa belum memenuhi kompetensi yang diinginkan. Dilihat dari rata-rata nilai yang dicapai adalah 58,78. Nilai rata-rata tersebut belum dianggap memadai karena bila mengacu pada Kurikulum 2013 masih termasuk katagori **Kurang**. Berdasarkan katagori penilaian, nilai yang diperoleh dari hasil tes awal kosakata Bahasa Inggris tersebut ada 26 siswa atau 55 % yang meraih nilai dengan predikat **Kurang** , ada 5 siswa atau 12,5 % meraih nilai dengan predikat **Cukup**, ada 9 siswa atau 22,5 % yang meraih nilai dengan predikat **Baik** dan tidak ada yang meraih nilai dengan predikat **Sangat Baik**. Peneliti menggunakan data perolehan nilai pada tes awal tersebut untuk merancang Skenario kegiatan belajar mengajar (KBM), menentukan materi atau bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa , dan menggunakan media yang tepat yaitu salah satunya adalah media pembelajaran *Graphic Organizer*.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus I

Rata-rata keberhasilan	70,6	C	Cukup
Siswa yang memiliki nilai: Kurang		13 Siswa	32,5 %
Siswa yang memiliki nilai: Cukup		12 Siswa	30 %
Siswa yang memiliki nilai: Baik		13 Siswa	32,5 %
Siswa yang memiliki nilai: Sangat Baik		2 Siswa	5 %

Secara umum tingkat penguasaan siswa pada penilaian tes awal dibandingkan dengan penilaian penguasaan siswa pada kosakata bahasa Inggris pada Siklus I ini, terdapat kemajuan yaitu dari keberhasilan tes awal 58,78 menjadi

70,6 pada hasil evaluasi akhir KBM pada Siklus I. Sedangkan berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil evaluasi kosakata Bahasa Inggris pada Siklus I ini, dapat diuraikan sebagai berikut; ada 13 siswa atau 32,5 % yang meraih nilai dengan predikat **Kurang**, ada 12 siswa atau 30 % meraih nilai dengan predikat **Cukup**, ada 13 siswa atau 32,5 % yang meraih nilai dengan predikat **Baik** dan 2 siswa atau 5 % yang meraih nilai dengan predikat **Sangat Baik**

Tabel 3. Hasil Evaluasi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus II

Rata-rata keberhasilan	72,83	C+	Cukup
Siswa yang memiliki nilai: Kurang		7 Siswa	17,5 %
Siswa yang memiliki nilai: Cukup		15 Siswa	37,5 %
Siswa yang memiliki nilai: Baik		13 Siswa	32,5 %
Siswa yang memiliki nilai: Sangat Baik		5 Siswa	12,5 %

Tingkat penguasaan siswa pada penilaian tes akhir pembelajaran pada siklus II dibandingkan dengan penilaian penguasaan siswa pada kosakata bahasa Inggris pada siklus I, terdapat peningkatan yaitu dari keberhasilan tes pada siklus I sebanyak 70,6 menjadi 72,83 pada siklus II ini. Sedangkan berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil evaluasi kosakata Bahasa Inggris pada Siklus II ini, dapat diuraikan sebagai berikut; ada 7 siswa atau 17,5% yang meraih nilai dengan predikat **Kurang**, ada 15 siswa atau 37,5 % meraih nilai dengan predikat **Cukup**, ada 13 siswa atau 32,5 % yang meraih nilai dengan predikat **Baik** dan 5 siswa atau 12,5 % yang meraih nilai dengan predikat **Sangat Baik**

Tabel 4. Hasil Evaluasi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus III

Rata-rata keberhasilan	80,35	B	Baik
Siswa yang memiliki nilai: Kurang		1 Siswa	2,5 %
Siswa yang memiliki nilai: Cukup		13 Siswa	32,5 %
Siswa yang memiliki nilai: Baik		19 Siswa	47,5 %
Siswa yang memiliki nilai: Sangat Baik		7 Siswa	17,5 %

Perbandingan tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa pada siklus III ini semakin baik dan kemajuan terlihat lebih nyata dari hasil penilaian keberhasilan pada siklus II yaitu dengan rata-rata nilai 72,83 menjadi 80,35 dan pada penilaian siklus III ini. Sedangkan berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil evaluasi kosakata Bahasa Inggris pada Siklus III ini, dapat diuraikan sebagai berikut; ada 1 siswa atau 2,5% yang meraih nilai dengan predikat **Kurang**, ada 13 siswa atau 32,5 % meraih nilai dengan predikat **Cukup**, ada 19 siswa atau 47,5 % yang meraih nilai dengan predikat **Baik** dan 7 siswa atau 17,5 % yang meraih nilai dengan predikat **Sangat Baik**.

Tabel 5. Hasil Tes Akhir Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

Rata-rata keberhasilan	80,75	B	Baik
Siswa yang memiliki nilai: Kurang		1 Siswa	2,5 %
Siswa yang memiliki nilai: Cukup		9 Siswa	22,5 %
Siswa yang memiliki nilai: Baik		27 Siswa	37,5 %
Siswa yang memiliki nilai: Sangat Baik		3 Siswa	7,5 %

Proses Analisis Data

Berdasarkan data perolehan nilai siswa tentang penguasaan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary mastery*) yang diuraikan pada tabel siklus I, siklus II, siklus III menunjukkan bahwa setelah adanya Proses Kegiatan Belajar Mengajar dengan media pembelajaran *Graphic Organizer* terdapat peningkatan. Media tersebut dapat membuat para siswa mendapatkan kesempatan yang luas untuk dapat memaksimalkan kinerja otak mereka melalui berbagai bentuk diagram konsep. Adanya media berupa diagram konsep ini mampu memberikan stimulus bagi siswa untuk dapat mengorganisir, mengklasifikasi dan mengembangkan ilmu pengetahuan mereka secara leluasa, sehingga hasil belajar mereka menjadi lebih baik dan maksimal, demikian juga dengan upaya penguasaan kosakata bahasa Inggris mereka. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil penilaian penguasaan kosakata Bahasa Inggris (*Vocabulary mastery*) siswa pada tes awal dan tes akhir yang meningkat kualitasnya. Peningkatan hasil penguasaan kosakata Bahasa Inggris tersebut terlihat pada hasil penilaian tes awal sebelum penggunaan media pembelajaran *Graphic Organizer* adalah dengan rata-rata nilai 58,78 yang berarti masih termasuk dalam katagori penilaian dengan predikat **Kurang** dan pada tes akhir setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Graphic Organizer* sebanyak 3 siklus memperoleh peningkatan nilai menjadi dengan rata-rata nilai 80,75 yang termasuk dalam katagori penilaian dengan predikat **Baik**; Sedangkan berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil tes akhir kosakata Bahasa Inggris ini, dapat diuraikan sebagai berikut ; ada 1 siswa atau 2,5% yang meraih nilai dengan predikat **Kurang**, ada 9 siswa atau 22,5 % meraih nilai dengan predikat **Cukup**, ada 27 siswa atau 67,5 % yang meraih nilai dengan predikat **Baik** dan 3 siswa atau 7,5% yang meraih nilai dengan predikat **Sangat Baik**.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dikumpulkan dan dianalisa oleh Peneliti, dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari hasil tes awal, dan hasil evaluasi pada setiap akhir proses pembelajaran dengan media *Graphic Organizer* serta data hasil tes akhir penguasaan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary mastery*), maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran *Graphic Organizer* untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*), terbukti cocok dan mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary mastery*) siswa kelas X MIA 5, SMA N 1 Tenggarong
2. Tahun pembelajaran 2014/ 2015. Dari 34 siswa sebagai responden, terdapat 20 siswa (48 %) yang berhasil mencapai kompetensi minimal yang diharapkan yaitu nilai dengan predikat Baik (B) dan predikat Sangat Baik (SB). Nilai rata-rata pada tes akhir adalah 80,75 ini berarti nilai rata-rata tersebut berada dalam katagori penilaian dengan predikat **Baik**. Nilai penguasaan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary mastery*) siswa pada Tes akhir menunjukkan bahwa ada 10 siswa atau 35%, dari seluruh siswa yang diteliti mencapai nilai dengan predikat **Baik** ($76 \geq 90$), dan ada 3 siswa atau 7,5 % yang bisa mencapai nilai dengan predikat **Sangat Baik** ($91 \geq 100$). Terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai yang diperoleh pada waktu tes awal dengan nilai rata-rata 58,78 sebelum

- difokuskan pada penggunaan media pembelajaran media pembelajaran *Graphic Organizer* dan nilai hasil tes akhir dengan rata-rata 80,75 setelah adanya 3 siklus penggunaan media pembelajaran tersebut.
3. Media pembelajaran *Graphic Organizer* adalah alat komunikasi yang menggunakan symbol visual untuk mengungkapkan pengetahuan, konsep, pemikiran dan gagasan serta hubungan diataranya. Penggunaan media pembelajaran *Graphic Organizer* cukup menarik, menyenangkan dan membawa banyak manfaat bagi siswa karena dengan media tersebut siswa dapat memaksimalkan kinerja otak sehingga mereka dapat berfikir secara sistematis, dapat mengorganisir, mengklasifikasi, dan mengembangkan pengetahuan secara leluasa.
 4. Penggunaan media pembelajaran *Graphic Organizer* bisa terkendala apabila terdapat siswa yang pasif, dan kurang kreatif. Pengelolaan waktu dalam setiap proses KBM juga perlu diperhatikan agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Kecakapan guru dalam memberikan motivasi, mempersiapkan prosedur dan materi pelajaran, menyediakan instrumen-instrumen yang digunakan dalam proses pembelajaran serta komitmen guru untuk selalu aktif, kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses KBM adalah merupakan solusi jitu untuk mengatasi kendala tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arwa N. Al-Hinnawi. 2012 .*The Effect of the Graphic Organizer Strategy on University*
Boston, Massachusetts 02215 Education ISSN 1916-4742 E-ISSN 1916-4750
Published by Canadian Center of Science and Language & Orientation
Programs Boston University 890 Commonwealth Avenue.
- Nur M, 2001. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nur, Mohamad & Retno W., Prima. 2000. *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis Dalam Pengajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press.
- Pettigrew J. 1995.*Teaching Vocabulary: Two Dozen Tips & Techniques* .Center for English Language & Orientation Programs Boston University 890 Commonwealth Avenue Boston, Massachusetts 02215.
- Raymond C. Clark. 2002. *Getting a fix on vocabulary. Using words in the news*. Pro Lingua associates. PO.Box.1348, Brattleboro, Vermont 05302.
- Rijono N, 1998. *Penyusunan Rancangan dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas*. Samarinda: Depdikbud UNMUL FKIP.
- Robert Marzano & Debra J. 2005. *Building Academic Vocabulary* (Teacher's Manual) ASCD.

- Stahl Steven A. 1999. *Vocabulary Development*. Combridge: MA Brookline: Books.
- Stamper J.Bauer .2006.*Vocabulary-Building Graphic Organizers & Mini-Lessons Students'English Vocabulary Building*. English Language Teaching; Vol. 5, No. 12; Scholastic Teaching Resources, USA.
- Tim Pelatih Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

**UPAYA MENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI PESERTA
DIDIK DENGAN *GROUPING LEARNERS* DI KELAS 3 A MI NEGERI
SAMARINDA TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Purnati
MI Negeri 1 Samarinda

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh grouping learner atau pengelompokan peserta didik terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik di kelas 3 A MI Negeri 1 Samarinda. Adapun kegunaan penelitian ini secara teoritis dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif mengetahui pengaruh pengelompokan peserta didik berdasarkan prestasi dan motivasi belajar peserta didik, sedangkan secara praktis bagi peserta didik diharapkan dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Pengelompokan peserta didik yang tepat memiliki efek positif pada dinamika kelas dan pada kemampuan guru untuk berhasil mengelola kelas. Di sisi lain, pengelompokan yang dipilih dengan buruk dapat mengakibatkan masalah di dalam kelas, misalnya peserta didik bosan, bergantung pada guru, satu atau lebih peserta didik mendominasi, satu atau lebih tidak mau mengikuti kegiatan. Pola interaksi yang dipilih harus disesuaikan dengan latar belakang peserta didik dan konteks pembelajaran. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 3 A dengan jumlah 34 orang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus dengan 4 tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah penerapan grouping learner. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata tahap awal adalah 58 dan sebanyak 10 orang mendapat nilai diatas KKM. Hasil nilai rata-rata dari evaluasi pembelajaran Peserta didik pada siklus I adalah 67 dan sebanyak 20 orang mendapat nilai diatas KKM. Sedangkan nilai rata-rata dari hasil evaluasi pembelajaran peserta didik pada siklus II adalah 78 dan 32 orang mendapat nilai diatas KKM. Grouping learners terbukti meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik sehingga proses belajar mengajar berjalan lancar.

Kata Kunci: *Grouping learners, hasil belajar, motivasi*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil Ulangan harian dan observasi yang telah dilakukan dengan guru di kelas 3 A MI Negeri 1 Samarinda diperoleh hasil belajar peserta didik masih rendah, bukti empiris hasil belajar masih jauh dari target yang diharapkan yaitu hanya mencapai nilai rata-rata 61,75 sedangkan nilai kriteria

ketuntasan minimal (KKM) adalah 75. Hal ini disebabkan oleh keadaan peserta didik saat di kelas yaitu keaktifan peserta didik kurang ditandai dengan beberapa peserta didik kurang memperhatikan guru saat menjelaskan, ribut, diam saat ditanya, tidak mengerjakan latihan dengan benar sehingga kesan dalam proses pembelajaran kurang hidup. Untuk memecahkan masalah ini, peneliti mencoba menerapkan *grouping learners*. Dengan memberikan tehnik *groupings learners* atau berkelompok yang tepat maka akan memberikan dampak yang positif terhadap hubungan antara peserta didik di dalam kelas atau kelompok. Kegiatan secara berkelompok akan menumbuhkan rasa percaya diri terutama peserta didik yang pemalu dan lemah dalam pelajaran. Berdasarkan uraian di atas, *grouping learners* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas, terutama dalam pembelajaran di kelas untuk menjaga stamina emosi dan kecerdasan berfikir peserta didik. Untuk itu peneliti tertarik mengambil melakukan Penelitian Tindakan Kelas judul penelitian “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Peserta didik dengan *Grouping learners* di Kelas 3 A MI Negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan *Grouping learners* dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik di Kelas 3 A MI Negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020?. Hipotesis tindakan penelitian adalah dengan penerapan *Grouping learners* dalam Pembelajaran diduga dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.

KAJIAN TEORI

Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan kemampuan intelektual peserta didik, yang dapat menentukan keberhasilan dalam memperoleh prestasi pada setiap kegiatan belajar (Dimiyati & Mudjiono 2015). Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh peserta didik setelah proses belajar mengajar berlangsung. Disisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, disisi peserta didik hasil belajar merupakan puncak proses belajar.” Sebagaimana dirumuskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 23 tahun 2016 Bab V pasal 6, dapat kita baca bahwa hasil belajar digunakan untuk; 1) mengukur dan mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik; 2) memperbaiki proses pembelajaran; 3) menyusun laporan kemajuan hasil belajar harian, tengah semester, akhir semester, akhir tahun, dan atau kenaikan kelas.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi atau hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang diperoleh seseorang dari kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai.

Motivasi

Dalam proses belajar, motivasi mempunyai peranan yang sangat penting untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Dan agar kegiatan belajar mengajar itu memberikan hasil yang efektif, maka perlu adanya usaha untuk membangkitkan motivasi belajar para peserta didik. Menurut Sardiman (2018:75) Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar

dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan semangat yang muncul dari diri peserta didik atas dasar keinginannya sendiri, yaitu suatu daya penggerak dalam diri peserta didik untuk melakukan kegiatan yang menimbulkan dan memberikan arah kegiatan belajar yang dapat dilihat dari karakter tingkah laku peserta didik yang menyangkut minat, ketajaman perhatian, konsentrasi dan tekun mencapai tujuan.

Grouping learners

Terdapat banyak cara untuk mengorganisir peserta didik didalam kelas. Menurut Spratt dan Alan Pulverness (2011:204) *Organising learners into different working patterns is what mean by grouping learners*. *Grouping learners* merupakan pembelajaran yang memberikan bentuk-bentuk kerjasama atau interaksi berkelompok yang berbeda-beda. Ketika guru membuat rencana pembelajaran, guru harus dapat menentukan bentuk kelompok atau bentuk interaksi yang akan digunakan. Kelompok merupakan salah satu pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan yang berbeda (Anonim, 2004:11). Sedangkan menurut Ibrahim, dkk (2000:5-6) pembelajaran kelompok merupakan pembelajaran yang dicirikan oleh struktur tugas, tujuan, dan penghargaan kelompok. Peserta didik bekerja dalam situasi pembelajaran kelompok didorong atau dikehendaki untuk bekerjasama pada suatu tugas dan mereka harus mengkoordinasi usahanya menyelesaikan tugasnya. Bentuk atau interaksi yang dipilih tergantung dari karakteristik peserta didik, daya tangkap peserta didik, metode mengajar, tujuan pembelajaran, konteks pembelajaran, jenis kegiatan, dan tahapan pelajaran. Terdapat berbagai macam bentuk- bentuk interaksi yang yang bisa digunakan, diantaranya adalah whole class (guru menjadi pusat kegiatan dan peserta didik fokus kepada arahan dari guru), open pairs (2 orang peserta didik mengerjakan tugas bersama dan mempresentasikannya di depan kelas), closed pairs (peserta didik mengerjakan semua kegiatan bersama sebagai patner di tempat duduk mereka), groups (peserta mengerjakan tugas secara berkelompok dengan jumlah lebih dari 2 orang), mingles (peserta berkeliling ke seluruh teman di dalam kelas untuk mencari informasi sesuai dengan tema. (Spratt dan Alan Pulverness 2011:204). Dengan bentuk intraksi yang bervariasi maka akan membantu peserta didik membangun kepercayaan dirinya dan memberi kesempatan pada peserta didik untuk mempraktekkan kompetensi keterampilan yang mereka miliki di depan teman sekelasnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan melalui tahapan penyusunan proposal, penyusunan instrumen, pengumpulan data, analisis data, pembahasan dan laporan hasil penelitian. Penelitian dilakukan di kelas 3 A MI Negeri 1 Samarinda yang diikuti oleh sebanyak 34 Peserta didik. Subyek penelitian adalah Peserta didik kelas 3 A terdiri dari laki-laki sebanyak 18 Peserta didik dan perempuan sebanyak 17 Peserta didik. Sumber data adalah data primer yang didapat dari hasil prestasi pada tahap awal, siklus I dan siklus II. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data hasil kegiatan yang berkaitan secara langsung dengan pelaksanaan PBM serta data

yang mendukung jawaban fokus permasalahan yang telah ditetapkan. Adapun data yang akan diambil adalah hasil tes teori pada prestasi Peserta didik secara tertulis dan data dari quisoner. Teknik pengumpulan data adalah data-data yang diambil dari prestasi pembelajaran peserta didik yang berupa hasil tes tertulis teori dan quisoner. Tes dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Terdapat dua teknik pengumpulan data yaitu: (a) Tes tertulis dan tes lisan, (b) Non tes berupa wawancara, observasi kelas, quisoner, studi dokumen dan lain sebagainya. Karena teknik yang digunakan adalah tes tertulis maka alat pengumpulan datanya adalah tes tertulis berupa tes uraian, quisoner dan wawancara.

Pada Penelitian, data yang dikumpulkan dapat berbentuk kuantitatif maupun kualitatif. Data kuantitatif menggunakan analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes. Untuk siklus ke-I yang dibandingkan adalah nilai kondisi awal dan nilai siklus I, sedangkan untuk siklus ke-II yang dibandingkan adalah nilai siklus I. Analisis data yang berbentuk data kualitatif adalah data kualitatif hasil pengamatan maupun wawancara di analisis dengan menggunakan analisis diskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil observasi dari proses pembelajaran Peserta didik dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Pada penelitian ini tahapan-tahapan penelitian dibagi menjadi tahapan tiap siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi (Kemmis-Tagart, 1988).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

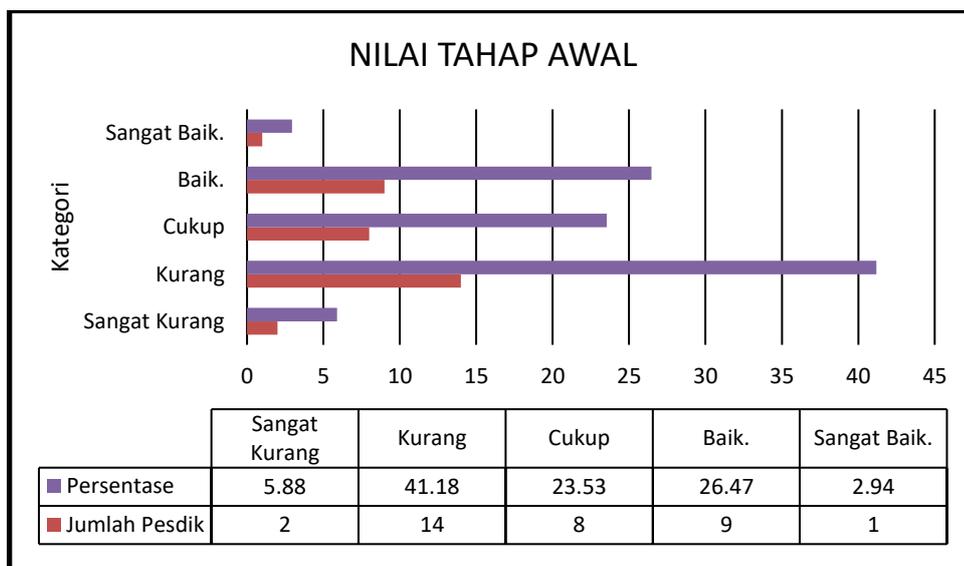
Hasil Tahap Awal

Tahap awal adalah kondisi di mana guru selalu mengadakan melakukan whole class discussion, peserta didik seringkali mengerjakan latihan-latihan secara individu. Peserta didik secara pasif menerima pengetahuan (mencatat, mendengar, membaca dan menghafal) tanpa memberikan ide atau merasakan langsung dalam pembelajaran. Berikut interval kualifikasi nilai yang sudah ditentukan, yaitu:

Tabel 1. Interval Kualifikasi Nilai

No	Rentang Nilai	Kategori
1	0 - 39,9	Sangat Kurang
2	40,0 – 54,9	Kurang
3	55,0 - 69,9	Cukup
4	70,0 – 84,5	Baik.
5	85,0 – 100	Sangat Baik.

Nilai tes pada tahap awal adalah 5,88 % (2 orang) dengan kategori sangat kurang, sebanyak 41,18% (14 orang) dengan kategori kurang, sebanyak 23,53% (8 orang) dengan kategori cukup, sebanyak 26,47 % (9 orang) dengan kategori baik dan hanya 2,94% (1 orang) dengan kategori sangat baik. Berdasarkan nilai KKM kelas yaitu 70, hanya 10 orang yang berhasil tuntas. Bila nilai tahap awal tersebut ditampilkan dalam bentuk grafik, maka akan ditampilkan grafik di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Perolehan Nilai pada tahap Awal Pembelajaran Peserta didik

Dari hasil kuisioner tentang motivasi diperoleh hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Skor Kuesioner Motivasi pada Pra Siklus

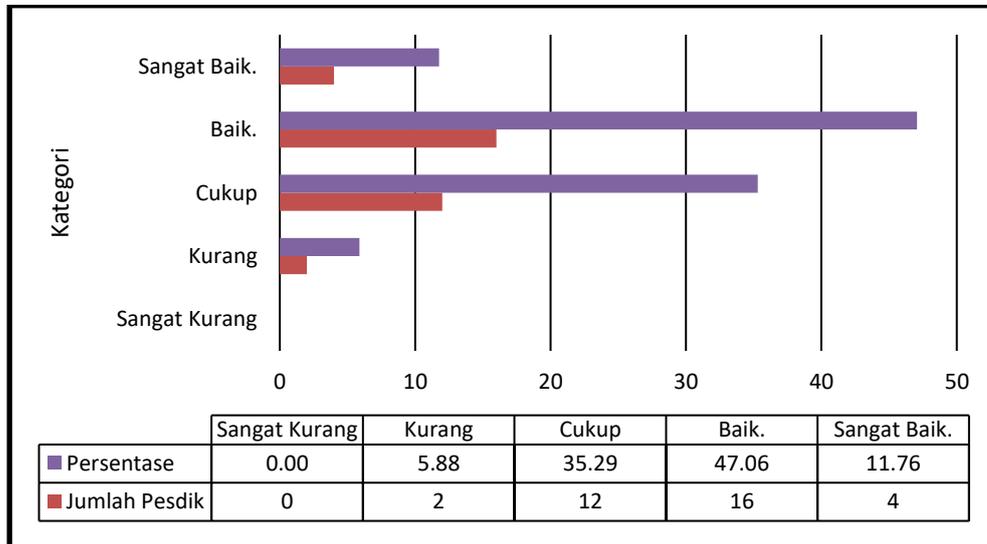
No	Pernyataan	Jawaban (persentase)			
		SS	S	KS	TS
1	Materi yang diberikan sulit	57%	14%	9%	20%
2	Saya merasa senang ketika dibentuk kelompok belajar	43%	14%	14%	29%
3	Saya sangat menyenangi suasana belajar kelompok	43%	29%	14%	14%
4	Saya sulit berinteraksi dan bekerjasama dalam kelompok	43%	14%	14%	29%
5	Lebih mudah menyelesaikan tugas secara individu	57%	14%	14%	14%

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa 57% peserta didik “Sangat Setuju” dengan Materi yang diberikan sulit, 43% pesdik merasa “Sangat Setuju” bahwa senang ketika dibentuk kelompok belajar, 43% peserta didik “Sangat Setuju” bahwa sangat menyenangi suasana belajar kelompok, 43% peserta didik “Sangat setuju” bahwa sulit berinteraksi dan bekerjasama dalam kelompok, dan 57% peserta didik menyatakan “Sangat Setuju” dengan lebih mudah menyelesaikan tugas secara individu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi peserta didik untuk belajar masih relative rendah.

Hasil Siklus I

Pada Siklus I Peserta didik telah mendapatkan *Grouping learners* dalam proses KBM. Hal tersebut menyebabkan terjadinya peningkatan pengetahuan peserta didik. Nilai tes pada siklus I adalah 5,88 % (2 orang) dengan kategori kurang, sebanyak 35,29% (12 orang) dengan kategori cukup, sebanyak 47,06 % (16

orang) dengan kategori baik dan hanya 11,76% (4 orang) dengan kategori sangat baik. Berdasarkan nilai KKM kelas yaitu 70, hanya 20 orang yang berhasil tuntas. Bila nilai tahap awal tersebut ditampilkan dalam bentuk grafik, maka akan ditampilkan grafik di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Nilai Peserta didik pada Pembelajaran Siklus I

Dari hasil kuisioner tentang motivasi pada siklus I diperoleh hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Skor Kuesioner Motivasi pada Siklus I

No	Pernyataan	Jawaban (persentase)			
		SS	S	KS	TS
1	Materi yang diberikan sulit	29%	17%	11%	43%
2	Saya merasa senang ketika dibentuk kelompok belajar	50%	22%	22%	6%
3	Saya sangat menyenangi suasana belajar kelompok	57%	29%	14%	0%
4	Saya sulit berinteraksi dan bekerjasama dalam kelompok	6%	17%	17%	60%
5	Lebih mudah menyelesaikan tugas secara individu	14%	14%	14%	57%

Dari tabel di atas, bahwa peserta didik yang “Sangat Setuju” dengan Materi yang diberikan sulit menurun menjadi 29%, pesdik merasa “Sangat Setuju” bahwa senang ketika dibentuk kelompok belajar meningkat menjadi 50%, peserta didik “Sangat Setuju” bahwa sangat menyenangi suasana belajar kelompok meningkat menjadi 57%, peserta didik “Tidak setuju” bahwa sulit berinteraksi dan bekerjasama dalam kelompok menurun menjadi 6%, dan peserta didik menyatakan “Sangat Setuju” dengan lebih mudah menyelesaikan tugas secara individu menurun menjadi 14%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi peserta didik untuk belajar telah mengalami peningkatan yang cukup baik.

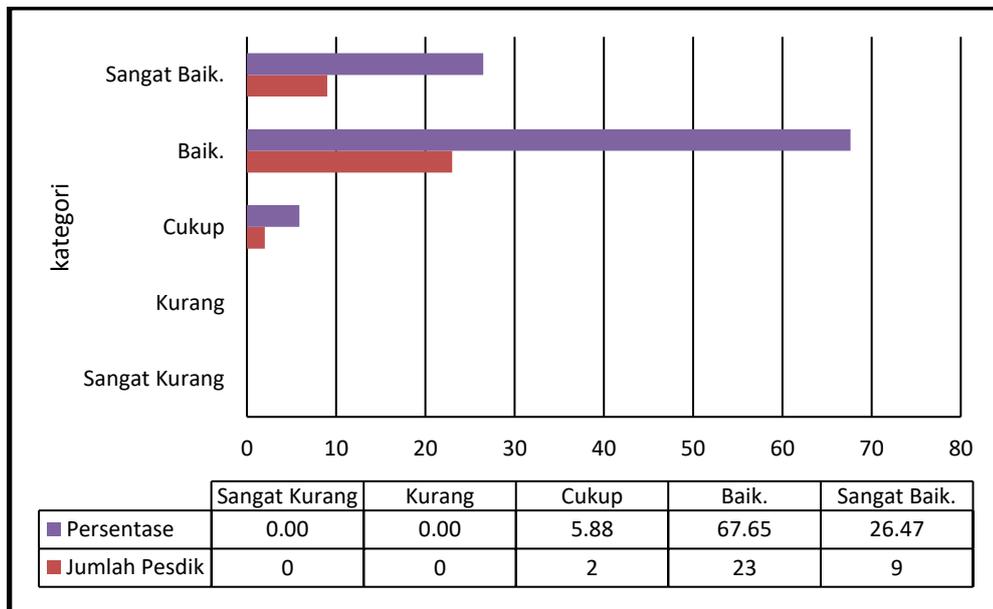
Refleksi Pada Tahap Awal dan Siklus I

Dari data hasil prestasi antara kondisi awal dibandingkan dengan hasil prestasi pada siklus I secara deskriptif kualitatif terjadi peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami materi sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil tes akhir pada tindakan Siklus diperoleh data bahwa dengan menggunakan tehnik *grouping learner* hasil prestasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan nilai peserta didik yaitu 10 orang tuntas belajar pada tahap awal dan meninggkat menjadi 20 orang (57,14%) tuntas belajar pada Siklus I
2. Keaktifan Peserta didik meningkat, diskusi antar Peserta didik dengan Peserta didik dan Peserta didik dengan guru belum efektif.
3. Secara kualitatif nilai peserta didik adalah lebih baik, namun peneliti belum maksimal dalam memberikan motivasi kepada peserta didik perlu ditingkatkan.
4. Peserta didik merasa senang dan bersemangat dalam pembelajaran secara berkelompok.

Hasil Siklus II

Pada Siklus II Peserta didik telah mendapatkan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan *Grouping learners* dalam proses KBM. Setelah mengevaluasi hasil siklus I dan telah dilakukan perbaikan pembelajaran maka terjadi peningkatan pengetahuna peserta didik. Nilai tes pada siklus I adalah sebanyak 5,88% (2 orang) dengan kategori cukup, sebanyak 67,65 % (23 orang) dengan kategori baik dan hanya 26,47% (9 orang) dengan kategori sangat baik. Berdasarkan nilai KKM kelas yaitu 70, hanya 32 orang yang berhasil tuntas. Bila nilai tahap awal tersebut ditampilkan dalam bentuk grafik, maka akan ditampilkan grafik di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Nilai Peserta didik pada pembelajaran Siklus II

Dari hasil kuisisioner tentang motivasi pada siklus I diperoleh hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Skor Kuesioner Motivasi pada Siklus II

No	Pernyataan	Jawaban (persentase)			
		SS	S	KS	TS
1	Materi yang diberikan sulit	6%	0%	9%	86%
2	Saya merasa senang ketika dibentuk kelompok belajar	91%	9%	0%	0%
3	Saya sangat menyenangi suasana belajar kelompok	81%	14%	5%	0%
4	Saya sulit berinteraksi dan bekerjasama dalam kelompok	6%	6%	14%	74%
5	Lebih mudah menyelesaikan tugas secara individu	0%	6%	6%	88%

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa hanya 6% peserta didik “Sangat Setuju” dengan Materi yang diberikan sulit, 91% peserta didik merasa “Sangat Setuju” bahwa senang ketika dibentuk kelompok belajar, 81% peserta didik “Sangat Setuju” bahwa sangat menyenangi suasana belajar kelompok, peserta didik “Sangat setuju” bahwa sulit berinteraksi dan bekerjasama dalam kelompok menurun menjadi 6% dan sebanyak 0% peserta didik menyatakan “Sangat Setuju” dengan lebih mudah menyelesaikan tugas secara individu sebaliknya menjadi 88% “Tidak Setuju”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi peserta didik untuk belajar mengalami peningkatan yang signifikan.

Refleksi Pada Siklus I dan II

Dari data hasil prestasi antara siklus I dibandingkan dengan hasil prestasi pada siklus II secara deskriptif kualitatif terjadi peningkatan kemampuan peserta didik melalui penerapan *Grouping learners*. Dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pembelajaran Peserta didik pada Siklus I dengan siklus II sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil tes akhir pada tindakan Siklus II diperoleh data bahwa dengan menggunakan tehnik *grouping learner* yang lebih bervariasi maka hasil prestasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan nilai peserta didik yaitu 20 orang tuntas belajar pada Siklus I, menjadi 32 orang (91,42%) tuntas belajar.
2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok atau *grouping learner* meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga diskusi antar Peserta didik dan Peserta didik dengan guru lebih efektif.
3. Secara kualitatif nilai peserta didik adalah lebih baik, peneliti telah maksimal dalam memberikan motivasi kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar berjalan lancar.
4. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Grouping learner* atau berkelompok berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Hasil analisis data observasi dan analisis kuisioner peserta didik kelas 3 A MI negeri 1 Samarinda diketahui bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi setelah belajar dengan *grouping learner*.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu antara lain: 1) berdasarkan hasil pengujian hipotesis seperti yang telah diuraikan, penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan penerapan *Grouping learners* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik di kelas 3 A MI Negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020; 2) teknik pembelajaran *Grouping learners* sangat perlu dilaksanakan oleh guru, karena dengan membagi peserta didik kedalam bentuk interaksi yang bervariasi maka peserta didik akan aktif dan dapat merangsang peserta didik untuk lebih percaya diri terutama bagi peserta didik yang pemalu dan lemah dalam pelajaran; 3) hal tersebut di atas ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata tahap awal sebesar $\bar{X} = 58$ dan sebanyak 10 orang mendapat nilai diatas KKM. Hasil nilai rata-rata dari evaluasi pembelajaran Peserta didik pada siklus I sebesar $\bar{X} = 67$ dan sebanyak 20 orang mendapat nilai diatas KKM. Nilai rata-rata dari hasil evaluasi pembelajaran peserta didik pada siklus II sebesar $\bar{X} = 78$ dan 32 orang mendapat nilai diatas KKM.

SARAN

Adapun saran yang diberikan untuk hasil Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut: 1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi bagi guru dalam memahami kelemahan dan kelebihan peserta didiknya, sehingga dapat membuat terobosan yang dapat memotivasi peserta didik untuk aktif menulis, sehingga kemampuan menulisnya meningkat; 2) Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik, guru hendaknya lebih sering melatih peserta didik dengan berbagai model kelompok agar terjalin interaksi yang baik anatar peserta didik; 3) Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik; 4) bagi sekolah, atau lembaga penyelenggara pendidikan, sebagai upaya mengamati mutu dan kualitas sekolahnya dengan melengkapi sarana pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Dirjen PMTK.
- Bahri, Syaiful & Zain, Aswan. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. (<http://www.sarjanaku.com/2011/03/metode-kerja-kelompok.html>)
- Dimiyati, Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hayyan, Nailul .2017. *Pengaruh pengelompokkan peserta didik berdasarkan prestasi belajar terhadap motivasi belajar peserta didik di MTs Istifaiyah Nahdliyah Banyurip Ageng kota Pekalongan*. Undergraduate Thesis thesis, IAIN Pekalongan.
- Kemendikbud. 2016. *Kurikulum 2013: Lampiran Permendikbud no 23, Tahun 2016 tentang Penilaian*.
- Kemmis, S dan Taggart R, 1998, *The Action Research Planner*, Deakin University.

- Mulyana Slamet. 2007. *PenelitianTindakan Kelas dalam Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: LPMP.
- Paul Ginnis, 2008, *Trik & Taktik Mengajar*. Jakarta: Indeks.
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta.
- Suhardjono et.al. 2005. *Pedoman Penyusunan Karya Tulis Ilmiah,di bidang Pendidikan dan Angka Kredit Pengembang Profesi Guru*. Jakarta: Dirjen Dikgur dan Tents.
- Supendi, Firda Amalia. 2017. Pengaruh Pengelompokan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Aktivitas Aquatik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII B di SMP Advent Cimindi Cimahi. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Spratt, Mary and Alan Pulverness. 2011. *The TKT Teaching Knowledge Test Course*, Cambridge: Cambridge University Press
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

**UPAYA PENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
MELALUI MEDIA GAMBAR DI KELAS I-C MI NEGERI 1 SAMARINDA
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Raudatul Jannah
MI Negeri 1 Samarinda

ABSTRAK

Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media gambar di kelas I-C MI Negeri 1 Samarinda tahun pelajaran. Gambar merupakan media pembelajaran visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis sehingga dapat memfokuskan perhatian pada pelajaran. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di mana guru sebagai pelaksana pembelajaran sekaligus peneliti. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari 4 tahapan yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020, yaitu pada bulan September sampai Oktober 2019. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I-C yang terdiri dari 32 peserta didik. Instrument pengumpulan datanya adalah tes yang diperoleh dari hasil peserta didik secara tertulis. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis, observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk table dan grafik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, yaitu pada tahap awal bahwa peserta didik yang mencapai nilai diatas KKM sebanyak 12 orang (37.50 %) dengan nilai rata-rata kelas 64. Pada Siklus I meningkat menjadi 20 peserta didik (62.50 %) telah mencapai nilai diatas KKM dengan nilai rata-rata kelas mencapai 72. Kemudian peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM pada Siklus II meningkat menjadi mencapai 30 orang (93,75%) dengan nilai rata-rata kelas mencapai 83. Indikator keberhasilan atau target keberhasilan penelitian tindakan kelas ini sesuai dengan KKM yaitu 70. Dengan demikian penggunaan media Gambar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas VB I-C MI negeri 1 Samarinda.

Kata Kunci: *Media, Belajar, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Salah satu upaya pemerintah dalam melakukan perbaikan yaitu perubahan kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013, yang bertujuan untuk mewujudkan keberhasilan Pendidikan. Kurikulum 2013 ini lebih menekankan pada pendidikan karakter peserta didik, pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk sekolah dasar

adalah pembelajaran tematik terpadu. Menurut Permendikbud No.57 tahun 2014 tentang kurikulum SD, disebutkan bahwa tujuan dari pembelajaran tematik adalah mengurangi terjadinya tumpah tindih materi, memudahkan peserta didik untuk melihat hubungan-hubungan yang bermakna, memudahkan peserta didik untuk memahami materi secara lengkap sehingga penguasaan konsep akan semakin meningkat. Berdasarkan hasil belajar peserta didik di kelas I-C MI Negeri 1 Samarinda dalam tema 2 subtema 1, menunjukkan hasil yang belum maksimal. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas masih di bawah KKM yaitu 64, sedangkan nilai KKM yang harus dicapai adalah 70. Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas, diperoleh data bahwa mereka kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Mereka juga menyatakan kurang tertarik dengan pembelajaran yang telah dilakukan. Hal tersebut dikarenakan mereka guru hanya berceramah saja dan menggunakan buku teks, sehingga mereka hanya mengandalkan informasi yang disampaikan oleh guru dan yang tampak dalam buku. Mereka tidak benar-benar mengamati dan merasakan suasana yang dapat diamati dengan panca indera sebagai modal utama dalam belajar. Sebagai hasilnya, hasil peserta didik kurang maksimal maksimal. Munculnya berbagai permasalahan tersebut yang akhirnya semakin menguatkan peneliti untuk melakukan penelitian menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Media berguna untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, daya indera dan menimbulkan gairah belajar (Susilana & Cepi, 2009: 9). Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputro, L.E., (2017), dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV”, bahwa penggunaan media gambar berhasil diterapkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk itu penulis tertarik mengambil melakukan Penelitian Tindakan Kelas judul penelitian “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Gambar di Kelas I-C MI Negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020”. Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar di Kelas I-C MI Negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020? Hipotesis tindakan penelitian adalah dengan penggunaan media gambar dalam pembelajaran di kelas diduga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KAJIAN PUSTAKA

Hakekat Belajar

Belajar diperoleh melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari. Menurut Gulo, W. (2002:23) belajar adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat. Definisi yang lain menyebutkan belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik melalui latihan dan pengalaman yang dilakukan secara aktif. Hasil belajar merupakan ilmu pengetahuan, perilaku, sikap atau keterampilan yang dibangun peserta didik berdasarkan apa yang telah dipahami dan dikuasai. (Windyani, et al. 2018). Hal ini sejalan dengan pendapat Roziqin (2007:62) yang menyatakan bahwa belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat

diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa belajar adalah perubahan serta peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diberbagai bidang yang terjadi akibat interaksi terus menerus dengan lingkungannya melalui beberapa tahapan.

Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan. Seperti yang dikemukakan Dimiyati (2006:3) bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu intrerksi tindakan belajar dan mengajar. Disisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, disisi peserta didik hasil belajar merupakan puncak proses belajar. Menurut Sudjana (2016:23) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan keseluruhan pola perilaku baik yang bersifat kognitif, afektif maupun psikomotor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Oleh karena itu, Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi atau hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang diperoleh seseorang dari kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai

Media Gambar

Keuntungan jika mengajar menggunakan media adalah untuk mempermudah dalam menyampaikan dan menerima pelajaran atau informasi sehingga dapat menghindari salah pengertian, dapat menyampaikan pengertian atau informasi secara kongkrit, dan dapat mengingat lebih lama materi yang diterima melalui media. Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana (Sadiman, 1996:29). Menurut Hamalik (1994:95), media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, projector. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan media pembelajaran visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih kongkrit dan realistis serta informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dimaksudkan untuk mengetahui masalah-masalah apa saja yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga dalam penelitian ini dapat dilakukan perbaikan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Prosedur penelitian ini terbagi menjadi tahapan tiap siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi (Kenmis-Tagart, 1988), yang dilaksanakan dalam tahapan Siklus I dan Siklus II. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas I-C yang berjumlah 32 orang terdiri dari 18 laki-laki dan 14

perempuan. Sumber data adalah data primer yang didapat dari hasil prestasi pada tahap awal, Siklus I dan Siklus II. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengambil hasil belajar peserta didik yang berupa hasil tes tertulis teori dan lisan. Terdapat dua teknik pengumpulan data yaitu: 1) Tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan; 2) Non tes berupa wawancara, pengamatan, cek list, dan studi dokumen. Karena teknik yang digunakan adalah tes tertulis maka alat pengumpulan datanya adalah tes tertulis berupa tes isian. Selain itu, peneliti menggunakan blanko observasi (lembar pengamatan) diskusi untuk mengetahui perkembangan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran. Peneliti menggunakan analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes. Untuk siklus I yang dibandingkan adalah nilai kondisi awal dan nilai Siklus I, sedangkan untuk siklus II yang dibandingkan adalah nilai Siklus I. Analisis data yang berbentuk data kualitatif adalah data kualitatif hasil pengamatan maupun wawancara di analisis dengan menggunakan analisis diskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil observasi dari proses pembelajaran Peserta didik dari kondisi awal, Siklus I dan Siklus II. Pada penelitian ini, peneliti juga melakukan triangulasi pada hasil observasi, dokumen berupa hasil tes dan dokumen yang relevan, serta hasil wawancara yang diperoleh selama proses pelaksanaan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

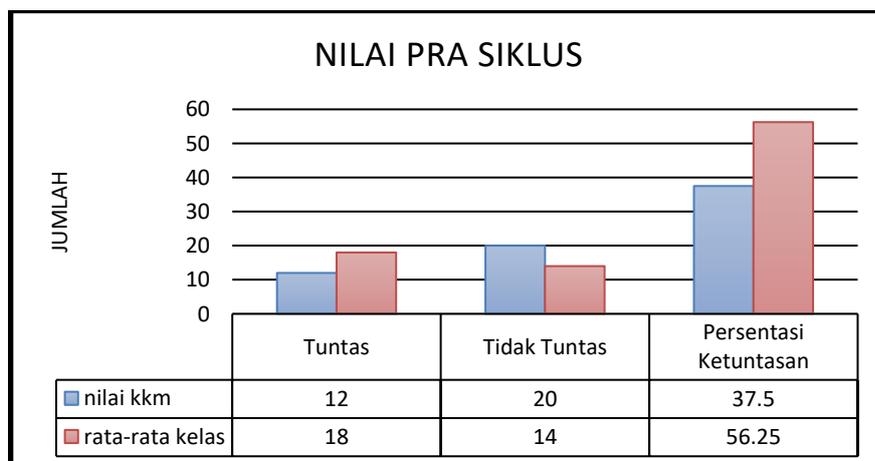
Hasil Tahap Awal

Tahap awal adalah kondisi di mana Sumber belajar hanya dari buku paket dan informasi guru sehingga peserta didik secara pasif menerima pengetahuan tanpa memberikan ide atau merasakan langsung dalam pembelajaran. Dari hasil analisis data diketahui bahwa dari 32 peserta didik yang ada di kelas I-C, peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal hanya 37,5 % (12 orang) dan yang belum tuntas 62,5% (18 orang). Adapun KKM adalah 70. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik masih dalam kategori sangat kurang, berdasarkan interval Kualifikasi yang sudah ditentukan, yaitu:

Tabel 1. Interval Kualifikasi Nilai

No	Rentang Nilai	Kategori
1	0 - 39,9	Sangat Kurang
2	40,0 – 54,9	Kurang
3	55,0 - 69,9	Cukup
4	70,0 – 84,5	Baik.
5	85,0 – 100	Sangat Baik.

Bila nilai kondisi awal tersebut ditampilkan dalam bentuk grafik, maka akan ditampilkan nilai seperti diagram grafik di bawah ini:

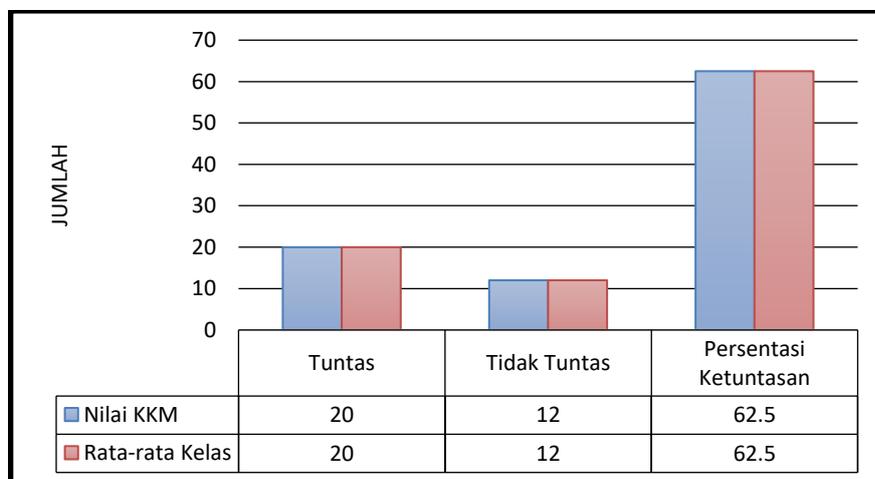


Gambar 1. Diagram Perolehan Nilai pada Tahap Awal Pembelajaran Peserta Didik

Berdasarkan persentasi ketuntasan maka bahwa perbaikan proses pembelajaran mutlak harus dilaksanakan.

Hasil Siklus I

Pada Siklus I Peserta didik telah menggunakan media gambar dalam proses KBM. Hal tersebut menyebabkan terjadinya peningkatan pengetahuna peserta didik. Bila nilai Siklus I tersebut ditampilkan dalam bentuk grafik, maka akan ditampilkan nilai seperti diagram grafik di bawah ini:



Gambar 2. Diagram Perolehan Nilai pada Siklus I Pembelajaran Peserta didik

Berdasarkan tabel perolehan nilai di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas 72. Terdapat 20 orang yang mencapai nilai rata-rata kelas. Sedangkan, berdasarkan jumlah peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal hanya 62,5 % (20 orang) dan yang belum tuntas 37,5 % (12 orang). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik telah mengalami peningkatan dengan kategori CUKUP berdasarkan interval Kualifikasi yang sudah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus I masih belum optimal, dan perlu dilanjutkan lagi dengan Pembelajaran yang lebih

intens. Analisis data hasil observasi proses pada pelaksanaan siklus I sebanyak dua pertemuan. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran

Kegiatan	Total Skor	Nilai Akhir	Kategori
Pertemuan 1	26	65	Cukup
Pertemuan 2	30	75	Baik

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses siklus I menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dalam belajar setelah penggunaan media gambar meningkat menjadi lebih baik.

Refleksi Siklus I

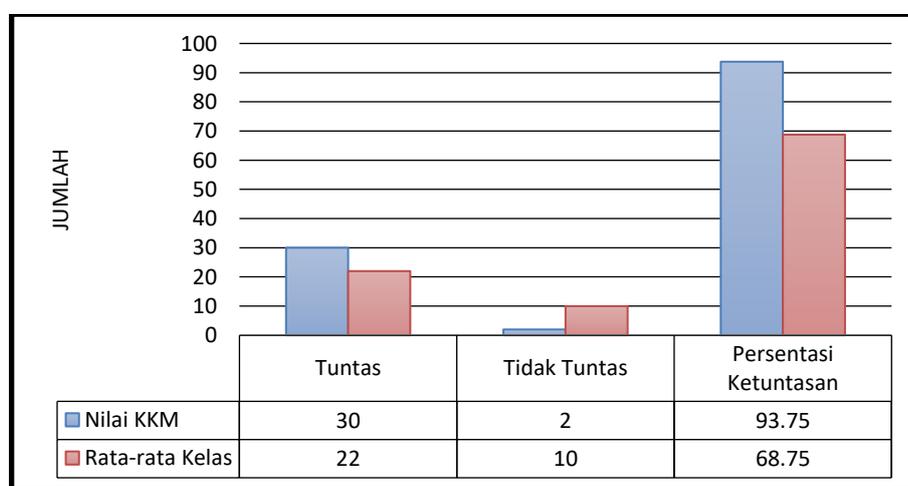
Dari data hasil prestasi antara kondisi awal dibandingkan dengan hasil prestasi pada Siklus I secara deskriptif kualitatif terjadi peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami materi. Hal tersebut bisa dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Perbandingan Pengolahan data pada Tahap Awal dan Siklus I

Siklus	Tindakan	Hasil Belajar	Pengamatan Proses
Tahap Awal	Sumber belajar hanya dari buku paket dan informasi guru sehingga peserta didik secara pasif menerima pengetahuan tanpa memberikan ide atau merasakan langsung dalam pembelajaran sehingga hasil belajar masih relative rendah	<ul style="list-style-type: none"> - Nilai terendah: 42 - Nilai tertinggi: 83 - Nilai rata-rata kelas: 64 - 12 orang atau sebanyak 37,5 % yang mendapat nilai di atas KKM 	Proses Pengamatan <ul style="list-style-type: none"> • Keaktifan Peserta didik masih rendah, belum terjadi diskusi yang efektif. • peserta didik bosan, bergantung pada guru, satu atau lebih peserta didik mendominasi, satu atau lebih tidak mau mengikuti kegiatan
Siklus I	Guru menggunakan media gambar untuk sarana menyampaikan materi maka hasil prestasi pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan	<ul style="list-style-type: none"> - Nilai terendah: 50 - Nilai tertinggi: 92 - Nilai rata-rata kelas: 72 - 20 orang atau sebanyak 62,5 % yang mendapat nilai di atas KKM 	<ul style="list-style-type: none"> • sebagian peserta didik menjadi mulai lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik tertarik dengan media yang digunakan oleh guru • Hal ini dibuktikan saat mengeja huruf berdasarkan gambar, peserta didik lebih lancar melakukannya

Hasil Siklus II

Pada Siklus II Peserta didik telah mendapatkan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media gambar yang lebih bervariasi dalam proses KBM. Analisis data dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas 83. Terdapat 22 orang dari 32 peserta didik di kelas yang mencapai nilai diatas rata-rata kelas. Sedangkan jumlah peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 93,75 % atau 30 orang dan yang belum tuntas 6,25 % atau 2 orang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik di kelas I-C MI Negeri 1 samarinda telah mengalami peningkatan dengan kategori *Sangat Baik* berdasarkan interval Kualifikasi yang sudah ditentukan. Bila nilai Siklus II tersebut ditampilkan dalam bentuk grafik, maka akan ditampilkan nilai Siklus II seperti grafik di bawah ini:



Gambar 3. Diagram Hasil Siklus II Pembelajaran Peserta Didik

Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II sudah optimal. Analisis data hasil observasi proses pada pelaksanaan siklus II sebanyak dua pertemuan. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran

Kegiatan	Total Skor	Nilai Akhir	Kategori
Pertemuan 1	32	80	Baik
Pertemuan 2	37	92,5	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses siklus II menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dalam belajar setelah penggunaan media gambar meningkat secara signifikan

Refleksi pada Siklus I dan II

Dari data hasil prestasi antara Siklus I dibandingkan dengan hasil prestasi pada Siklus II secara deskriptif kualitatif terjadi peningkatan yang sangat baik setelah penggunaan media gambar yang lebih bervariasi dan menarik. Dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pembelajaran peserta didik pada Siklus I dengan Siklus II maka bisa dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 5. Perbandingan Pengolahan Data pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Tindakan	Hasil Belajar	Pengamatan Proses
Siklus I	Guru menggunakan media gambar untuk sarana menyampaikan materi maka hasil prestasi pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan	<ul style="list-style-type: none">- Nilai terendah: 50- Nilai tertinggi: 92- Nilai rata-rata kelas: 72 20 orang atau sebanyak 62,5 % yang mendapat nilai di atas KKM	<ul style="list-style-type: none">- sebagian peserta didik menjadi mulai lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik tertarik dengan media yang digunakan oleh guru- Hal ini dibuktikan saat mengeja huruf berdasarkan gambar, peserta didik lebih lancar melakukannya
Siklus II	Guru menggunakan media gambar yang bervariasi dan menarik untuk sarana menyampaikan materi maka hasil prestasi pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan	<ul style="list-style-type: none">- Nilai terendah: 67- Nilai tertinggi: 100- Nilai rata-rata kelas: 83 30 orang atau sebanyak 62,5 % yang mendapat nilai di atas KKM	<ul style="list-style-type: none">- peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.- saat memasang gambar dan mempraktekkan seperti digambar peserta didik lebih lancar melakukannya. Selain itu, dalam kegiatan kelompok, peneliti mengamati bahwa sebagian besar peserta didik lancar mengkomunikasikan jawaban kepada teman pasangannya maupun kelompoknya

Berdasarkan pembahasan, khususnya pembahasan refleksi serta data empirik maka hasil penelitian ini adalah mendukung hipotesa, bahwa dengan penggunaan media gambar terjadi peningkatan hasil belajar Peserta didik Kelas I-C MI Negeri 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2019/2020.

KESIMPULAN

Dari paparan data diatas dapat diketahui bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas I-C MI Negeri 1 Samarinda. Hal ini dapat diketahui dengan adanya peningkatan terhadap nilai test dari tahap awal, siklus I dan siklus II. Respon atau minat peserta didik terhadap pelajaran di kelas bisa dirangsang dengan pemberian media yang menarik dan efisien. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentasi perolehan nilai pada penilaian tahap awal bahwa peserta didik yang mencapai nilai diatas KKM 12 orang atau sebanyak 37.50 % dengan nilai rata-rata kelas 64. Pada Siklus I, perolehan nilai peserta didik mengalami peningkatan yaitu sebanyak 20 peserta didik atau 62.50 % telah mencapai nilai diatas KKM dengan nilai rata-rata kelas mencapai 72. Kemudian

peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM pada siklus II meningkat menjadi mencapai 30 orang atau 93,75% dengan nilai rata-rata kelas mencapai 83. Indikator keberhasilan atau target keberhasilan penelitian tindakan kelas ini sesuai dengan KKM yaitu 70.

SARAN

Adapun saran yang diberikan untuk hasil Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut: (1) Agar guru mempersiapkan pembelajaran yang kreatif, menarik dan inovatif sehingga peserta didik tidak merasa monoton dalam belajar. Akan tetapi merasa bersemangat dan senang terhadap metode atau cara yang disampaikan, (2) hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi bagi guru dalam memahami kelemahan dan kelebihan peserta didiknya, sehingga dapat membuat terobosan yang dapat memotivasi peserta didik untuk aktif belajar, (3) Sebagai guru yang profesionalis, penelitian sangat diperlukan untuk mengatasi masalah yang terjadi di dalam kelas dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gulö, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Hamalik, 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Kemendikbud. 2014. Permendikbud No.57 tahun 2014 tentang Kurikulum SD. Jakarta.
- Mulyasa, E. 2014. *Pengembangan dan Impementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Permatasari, Norhayati Endah 2017. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Berbantuan Media Gambar*. JPSP. 3 (2). 96-104.
- Rahardjo H., P., & Wijayanto, E. 2019. *Mengenal Struktur Pembangun Karya Sastra (Novel, Puisi, Drama) Sukoharjo*: Sindunata. 2019. Diakses melalui aplikasi i-pusnas.
- Roziqin, M., Z. 2007. *Moral Pendidikan di Era Global; Pergeseran Pola Interaksi Guru-Murid di Era Global*. Malang: Averroes Press.
- Sadiman, A., dkk, 2002. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan Raja Grafindo Persada, 29–30.
- Sadiman, A. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sayuti, S. 2000. *Kajian Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.

- Soelarko. 1980. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Subyantoro. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Sulfemi, W. B., & Minati, H. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model Picture And Picture dan Media Gambar Seri. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 228-242.
- Susilana, R., & Cepi, R. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

**PENINGKATKAN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI SISWA
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING* MELALUI *GOOGLE MEET* PADA MATERI NORMA DAN
KEADILAN DI SMP NEGERI 1 SAMBALIUNG
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Endang Istiani
Guru SMP Negeri 1 Sambaliung

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Siswa pada mata pelajaran Norma dan Keadilan melalui model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) kelas VIIB di SMP Negeri 1 Sambaliung. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIB Semester Ganjil Tahun akademik 2021/2022 dengan jumlah 34 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan dua kali pertemuan pada tiap siklus. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran Norma dan Keadilan dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berkomunikasi siswa kelas VIIB di SMP Negeri 1 Sambaliung. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata kelas hasil belajar pengetahuan siswa sebesar 74,73 dan pada siklus II meningkat menjadi 79,64. Presentase hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 64,70% meningkat pada siklus II menjadi 85,29%. Model PBL juga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa, pada siklus I rata-rata persentase kemampuan berkomunikasi siswa yaitu 67,36% Pada siklus II rata-rata persentase kemampuan berkomunikasi siswa yaitu 78,79%.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Kemampuan Berkomunikasi Siswa, Norma dan Keadilan*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam pengembangan kepribadian seseorang, sesuai dengan UU N. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan menciptakan potensi pada diri berupa kekuatan spiritual kagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dapat hidup di masyarakat dengan usaha sadar dan terencana.

Perubahan sistem pembelajaran dari semula tatap muka langsung di kelas menjadi online tentu saja berimplikasi pada perilaku komunikasi siswa. Mereka yang sebelumnya terbiasa berkomunikasi secara langsung dengan guru maupun teman di kelas kemudian berubah menjadi komunikasi maya, diakui para siswa bahwa perubahan perilaku melahirkan kebiasaan baru, seperti berkomunikasi harus menggunakan laptop, smartpone, menyapa guru dan teman dari jarak jauh, intensitas menggunakan teknologi internet lebih banyak, berkurangnya ekspresi dan fokus dalam berkomunikasi.

Kondisi ini memang bertolak-belakang dengan perilaku komunikasi dalam suasana pembelajaran secara langsung di kelas. Suasana yang lebih melibatkan emosional antara guru dan siswa karena tiap siswa maupun guru dapat menangkap pesan-pesan nonverbal, seperti bahasa tubuh, ekspresi wajah dan lainnya. Gambaran ini pernah diungkapkan dalam sebuah penelitian yang menjelaskan bahwa perilaku komunikasi guru sangat menentukan kemampuan siswa dalam menerima materi di kelas khususnya dalam materi Norma dan Keadilan. Misalnya guru PKN yang tersenyum dapat diartikan oleh siswa bahwa guru sedang memperlihatkan ekspresi bahagia. Guru yang senantiasa melakukan kontak mata dengan siswa secara bergantian, dimaknai bahwa guru memberikan perhatian kepada semua siswa (Sitompul, 2012). Gambaran tentang dua suasana yang berbeda tersebut juga dirasakan oleh siswa ketika mengikuti kelas online selama pandemi Covid-19.

Kelemahan lain dari belajar online dituturkan oleh para siswa SMP Negeri 1 Sambaliung yaitu proses komunikasi kurang efektif karena kecenderungan komunikasi satu arah (*one way communication*), meskipun ada beberapa siswa yang memberikan pertanyaan. Namun, pertanyaan yang disampaikan sangat terbatas, dan tidak semua siswa memiliki kesempatan dan waktu untuk bertanya. Hal ini diakui siswa menjadi hambatan dalam berkomunikasi secara online. “saya memilih pasif karena susah untuk bertanya, kalo nggak suaranya hilang atau waktunya sudah habis, beda kalo di kelas saya langsung acungkan tangan untuk bertanya”.

Suasana berbeda dirasakan siswa lainnya bahwa kekurangan belajar online yakni siswa tidak dapat melihat komunikasi nonverbal guru, padahal siswa lebih cenderung suka memperhatikan gerakan tubuh gurunya “online kaku pisan, cuma keliatan mukanya, nggak leluasa memperlihatkan bahasa tubuh” Kekurangan belajar online yang diungkapkan para siswa ini diperkuat oleh beberapa konsep komunikasi secara tatap muka (*face to face*).

Komunikasi langsung memberikan peluang lebih besar untuk membangun hubungan yang lebih akrab. Komunikasi langsung melibatkan bahasa verbal maupun nonverbal sehingga suasana komunikasi lebih dinamis. Biasanya komunikasi tersebut terjadi secara antarpribadi atau interpersonal. Siswa selain menuturkan pengalamannya tentang kelemahan belajar online juga menyampaikan kelebihan belajar online. Diakui bahwa belajar online dapat membantu siswa untuk mendapatkan materi lebih banyak melalui internet. Situasi yang dirasakan oleh siswa ini selaras dengan karakteristik internet sebagai media baru yang mampu menyajikan informasi dengan akses mudah dan cepat.

Kemudahan mendapatkan materi di internet, terkadang juga membuat siswa malas membaca dan menulis. Penggunaan internet memang tidak dapat dipungkiri

dapat membuat *soft skill* menulis siswa jadi melemah akibatnya kemampuan secara teoritisasi siswa juga terbatas.

Kemampuan komunikasi siswa dalam materi norma dan keadilan sudah bagus namun ada beberapa hal yang masih menjadi hambatan antara lain dengan belajar online, proses komunikasi kurang efektif karena komunikasi satu arah, pertanyaan yang disampaikan sangat terbatas, tidak semua siswa memiliki kesempatan dan waktu untuk bertanya, siswa memilih pasif karena gangguan jaringan sehingga suara audio tidak terdengar dan kegiatan belajar mengajar *Google Meet* dibatasi oleh waktu.

Kemudian siswa tidak dapat melihat komunikasi non verbal guru di saat kegiatan belajar mengajar menggunakan aplikasi *Google Meet*, secara keseluruhan karena kemampuan kamera baik itu laptop maupun menggunakan HP terbatas padahal siswa sering memperhatikan gerakan gurunya (bahasa tubuh) karena mereka hanya berkomunikasi melalui aplikasi *Google Meet* menggunakan laptop maupun handphone, siswa tidak dapat berkomunikasi dengan lancar karena masih perlu bimbingan menggunakan media pembelajaran *Google Meet*.

Meskipun dalam kenyataannya siswa memiliki karakter yang berbeda ada kemampuan dan komunikasi yang berbeda, maka guru memberikan motivasi kepada siswa agar mudah memahami materi secara auditif, visual dan audiovisual dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbasis masalah melalui *Google Meet*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Peningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* melalui *Google Meet* pada Materi Norma dan Keadilan di SMP Negeri 1 Sambaliung Tahun Pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan berkomunikasi siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui *Google Meet* pada materi norma dan keadilan di SMP Negeri 1 Sambaliung, bagaimana kemampuan berkomunikasi siswa selama menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui *Google Meet* pada materi Norma dan Keadilan di SMP Negeri 1 Sambaliung dan bagaimana kemampuan berkomunikasi siswa setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui *Google Meet* pada materi Norma dan Keadilan di SMP Negeri 1 Sambaliung ?

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan saat menerapkan model *Problem Based Learning* serta setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui *Google Meet* pada materi Norma dan Keadilan di SMP Negeri 1 Sambaliung

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai dapat memberikan informasi mengenai peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui *Google Meet* pada materi Norma dan Keadilan di SMP Negeri 1 Sambaliung serta diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.. Untuk peserta didik, penelitian ini dapat dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa menggunakan model

pembelajaran *Problem Based Learning* melalui *Google Meet* pada materi Norma dan Keadilan di SMP Negeri 1 Sambaliung. Penelitian ini diharapkan dapat diharapkan dapat memberikan masukan dan menambah pengetahuan Guru dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui *Google Meet* untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa pada materi Norma dan Keadilan di SMP Negeri 1 Sambaliung. Sebagai bahan perbandingan dalam meningkatkan mutu pendidikan, serta dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang efektif pada masa Pandemi Covid-19 di SMP Negeri 1 Sambaliung.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan komunikasi adalah sesuatu kemampuan untuk memilih perilaku komunikasi yang cocok dan efektif bagi situasi tertentu komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu menurut Hovland, komunikasi adalah proses perubahan perilaku orang lain komunikasi bukan sekedar tukar-menukar pikiran serta pendapat saja akan tetapi kegiatan yang dilakukan untuk berusaha mengubah pendapat dan tingkah laku orang lain.

Menurut Wijaya H. A. W (2000) tujuan komunikasi adalah upaya kita sampaikan dapat mengerti sebagai komunikasi harus menjelaskan kepada komunikan dengan sebaik-baiknya apa yang kita maksudkan dan memahami orang lain sebagai komunikasi kita harus mengerti benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkan supaya gagasan dapat di terima orang lain serta menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu, dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berkomunikasi dalam pembelajaran dapat digunakan untuk mengembangkan pelajaran efektif antara guru dan siswa berkomunikasi tentang pendidikan tentu saja tidak terlepas dari sosok seorang guru. Guru merupakan ujung tombak pembelajaran bagi anak karena ditangan gurulah keberhasilan pendidikan dipertaruhkan.

Problem Based Learning (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah merupakan model pembelajaran berbasis masalah. Moffit (Rusman, 2011:241) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

Menurut Sanjaya (2010:214) *Problem Based Learning (PBL)* merupakan suatu rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan siswa pada proses atau tahapan penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Sedikit demi sedikit siswa akan berkembang secara utuh, baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa memiliki kebebasan dalam menyelesaikan program pembelajaran.

Dari dua pendapat disimpulkan bahwa: dengan Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, berbasis masalah menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam upaya

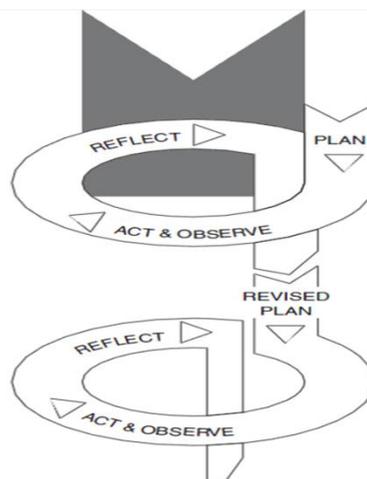
penyelesaian masalah, memperoleh pengetahuan dan mampu berkomunikasi dengan baik.

METODE PENELITIAN

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIB SMP Negeri 1 Sambaliung. Jumlah siswa 34 anak, terdiri dari 15 siswa putri dan 19 siswa putra dan satu orang Guru. Skenario penelitian berisi garis besar pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I pada tahun 03 Agustus 2021 s/d 10 Agustus 2021 dan siklus II pada tahun 24 Agustus 2021 s/d 31 Agustus 2021 setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah fenomenologi. Sebab menurut Kuntarto & Sugandi (2018: 222) bahwa pendekatan fenomenologi menghasilkan data temuan yang ada dilapangan secara mendalam dan bermakna yang nantinya akan dideskripsikan sebagai bentuk hasil dari penelitian ini, dengan pendekatan ini peneliti seolah melihat dan merasakan realita yang terjadi. Dari penjelasan itu sudah membuktikan bahwa jenis penelitian ini adalah didasari oleh suatu fenomena.

Model penelitian yang dipilih adalah desain PTK model Kemmis dan McTaggart. Desain PTK model Kemmis dan McTaggart. Alasan peneliti memilih model Kemmis dan McTaggart karena model ini hanya membutuhkan satu kali tindakan pada setiap siklusnya. Pada model ini tahap tindakan dan observasi dijadikan sebagai satu kesatuan. Disatukannya kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa antara implementasi tindakan dan pengamatan merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan. Maksudnya, kedua kegiatan haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu, begitu berlangsungnya suatu tindakan observasi juga harus dilaksanakan. Siklus menurut model ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Kemmis & McTaggart
(Sumber: Pardjono, dkk., 2007:22)

Berdasarkan Gambar tahapan siklus terdiri dari empat tahapan penelitian tindakan yaitu diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan

tindakan (*action*), pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan (*observation*) dan refleksi (*reflecting*).

HASIL PENELITIAN

Pra Siklus

Sebelum melaksanakan tindakan, untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Norma dan Keadilan, peneliti menggunakan hasil dari Pre Test (pra Siklus) dengan Menggunakan Soal Pilihan Ganda Berjumlah 25 Butir. Hasil dari Pre Test (Pra Siklus) dapat dilihat pada Tabel

Berdasarkan data hasil belajar pada ulangan harian dari 34 siswa menunjukkan nilai rata-rata kelas yang dicapai adalah 64,67 dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 46. Jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 9 siswa dan yang belum memenuhi KKM sebanyak 25 siswa. Sehingga persentase ketuntasan kelas VIIB baru mencapai 26,47%, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah terlihat pada banyaknya siswa yang belum memenuhi KKM.

Siklus I

Tabel 1. Data Hasil Ulangan Harian Siswa

Hasil Ulangan Harian Siswa	Nilai
Nilai Tertinggi	88
Nilai Terendah	48
Rata-Rata	74,73
Jumlah siswa Tuntas	22
Jumlah siswa tidak tuntas	12
Persentase Ketuntasan (%)	64,70

Observasi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran, kemampuan berkomunikasi siswa dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada menunjukkan bahwa sebanyak 22 siswa sudah mencapai KKM dengan nilai ≥ 75 , sedangkan 12 siswa belum melum mencapai KKM dengan nilai < 75 . Nilai tertinggi yang diperoleh oleh siswa adalah 88, dan nilai terendah yang diperoleh oleh siswa adalah 48. Nilai rata-rata nilai yang diperoleh 34 siswa pada siklus I yaitu 74,73. Persentase ketuntasan yang dicapai siswa kelas VIIB SMP Negeri 1 Sambaliung siklus I mencapai 64,70. Data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata persentase nilai siswa belum memenuhi indikator keberhasilan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan berkomunikasi siswa pada tindakan siklus I dibanding dengan kemampuan berkomunikasi siswa sebelum diadakan tindakan. Namun demikian, hasil belajar tersebut belum signifikan dalam mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Oleh karena itulah, untuk ketuntasan hasil belajar perlu dilanjutkan dengan diadakan tindakan siklus II.

Siklus II

Pada aspek berkomunikasi siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui tujuh indikator yaitu:

1. memperhatikan penjelasan guru
2. mengajukan pertanyaan
3. menjawab pertanyaan
4. berdiskusi dalam kelompok
5. menyelesaikan masalah
6. memperhatikan presentasi teman
7. mencatat rangkuman materi pelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan berkomunikasi siswa belajar, siklus I menunjukkan rata-rata persentase kemampuan berkomunikasi siswa sebesar 67,36% yang menunjukkan belum tercapainya kriteria keberhasilan tindakan. Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II yang berjalan lebih baik, hal ini merupakan upaya agar terdapat perbaikan dari hasil refleksi pada siklus I. Peningkatan rata-rata kemampuan berkomunikasi siswa belajar siswa yang diperoleh pada siklus II sebesar 78,79%. Peningkatan rata-rata kemampuan berkomunikasi siswa belajar pada siklus I dan siklus II meningkat 11,43%.

Aspek yang pertama yaitu memperhatikan penjelasan guru. Pada pelaksanaan siklus I pertemuan pertama siswa yang memperhatikan penjelasan guru hanya mencapai 67,65% dari kriteria yang telah ditentukan. Pertemuan kedua siklus I persentase kemampuan berkomunikasi siswa meningkat menjadi 73,53%. Sehingga peningkatan dari pertemuan pertama dan kedua siklus I mencapai 5,88%. Kriteria tersebut meningkat kembali pada pertemuan pertama siklus II, yaitu mencapai 76,47% dan pada pertemuan kedua siklus II meningkat menjadi 85,29%, peningkatan dari pertemuan pertama dan kedua pada siklus II mencapai 8,82 %.

Aspek kedua yaitu mengajukan pertanyaan. Pada siklus I pertemuan pertama siswa yang berani mengajukan pertanyaan mencapai 61,77%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 67,65%.

Peningkatan yang terjadi pada pertemuan pertama dan kedua Siklus I mencapai 5,88 %. Pada pelaksanaan siklus II pertemuan pertama kriteria meningkat yaitu mencapai 76,47 % dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 79,41 %, peningkatan dari pertemuan pertama dan kedua pada siklus II mencapai 2,49 %.

Aspek ketiga yaitu menjawab pertanyaan. Pada siklus I pertemuan pertama siswa yang berani menjawab pertanyaan hanya mencapai 58,83%, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 64,71%. Peningkatan yang terjadi pada pertemuan pertama dan kedua Siklus I mencapai 5,88%. Pada pelaksanaan siklus II pertemuan pertama kriteria meningkat yaitu mencapai 73,53 % dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 82,35%, peningkatan dari pertemuan pertama dan kedua pada siklus II mencapai 8,82%.

Aspek keempat yaitu siswa aktif berdiskusi dalam kelompok. Pada siklus I pertemuan pertama siswa yang aktif dalam diskusi kelompok hanya mencapai 70,59 %, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 73,53 %. Peningkatan yang terjadi pada pertemuan pertama dan kedua Siklus I mencapai 2,49 %. Pada pelaksanaan siklus II pertemuan pertama kriteria meningkat yaitu mencapai 76,47% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 82,35 %, peningkatan dari pertemuan pertama dan kedua pada siklus II mencapai 5,88%.

Aspek kelima yaitu siswa dapat menyelesaikan masalah. Siklus I pertemuan pertama siswa yang dapat menyelesaikan masalah mencapai 70,59%, pada

pertemuan kedua meningkat menjadi 73,53 %. Peningkatan yang terjadi pada pertemuan pertama dan kedua Siklus I mencapai 2,49 %. Pada pelaksanaan siklus II pertemuan pertama kriteria meningkat yaitu mencapai 76,47% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 79,41 %, peningkatan dari pertemuan pertama dan kedua pada siklus II mencapai 2,49 %.

Aspek keenam yaitu memperhatikan presentasi teman. Pada siklus I pertemuan pertama siswa yang memperhatikan presentasi teman hanya mencapai 64,71 %, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 73,53 %. Peningkatan yang terjadi pada pertemuan pertama dan kedua Siklus I mencapai 8,82 %. Pada pelaksanaan siklus II pertemuan pertama kriteria meningkat yaitu mencapai 76,47 % dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 82,35%, peningkatan dari pertemuan pertama dan kedua pada siklus II mencapai 5,88 %.

Aspek ketujuh yaitu siswa mencatat rangkuman materi pelajaran. Pada siklus I pertemuan pertama siswa yang mencatat rangkuman materi pelajaran hanya mencapai 61,76 %, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 64,71 Peningkatan yang terjadi pada pertemuan pertama dan kedua Siklus I mencapai 2,59 %. Pada pelaksanaan siklus II pertemuan pertama kriteria meningkat yaitu mencapai 76,47% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 79,41%, peningkatan dari pertemuan pertama dan kedua pada siklus II mencapai 2,94%.

Berdasarkan hasil, pada siklus II rata-rata persentase berkomunikasi siswa yang diperoleh oleh setiap indikator telah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan. Siswa pada siklus II sudah mulai beradaptasi dengan model pembelajaran yang digunakan, kemampuan berkomunikasi siswa dapat dilihat saat memperhatikan guru dan teman yang presentasi. Siswa sudah berani dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Siswa sudah terbiasa berdiskusi dan bertukar informasi dengan anggota kelompoknya. Dalam penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru, masing-masing siswa dalam kelompok antusias dalam mengerjakannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilaksanakan pada mata pelajaran PKN materi Norma dan Keadilan kelas VIIB SMP Negeri 1 Sambaliung maka dapat disimpulkan bahwa:

Sebelum menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) kemampuan berkomunikasi melalui *Google Meet* pada materi Norma dan Keadilan tidak menunjukkan kemampuan berkomunikasi, sehingga pembelajaran hanya terfokus pada guru saja dan tingkat presentasi ketuntasan hanya 26,47%.

Pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) kemampuan berkomunikasi siswa melalui *Google Meet* pada materi Norma dan Keadilan, menunjukkan peningkatan baik dalam hasil belajar maupun dalam kemampuan berkomunikasi dan telah mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 75.

Setelah menetapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN dengan kompetensi dasar Norma dan Keadilan menggunakan aplikasi *Google Meet* hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II dan telah mencapai

KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75 berdasarkan hasil post test dan diskusi pada siklus I dan siklus II, hasil belajar pengetahuan siswa siklus I dan siklus II menunjukkan rata-rata kelas sebesar 74,73 dan siklus II 79,64.

Setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa pada mata pelajaran PPKN materi Norma dan Keadilan berdasarkan hasil pengamatan pada setiap pertemuan pada siklus I pada pertemuan pertama rata-rata presentasi kemampuan berkomunikasi siswa adalah 65,13% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 81,51% rata-rata kemampuan berkomunikasi siswa belajar siswa siklus meningkat dari 67,36% menjadi siklus I menjadi 78,79% pada siklus II.

SARAN

Beberapa saran sebagai bahan masukan dan tindak lanjut kerkenaan dengan hasil penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Guru, Guru dapat menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Aplikasi *Google Meet* pada mata pelajaran yang lainnya bukan hanya pada mata pelajaran PKN pada materi Norma dan Keadilan.
2. Bagi Siswa lebih berani berkomunikasi aktif dalam mengungkapkan pendapatnya dan bertanya kepada teman maupun Guru tentang materi yang belum dipahami, siswa diharapkan lebih aktif berkomunikasi dalam mencari bahan materi pembelajaran sehingga dapat memperoleh pengetahuan tanpa harus bergantung kepada guru.
3. Bagi Sekolah, Sekolah sebaiknya dapat memberikan dukungan penuh kepada guru untuk mengembangkan berbagai variasi pembelajaran. Sekolah sebaiknya memfasilitasi sarana dan prasarana bagi pelaksanaan pembelajaran agar siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar dapat optimal.
4. Bagi Peneliti lain, peneliti lain yang berkeinginan untuk melakukan penelitian yang sejenis dapat melaksanakan pembagian kelompok tidak hanya melihat dari hasil belajar siswa, tetapi juga perlu memperhatikan dari segi berkomunikasi siswa, jenis kelamin agar dalam sebuah kelompok tidak didominasi oleh siswa yang pandai, aktif, atau hanya satu jenis kelamin saja. Bagi peneliti lain yang berkeinginan untuk melakukan penelitian yang sejenis sebaiknya setiap pertemuan perlu dilakukan pergantian kelompok agar siswa dapat melakukan interaksi dengan siswa yang lain. Bagi peneliti lain yang berkeinginan untuk melakukan penelitian yang sejenis dapat mengembangkan indikator-indikator kemampuan berkomunikasi siswa lainnya, tidak hanya membatasi tentang upaya peningkatan hasil belajar dan kemampuan berkomunikasi siswa tetapi juga variable yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Amir, M. Taufiq. 2009. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Apriliana Dwi Krisdinawati. 2013. Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS di SMA Taman siswa (Taman Madya) Malang. Skripsi: Universitas Negeri Malang.
- Arends, Richard. 2008. *Learning to Teach*. Penerjemah: Helly Parjitno & Sri Mulyani. New York: McGraw Hill Company.
- Bottino, R. M. & Chiappini G. 2002. *Advanced technology and learning environments: Their relationships within the arithmetic problem-solving domain*. Dalam Bussi, M. B. et al (Eds.). Handbook of International Research in Mathematics Education (PP:764-807). Mahwah: Lawrence Erlbaum and Associates.
- Damar Purba Pamungkas. 2015. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran Komputer Terapan Jaringan di SMK N 1 Ngawen. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Daryanto & Mulyoraharjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IX-F PADA POKOK BAHASAN PERSAMAAN
KUADRAT MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE
TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT)* SMP NEGERI 1 TANJUNG
REDEB TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Maslina

Guru SMP Negeri 1 Tanjung Redeb

ABSTRACT

Efforts to Improve Mathematics Learning Achievement of Class IX-F Students on the Subject of Quadratic Equations through the Cooperative Learning Model Type TGT (Teams-Games-Tournament) SMP Negeri 1 Tanjung Redeb for the 2019/2020 Study Year. This study aims (1) to describe students' learning activities while applying the Teams games Tournament (TGT) model in class IXF SMP Negeri 1 Tanjung Redeb, (2) to describe the application of the Teams Games Tournament (TGT) model in improving students' mathematics learning outcomes in class IXF SMP state 1 Tanjung Redeb. This research was conducted in the Tanjung Redeb area, Berau Regency. The method used in this research is descriptive with a qualitative approach that uses a natural setting with a sample of all 32 students of SMP Negeri 1 Berau class IXF. Data analysis using qualitative data analysis is carried out interactively and takes place continuously until complete. The results showed that learning with a cooperative model of the Teams Games Tournament (TGT) type which can increase student learning activity in class IXF SMPN I Tanjung Redeb, this can be seen in the table for the acquisition of student activity scores, namely the value of learning activity in cycle II increased when compared to the value of student learning activities in cycle I. Learning with the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative model that can increase students' motivation and learning outcomes in class IXF. SMPN I Tanjung Redeb, this can be seen in the table of student scores, namely the value of the first cycle increased when compared to the initial value, the value of the second cycle increased when compared to the value in the first cycle. The conclusion of this study is that the Teams-Games-Tournament (TGT) cooperative method can have a positive effect on student learning outcomes, and this learning model can be used as an alternative in discussing Mathematics material.

Keywords: *Learning Outcomes and the Tems Games Tournamen (TGT) type cooperative model*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan sekolah dasar sembilan tahun, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pengajaran sebagai aktivitas operasional pendidikan dilaksanakan oleh tenaga pendidik dalam hal ini guru.

Matematika sebagai suatu mata pelajaran di sekolah dinilai cukup memegang peranan penting, baik pola pikirnya dalam membentuk siswa menjadi berkualitas maupun terapannya dalam kehidupan sehari-hari, karena Matematika merupakan suatu sarana berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis. Oleh sebab itu dianggap penting agar Matematika dapat dikuasai sedini mungkin oleh para siswa.

Kenyataan umum yang dapat dijumpai di sekolah menengah menunjukkan bahwa sebagian besar pengajaran Matematika diberikan secara klasikal melalui metode ceramah tanpa banyak melihat kemungkinan penerapan metode lain yang sesuai dengan jenis materi, bahan dan alat yang tersedia. Akibatnya, siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut, membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti pelajaran sehingga tidak ada motivasi dari dalam dirinya untuk berusaha memahami apa yang diajarkan oleh guru, yang akan mempengaruhi prestasi belajarnya. Banyak diantara siswa mengikuti pelajaran tidak lebih dari rutinitas untuk mengisi daftar absensi, mencari nilai tanpa diiringi kesadaran untuk menambah wawasan maupun keterampilan.

Pada observasi selanjutnya melalui diskusi singkat dengan salah seorang guru Matematika kelas IX-F diperoleh informasi bahwa guru tersebut belum menerapkan metode belajar berkelompok dalam proses pembelajaran. Akan tetapi metode pembelajaran langsung ini tidak secara keseluruhan dapat menarik minat, motivasi dan antusias siswa untuk belajar Matematika. Suasana demikian cenderung membuat siswa diam dan pasif ditempat duduk mendengar dan menerima materi dari guru. Jika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, siswa pada umumnya malu dan takut untuk bertanya kepada guru apalagi siswa yang berkemampuan rendah mereka cenderung diam dan enggan dalam mengemukakan pertanyaan atau pendapat.

Banyak faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya kemampuan dan prestasi belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang dianggap peneliti dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan juga menyenangkan dalam proses belajar-mengajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games-Tournament (TGT). Karena pada model ini siswa menempati posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok sehingga saat ditunjuk untuk mempresentasikan jawabannya, mereka dapat menyumbangkan skor bagi kelompoknya.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IX-F Pada Pokok*

Bahasan Persamaan Kuadrat Melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Tournament (TGT) SMP Negeri 1 Tanjung Redeb Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah dalam penelitian ini adalah ”Apakah model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games-Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada pokok bahasan Persamaan Kuadrat siswa kelas IXF SMP Negeri 1 Tanjung Redeb?”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar Matematika pada pokok bahasan persamaan kuadrat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games-Tournament (TGT) pada siswa kelas IX-F SMP Negeri 1 Tanjung Redeb. Sedangkan manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa: diharapkan dengan selalu aktif siswa mengikuti pembelajaran Matematika akan berdampak pada meningkatnya prestasi belajar siswa khususnya pada pokok bahasan Persamaan Kuadrat.
2. Bagi guru: diharapkan melalui hasil penelitian ini guru akan mengetahui model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Selain itu guru dapat memperbaiki dan meningkatkan kinerja dan profesionalnya sebagai guru.
3. Bagi sekolah: sebagai masukan dalam rangka memperbaiki kegiatan pembelajaran dan prestasi belajar Matematika di sekolah.
4. Bagi peneliti: agar memiliki pengetahuan yang luas tentang model pembelajaran dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya khususnya dalam pembelajaran Matematika.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan karena penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang lebih sesuai dengan tugas pokok dan fungsi guru, meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan kualitas siswa, serta mencapai tujuan pembelajaran.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 di kelas IX-F SMP Negeri 1 Tanjung redeb.

Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 (dua) siklus, dimana tiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan tiap siklus dilaksanakan sesuai perubahan yang ingin dicapai pada faktor-faktor yang diselidiki. Sebelum pelaksanaan tindakan terlebih dahulu diberikan tes awal yaitu untuk melihat kemampuan awal siswa berkaitan dengan topik yang akan diajarkan. Tiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari tahapan kegiatan: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan tindakan; 3) observasi dan evaluasi; dan 4) refleksi. Secara rinci setiap tahapan kegiatan direncanakan sebagai berikut:

Perencanaan

1. Membuat skenario pembelajaran.
2. Membuat lembar observasi, untuk melihat kondisi belajar mengajar di kelas ketika model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games-Tournament diaplikasikan.
3. Membuat alat evaluasi.
4. Membuat jurnal untuk refleksi diri.

Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan: kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran yang telah dibuat.

Observasi

Observasi dan evaluasi: kegiatan pada tahap ini adalah melakukan pengamatan pada saat pelaksanaan tindakan, yaitu melihat apakah pelaksanaan tindakan sesuai skenario pembelajaran yang telah dibuat. Setelah itu dilakukan evaluasi, yaitu untuk melihat keberhasilan pelaksanaan tindakan.

Refleksi

Refleksi: hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dikumpulkan kemudian dianalisis kelemahan-kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya dan akan diperbaiki pada perencanaan siklus berikutnya.

Instrumen Penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, tes dan catatan lapangan. Data tentang proses keaktifan pembelajaran kooperatif tipe TGT diambil dengan menggunakan lembar observasi. Data tentang prestasi belajar matematika siswa diambil dengan menggunakan tes hasil belajar.

1. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dan pengamat (teman sejawat), jadi observasi dalam penelitian ini adalah observasi langsung, dimana pengamat melihat dan mengamati secara langsung kemudian mencatat perilaku dan kejadian pada keadaan yang sebenarnya. Data observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai perhatian, cara, kesungguhan, keberanian, tanggung jawab siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dari kegiatan awal sampai akhir.

2. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sehingga peneliti dapat merencanakan tindakan yang akan diambil dalam memperbaiki proses pembelajaran. Pemberian tindakan dilakukan melalui 3 (tiga) siklus dan evaluasi dilakukan diakhir siklus untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada setiap siklus.

3. Catatan Lapangan

Catatan Lapangan dipergunakan untuk mendokumentasikan secara keseluruhan kejadian-kejadian selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah *penyajian data dan penarikan simpulan*.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IX-F. Dan peneliti meminta bantuan satu orang teman sejawat sebagai observer. Teman sejawat itu adalah ibu Nanik Wirdajati, M.Pd. Beliau adalah guru IPA kelas IX.

Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran matematika di kelas tersebut, yaitu pada hari Selasa (3x40 menit) dan Jum'at (2x40 menit). Adapun alasan memilih kelas IX-F karena: 1) siswa kurang bersemangat dan kurang aktif; 2) hasil ulangan rendah dibandingkan dengan kelas lain. Dalam deskripsi data hasil pengamatan ini, peneliti akan menguraikan beberapa hal, yakni paparan data siklus I dan paparan data siklus II.

Paparan Data Siklus I

Perencanaan Tindakan

Agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan lancar dan baik maka perlu diperhatikan dan dipersiapkan antara lain Pada tahap ini peneliti mempersiapkan beberapa hal seperti: 1) Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar observasi aktivitas guru; 2) instrumen observasi aktivitas siswa; 3) soal test (pre test, dan test akhir); dan 4) Lembar Instrumen Penilaian Test .

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus I terdiri dari pelaksanaan: 1) kegiatan pembelajaran; 2) Turnamen; dan 3) Tes/ Post tes.

Hasil Observasi

Observasi pertama dilakukan pada kegiatan guru dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, kedua keaktifan belajar seluruh siswa. Observasi dilakukan untuk mengetahui kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran.

1. Analisa data Aktivitas guru dalam proses Pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus I. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas guru , perolehan skor hanya 62,50% (sumber ada pada lampiran). Dalam proses pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* sesuai dengan RPP yang ada tetapi masih ada kekurangan dalam kegiatan dalam pembelajaran . Hasil observasi dari observer terhadap pelaksanaan pembelajaran, menunjukkan bahwa pembelajaran telah berlangsung baik. Namun ada sebagian tahapan yang direncanakan dalam RPP belum dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan observer, guru kurang dalam memberikan motivasi kepada siswa, tentang pentingnya Persamaan Kuadrat untuk dipelajari. Dan belum terlihat mengarahkan siswa dalam membuat kesimpulan. Observer juga memberi masukan bahwa pada waktu pembelajaran sebaiknya semua hasil kerja siswa dipresentasikan di depan. Sedangkan masukan yang lain guru kurang membimbing pada saat siswa melakukan presentasi, sehingga pada saat kelompok penyaji mempresentasikan hasil kerjanya kurang ditanggapi oleh kelompok yang lain.

2. Analisa terhadap keaktifan belajar siswa pada Siklus I. Observasi motivasi belajar Pada siklus I selama proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamet (TGT)* yang dilakukan oleh teman sejawat sesuai dengan lembar observasi untuk mengetahui sejauh mana tingkat motivasi belajar . Hasil observasi keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa keaktifan belajar siswa pada siklus I secara umum masih rendah semua . Secara keseluruhan motivasi siswa hanya mencapai kurang dari 61,28%, hal ini menunjukkan motivasi belajar pada siklus I belum optimal dan perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya.

Tabel 1. Tabel Keativan siswa pada siklus I

No	Kategori	Jumlah	Presentase
1	Siswa yang sangat aktif	5 orang	16,12%
2	Siswa yang aktif	14 orang	45,16%
3	Siswa yang kurang aktif	12 orang	38,71%

3. Analisis Hasil Belajar Siklus I

Di akhir pembelajaran Siklus I, peneliti memberikan test dengan jumlah 10 soal yang diikuti oleh 31 siswa untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa, dengan kriteria ketuntasan minimal yang diterapkan di SMP Negeri 1 Tanjung Redeb sesuai KKM ≥ 75 . Hasil perolehan tes pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian siswa siklus I

No	Hasil Belajar	Jumlah	Presentase
1.	Siswa Tuntas	10	28,13%
2.	Siswa tidak tuntas	22	68,75 %

Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk mengingat dan melihat kembali semua kegiatan pada kegiatan siklus pembelajaran yang telah dilakukan, untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil refleksi kegiatan pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Refleksi Hasil Observasi Kemampuan Guru, Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Refleksi	Hasil temuan	Revisi
1.	Kemampuan guru	Pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui model pembelajaran <i>TGT</i> mendapatkan skor persentase 62,50% pada skor tersebut masih dibawah kategori ketuntasan hal ini di sebabkan guru kurang fokus dalam menyampaikan materi karena siswa siswa kurang memperhatikan guru, dan	Perlu perbaikan terhadap penyampaian materi oleh guru harus jelas, penyampaian materi harus sesuai dengan hierarki belajar dan karakteristik siswa, melaksanakan pembelajaran secara runtut, melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan,

		sibuk sendiri dengan tugas lainnya.	menghasilkan pesan yang menarik, menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, dan memantau kemajuan belajar selama proses, melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan atau kegiatan atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan.
2.	Aktivitas siswa	Aktivitas siswa masih dibawah ketuntasan minimal dikarenakan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa sibuk sendiri dengan prilakunya tanpa terlebih dahulu membaca prosedur kerja dan berdasarkan keinginan sendiri. Sehingga hasil kurang maksimal dalam kerja kelompok.	Di tingkatkan lagi pada siklus berikutnya agar siswa dapat membaca petunjuk pelaksanaan dan memperhatikan penjelasan guru, terlebih dahulu bariu mengerjakan tugas sesuai yang di sampaikan guru.
3.	Hasil belajar	Berdasarkan KKM yang di tetapkan di SMP Negeri 1 Tanjung Redeb bahwa seorang siswa dikatakan tuntas belajarnya bila memiliki nilai ketuntasan secara individu 75 dan secara klasikal 80 % siswa di kelas tersebut tuntas belajarnya. Oleh karena itu hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.	Dilakukan pembelajaran remedial untuk materi yang belum tuntas . Guru harus loebih banyak lagi mendampingi siswa sehingga dapat mempoerbaiki nilai siswa.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini, tindakan dikatakan berhasil jika observer menyatakan hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam kriteria kurang baik, dan analisis hasil tes siswa menyatakan keberhasilan kelas \leq 80% tuntas secara klasikal. Karena keberhasilan yang diharapkan pada siklus I belum sesuai dengan harapan, maka siklus I dikatakan belum berhasil. Sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Paparan Data Siklus II

Rencana Tindakan pada Siklus II

Perencanaan pada siklus II, dilakukan dengan memperhatikan kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I. Kondisi awal sebelum dilaksanakan tindakan pada siklus I dalam pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* aktivitas belajar masih belum maksimal, masih adanya siswa yang bermain sendiri, hasil belajar masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM. Pada siklus II dilaksanakan dengan langkah yang sama dengan siklus I.

Dari hasil pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi pada siklus I pertemuan 1, 2, dan 3 di atas, peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II. Adapun perbaikan tersebut antara lain: 1) memperhitungkan dengan lebih cermat pembagian waktu dalam proses belajar untuk setiap pertemuan, sehingga materi yang disampaikan kepada siswa sesuai dengan target yang telah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran; 2) meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan memberi kesempatan sebanyak mungkin partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar; 3) memberi perhatian yang lebih intens terhadap siswa yang belum memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan; 4) meroling anggota-anggota kelompok; dan 5) menjelaskan kembali bagaimana langkah-langkah pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sehingga siswa semakin termotivasi belajar.

Pembelajaran direncanakan dalam tiga pertemuan. Pertemuan pertama menyajikan materi. Pertemuan kedua Turnamen. Pertemuan ketiga tes. Setelah perangkat pembelajaran (RPP) dan instrumen penelitian di-rancang, peneliti mendiskusikan perangkat dan instrumen tersebut bersama guru dan observer untuk mendapat masukan.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan siklus II terdiri dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pelaksanaan turnamen, dan pelaksanaan tes.

1. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Pada pertemuan pertama ini guru menyajikan materi menyelesaikan Persamaan Kuadrat dengan cara rumus kuadrat (rumus abc) serta menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan kejadian sehari-hari. Pada tahap pendahuluan, guru mengingatkan kembali materi sebelumnya. Guru memberikan motivasi supaya sungguh-sungguh dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Pada tahapan kegiatan inti, guru menyuruh siswa mengamati buku siswa. Sesuai sintak pada pendekatan saintifik, siswa disuruh mencoba melakukan kegiatan yang ada pada buku. Kemudian mendiskusikan hasilnya dengan teman sekelompok. Jika ada siswa yang masih kurang faham, guru menjelaskan secara klasikal. Kemudian guru menyuruh siswa mengerjakan soal-soal yang pada buku pegangan siswa, secara berkelompok. Setelah selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok. Setiap kelompok yang menjawab benar akan diberi reward berupa bintang yang nantinya akan diakumulasi dengan hasil Turnament.

2. Pelaksanaan Turnamen

Pertemuan ke empat dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 17 September 2019 (3 x 40 menit). Pada pertemuan ke empat ini adalah mengadakan Turnamen.

Guru dibantu oleh observer mengawasi jalannya turnamen. Turnamen diwakili oleh satu orang masing-masing anggota kelompok berdasarkan tingkat kemampuan yang sama. Yang berkemampuan tinggi dipasangkan dengan yang tinggi, sedang dengan sedang, rendah dengan rendah. Seluruh siswa diingatkan kembali bahwa hasil skor yang diperoleh adalah untuk kelompok, jadi tidak ada kerjasama ketika mengerjakan soal Turnamen. Turnamen berlangsung tertib. Skor perolehan siswa dijumlahkan dengan skor pada Turnamen yang lalu, ternyata kelompok yang memperoleh skor tertinggi adalah kelompok I. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi diberi penghargaan berupa pujian dan hadiah pulpen untuk setiap anggota kelompok. Sementara kelompok yang masih belum memperoleh skor tertinggi diberi semangat agar terus berusaha memahami materi pelajaran dengan baik. Kemudian guru mengkonfirmasi jawaban yang benar. Sebelum pelajaran berakhir, siswa diingatkan bahwa pertemuan berikutnya adalah tes per individu.

3. Pelaksanaan Tes

Pelaksanaan tes diadakann pada pertemuan ke enam, pada hari Jum'at, tanggal 20 September 2019, diawali dengan mengabsen siswa, dan ternyata semuanya siswa hadir. Kemudian guru membagikan lembar soal tes ke masing-masing siswa. Dan siswa diingatkan untuk jujur dalam mengerjakan soal. Adapun hasil tes siswa pada siklus ke- II dapat dilihat pada lampiran.

Hasil Observasi Siklus II

1. Analisa data Aktivitas guru dalam proses Pembelajaran dengan menggunakan model TGT pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan berpedoman pada lembar observasi (ada pada lampiran), menyatakan kegiatan guru 92,31 %. Hal ini berarti pelaksanaan pembelajaran, menunjukkan bahwa pembelajaran telah berlangsung sangat baik.

2. Analisa terhadap keaktifan belajar siswa pada siklus II

Tabel 4. Hasil Analisis Keaktifan Siswa Siklus II

No	Kategori	Jumlah	Presentase
1	Siswa yang sangat aktif	7 orang	22,58%
2	Siswa yang aktif	21 orang	67,74%
3	Siswa yang kurang aktif	5 orang	16,12%

Hasil observasi motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.4. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa pada siklus II secara umum sudah baik. Hal ini terlihat pada tabel aktivitas siswa, kriterinya meningkat. Secara keseluruhan motivasi siswa mencapai 83,87%, hal ini menunjukkan motivasi belajar pada siklus II sudah baik.

3. Analisis Hasil Belajar Siklus II

Di akhir pembelajaran Siklus II, peneliti memberikan test akhir yang diikuti oleh 31 siswa untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa, dengan kriteria ketuntasan minimal yang diterapkan di SMP Negeri 1 Tanjung Redeb sesuai KKM yang ditetapkan. Hasil test pada Siklus II pada materi Persamaan Kuadrat dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Analisis Hasil Belajar Siklus II

No	Hasil Belajar	Jumlah	Presentase
1.	Siswa Tuntas	27	87,10%
2.	Siswa tidak tuntas	4	12,90 %

Berdasarkan tabel, diatas daftar nilai hasil belajar siswa aspek pengetahuan dengan model pembelajaran *TGT* menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar pada siklus II secara klasikal 87,10 %, Berdasarkan KKM yang di tetapkan di SMP Negeri 1 Tanjung Redeb bahwa seorang siswa dikatakan tuntas belajarnya bila memiliki nilai ketuntasan secara individu 75 dan secara klasikal 80 %. Oleh karena itu hasil belajar siswa pada siklus II telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

PEMBAHASAN

Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I, dan II

Dari hasil pengamatan pada setiap siklus terhadap aktivitas guru matematika yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournamet (TGT)* menunjukkan bahwa guru matematika telah melakukan pembelajaran dengan maksimal dalam semua aspek yang diamati. Ada peningkatan kemampuan dalam pelaksanaan pengajaran pada setiap siklus. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil analis observasi keaktifan guru pada kedua siklus sebagai berikut . Hal ini terlihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Analis Observasi Aktivitas Guru siklus I dan II

Siklus	Skor Perolehan	Kriteria
1	62,50 %	Baik
2	92,31 %	Sangat baik

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa , dalam pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournamet (TGT)* belum maksimal terlihat pada kemampuan guru memotivasi dan pembimbingan guru terhadap siswa masih belum maksimal, berdasarkan masukan dari observer dan pengalaman peneliti waktu mengajar semua disebabkan masih belum pahamnya siswa tentang pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamet (TGT)* untuk pertemuan berikutnya perlu di ingatkan kembali tentang pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamet (TGT)* untuk pembimbingan perlu tenaga ekstra dengan berkelling ke kelompok-kelompok yang kurang aktif dalam berdiskusi .Dengan pengalaman pembelajaran dari siklus I maka dapat direncanakan untuk siklus II ,agar lebih bisa memotivasi siswa dan membimbing siswa sehingga hasilnya lebih memuaskan.

Pada Silus II, Hasil obsevasi terlihat pada kemampuan guru memotivasi, membimbing dan kemampuan mengelola kelas dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamet (TGT)* yang dilaksanakan menimbulkan rasa ingin tahu siswa untuk menyajikan materi pelajaran sangat baik. Dengan demikian dalam siklus II menunjukkan aktivitas guru matematika dalam proses pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif mengalami peningkatan.

Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I dan II

Observasi oleh observer pada siklus satu menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran belum maksimal terlihat dari partisipasi atau keaktifan siswa masih tergolong kurang karena siswa belum aktif dalam memberi pendapat dalam diskusi kelompok, dan belum membuat kesimpulan tentang materi yang dibahas. Sedangkan untuk perhatian siswa dan pemahaman siswa sudah cukup hanya perlu peningkatan, dengan saran dari observer dan masukan dari teman sejawat perlu ditingkatkan pada pertemuan berikutnya.

Sedangkan pada siklus II dengan masukan dari observer dan teman sejawat keaktifan siswa sudah terlihat dengan ada kemajuan siswa mulai aktif dalam diskusi mengerjakan soal dan membuat kesimpulan dan mampu menyelesaikan masalah. Dalam hal ini terlihat dari perhatian siswa, partisipasi /keaktifan siswa dan pemahaman sudah mencapai kategori baik. Pada siklus III dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus II dan saran serta masukan dari observer dalam pembelajaran dengan pendekatan *Teams Games Tournament (TGT)* sudah terlihat hasil motivasi siswa dengan kategori sangat baik. Ada beberapa siswa yang kurang mencapai KKM. Siswa-siswa tersebut perlu perlakuan khusus dari bimbingan konseling dan wali kelas serta kerja sama dengan wali murid.

Hasil observasi keaktifan siswa yang ditunjukkan dalam tabel 7 menunjukkan bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Khusus pada siklus I masih kurang baik, ini dikarenakan siswa masih belum terbiasa bekerja secara berkelompok. Dan siswa belum fokus pada materi karena materi masih baru atau asing bagi siswa, karena memang belum pernah menerima materi Persamaan Kuadrat ini di kelas sebelumnya. Namun setelah melewati siklus I, pada siklus II siswa sudah fokus dengan materi pembelajaran karena sudah mengenal materi tersebut.

Tabel 7. Hasil Analisis Observasi Keaktifan Siswa siklus I dan II

Siklus	Keaktifan	Kriteria
1	61,28 %	Kurang Baik
2	94,54 %	Sangat Baik

Hasil Belajar Matematika Siklus I dan II

Pada penelitian ini hasil belajar siswa yang diukur berdasarkan hasil evaluasi tiap siklus. Berdasarkan data yang ada terlihat pada siklus I sebagai berikut, rata-rata kelas hanya mencapai 61,00 dan siswa tuntas 16 siswa, disebabkan masih belum mengenal materi persamaan Persamaan Kuadrat. Materi ini betul-betul baru bagi siswa. Dan juga siswa belum terbiasa dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Ketuntasan secara klasikal hanya 51,00 %, masih jauh dari harapan. Masih harus diperbaiki pada siklus berikutnya. Berdasarkan saran dari observer yang harus ditingkatkan yaitu: 1) pemahaman tentang pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*; 2) perhatian disetiap kelompok dalam kegiatan diskusi; dan 3) perhatian khusus pada siswa yang belum mencapai nilai KKM.

Berdasarkan dari hasil siklus I dan saran dari observer maka dalam siklus II pemahaman pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* lebih ditekankan lagi pemahamannya. Kemudian guru lebih intens lagi

mengawasi jalannya diskusi dan memberikan bantuan kepada kelompok / siswa yang masih kurang paham terhadap materi yang sudah disampaikan.

Pada siklus II kekurangan-kekurangan pada siklus I sudah bisa diatasi dengan bantuan dan masukan –masukan observer. sehingga hasil tes akhir yang soalnya setara dengan tes awal hasil evaluasi akhir siklus ada peningkatan yaitu pada akhir siklus menjadi 77,97 dan ketuntasan mencapai 87,10 % berarti pada siklus ini hasil ketuntasan sudah mencapai ketuntasa secara klasikal yaitu 85%, masih adanya siswa yang kurang dari KKM menurut peneliti harus adanya perlakuan khusus baik dari bimbingan konseling maupun wali kelas dan bekerja sama dengan orang tua wali murid. Secara keseluruhan, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Terlihat pada tabel perolehan nilai siswa, yakni nilai siklus I meningkat jika dibandingkan dengan nilai awal, nilai siklus II meningkat jika dibandingkan dengan nilai pada siklus pertama.

Berdasarkan uraian diatas yang diperoleh pada kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournamet (TGT)* dapat meningkatkan aktivitas guru, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar matematika.

Dalam prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) meliputi beberapa siklus tergantung permasalahan yang akan diselesaikan dan tergantung kondisi yang akan ditingkatkan. Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan aktivitas guru dan siswa, meningkatkan hasil belajar siswa kelas IXF pada SMPN 1 Tanjung Redeb. Pada siklus II sudah tercapai ketuntasan secara klasikal maka penelitian tindakan kelas tidak dilanjutkan lagi karena sudah memenuhi kriteria yang diharapkan sehingga tidak dilanjutkan kesiklus berikutnya.

Tabel 8. Hasil Analisis Nilai Siswa Siklus I dan II

Siklus	Siswa yang Tuntas	Rata-rata	Persentase Ketuntasan	Kriteria Ketuntasan
I	16 orang	61	51,61%	< KKM
II	27 orang	77,97	87,1	> KKM

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournamet (TGT)* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IX-F SMPN I Tanjung Redeb, ini terlihat pada tabel perolehan motivasi siswa, yakni motivasi siklus II meningkat jika dibandingkan dengan motivasi siklus I, motivasi pada siklus III meningkat jika dibandingkan dengan motivasi pada siklus II. Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournamet (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IX-F SMPN I Tanjung Redeb, ini terlihat pada tabel perolehan nilai siswa, yakni nilai siklus I meningkat jika dibandingkan dengan nilai awal, nilai siklus II meningkat jika dibandingkan dengan nilai pada siklus pertama.

SARAN

1. Bagi guru matematika yang ingin menerapkan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournamet (TGT)* hendaknya memberikan bimbingan secara intens pada siswa

2. Sebelum menerapkan pembelajaran Persamaan Kuadrat, hendaknya guru mengingatkan materi prasyarat yang diperlukan siswa. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar proses sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Bagi peneliti yang berminat dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, hendaknya dapat mengembangkan model pembelajaran ini pada materi matematika yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 1991. *Evaluasi Instruksional*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Bandung.
- Ibrahim, Muslimin, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. University Perss. Universitas Negeri Surabaya.
- Ismail. 2002. *Model-model Pembelajaran*. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Lambas, dkk. 2004. *Materi Pelatihan Terintegrasi Matematika*. (buku 3). Jakarta: Proyek PSPP Depdiknas.
- Rachmat. 2007. *Bagaimana Melaksanakan PTK Metode Team Games Tournament (TGT)*, (<http://gurupkn.wordpress.com>, diakses 3 Januari 2012).
- Simanjuntak, Lisnawaty. 1995. *Metode mengajar Matematika I*. Malang: Rineka Cipta.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumardi. 1998. *Matematika untuk Kelas I SLTP*. Jakarta: Cempaka Putih.
- Sumarno, Utari. 2002. *Alternatif Pembelajaran Matematika dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: FMIPA-LIPI.
- Tampomas, Husein. 2005. *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Yudhistira.
- Team Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (Bahan Pelatihan Dosen LPTK dan Guru Sekolah Menengah)*. Jakarta: Depdikbud.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Usman, Moh. User dan Setiawati, Lilis. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Usman, Moh. User. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Wartono, dkk. 2004. *Materi Pelatihan terintegrasi Sains (buku 4). Proyek PSPP* Jakarta: Depdiknas.
- Winkel, W.S. 1999. *Psikologi Pengajaran Edisi Revisi*. Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta. <http://www.riyanpedia.com/2016/05/manfaat-penelitian-tindakan-kelas-ptk.html>, diakses Juli 2018.

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK DASAR
MENENDANG BOLA MELALUI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL
KELAS VI SDN 008 SAMARINDA SEBERANG TAHUN
PEMBELAJARAN 2019/2020**

Sunarti

SD Negeri 008 Samarinda Seberang

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyak siswa yang kurang aktif bergerak dikarenakan merasa bosan dengan gerakan yang sama dan hanya diulang-ulang kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang. Upaya yang dilakukan melalui pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar menendang bola. Rumusan masalah penelitian ini adalah Apakah pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar menendang bola kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang?. Tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar menendang bola melalui pembelajaran kontekstual kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang. Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah meningkatkan keterampilan gerak dasar menendang bola juga meningkatkan keaktifan dan keberanian peserta didik untuk memberikan umpan balik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, bagi guru meningkatnya kualitas pembelajaran dan bagi sekolah dapat memberikan kontribusi yang positif bagi upaya peningkatan keterampilan gerak dasar menendang bola. Hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut, untuk mengetahui tingkat aktifitas belajar siswa dan guru, dengan alat pengumpulan data berupa lembaran observasi siswa dan guru yaitu instrumen penilaian proses pembelajaran siswa dan guru disertai instrumen penilaian hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Siswa dinyatakan telah tuntas jika mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 dan ketuntasan belajar klasikal dinyatakan tuntas jika mencapai 85%. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari pencapaian presentase keterampilan gerak dasar menendang bola yang meningkat 48,48 % menjadi 75,76 % pada siklus I dan 90,91 % pada siklus II. Kemudian berdasarkan ketuntasan hasil belajar dilihat dari jumlah siswa yang tuntas pada waktu siklus I sebanyak 29 orang siswa dan pada siklus II yaitu 31 orang siswa. Sedangkan persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 87,88% dan pada siklus II menjadi 93,94% dengan nilai rata-rata di siklus I sebesar 80,91 dan pada siklus II meningkat menjadi 91,21. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan pembelajaran kontekstual tentu dapat meningkatkan ketuntasan keterampilan gerak dasar menendang bola pada siswa kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang.

Kata Kunci: *Keterampilan Gerak Dasar Menendang Bola, Pembelajaran Kontekstual*

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab. Ini merupakan tanggung jawab bersama khususnya guru demi turut mencerdaskan bangsa, diantaranya melalui pendidikan formal mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang amat kompleks bukan saja menyangkut aspek kejiwaan tetapi juga aspek fisik, maka guru harus berupaya semaksimal mungkin dalam menata lingkungan belajar dan perencanaan materi pembelajaran yang matang agar terjadi proses pembelajaran yang efektif baik itu di dalam maupun di luar kelas guru harus mengenal substansi yang dipelajari menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas), merupakan wahana pendidikan bagi anak-anak di sekolah dasar untuk mempelajari hal-hal yang penting dalam mengembangkan potensi diri. Penjas yang diarahkan dengan baik akan mengembangkan keterampilan anak-anak yang berguna untuk mengembangkan kesehatan fisik dan mentalnya. Husdarta (2009: 171) menjelaskan bahwa pada tataran individu, pendidikan jasmani dapat mengembangkan pola hidup sehat, mengurangi tekanan atau stres, meningkatkan kinerja, meningkatkan daya saing, dan membentuk sikap dan perilaku yang prososial.

Pendidikan jasmani di sekolah merupakan bagian integral dari kurikulum yang menekankan pada usaha, meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial siswa. Oleh karena itu, program Pendidikan jasmani wajib diikuti oleh semua siswa, mulai dari siswa sekolah dasar sampai dengan siswa sekolah menengah atas, diberikan dengan waktu dua jam per minggu yang terdiri dari kegiatan wajib dan kegiatan pilihan.

Untuk menjamin agar pendidikan jasmani dapat menjalankan fungsinya dengan baik, maka dalam implementasi program-programnya di lapangan harus melalui strategi atau gaya-gaya pembelajaran yang efektif dan efisien, dalam arti memiliki fleksibilitas yang cukup tinggi dalam berinteraksi dengan berbagai faktor pendukung program Pendidikan jasmani. Program Pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai usaha merancang komponen-komponen pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa. Tujuan pada bagian psikomotor adalah pencapaian keterampilan dan kebugaran jasmani secara optimal.

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai motivator serta stimulator bagi siswa sebagai peserta didik. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, pada dasarnya guru bertugas untuk mengarahkan bagaimana proses pembelajaran itu dilaksanakan. Oleh karenanya guru harus mampu menciptakan kondisi pembelajaran menjadi lebih efektif, serta menarik sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dan dipahami oleh siswa.

Sebagai pendidik yang objeknya pada pendidikan jasmani di sekolah dasar sebaiknya perlu memahami perkembangan gerak yang dialami oleh anak-anak seusia anak sekolah dasar agar dalam mentransfer ilmu, terutama dalam pendidikan jasmani tidak mengalami kesulitan dan kesalahan gerak yang akan mengakibatkan terhambatnya pertumbuhan dan perkembangan anak. Peran pendidik yaitu ikut serta memberikan kesempatan gerak yang seluas-luasnya dalam pembelajaran untuk tumbuh kembang peserta didik di sekolah dasar yang merupakan dasar pembentukan gerak. Dimulai sejak masa anak-anak informasi yang berkaitan dengan gerak dasar harus diberikan, karena informasi tersebut menjadi pengalaman gerak yang akan diperlukan pada waktu perkembangan selanjutnya yaitu ketika masa dewasa.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mengatasi permasalahan diatas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara atau model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Kenyataan di lapangan masih banyak siswa yang kurang aktif bergerak dikarenakan merasa bosan dengan gerakan yang sama dan hanya diulang-ulang, hal ini perlu adanya pengembangan model pembelajaran penjasorkes dengan model pembelajaran, strategi pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa, sehingga menghasilkan Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Guru pendidikan jasmani benar-benar diharapkan untuk dapat memberikan suasana baru terhadap pembelajaran yang selama ini dianggap membosankan. Sehingga siswa lebih tertarik untuk melakukan aktivitas pendidikan jasmani sehingga hasil pembelajaran dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Sepak bola merupakan cabang olahraga yang berbentuk permainan dan di dalamnya terdapat beberapa macam keterampilan dasar bermain sepak bola. Selain itu dalam permainan sepak bola diajarkan pula sikap sportifitas. Pembelajaran sepak bola berdasarkan pada standart kompetensi yang sesuai dengan kurikulum yaitu: Mempraktikan teknik dasar permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Selain memperhatikan standar kompetensi, pembelajaran sepak bola juga berdasarkan kompetensi dasar yaitu: Mempraktekan teknik dasar permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai kerja sama, sportifitas dan kejujuran. Sedangkan pembelajaran sepak bola berdasarkan pada standar kompetensi mempraktikan berbagai variasi teknik dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

Untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu Pendidikan dan pengajaran salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan prestasi belajar siswa khususnya pelajaran pendidikan jasmani, dalam cabang olahraga sepak bola. Misalnya dengan membimbing siswa untuk bersama-sama terlibat aktif dalam

proses pembelajaran dan mampu membantu siswa berkembang sesuai dengan taraf intelektualnya akan lebih menguatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Pemahaman ini memerlukan minat dan motivasi. Tanpa adanya minat menandakan bahwa siswa tidak mempunyai motivasi untuk belajar. Untuk itu, guru harus memberikan suntikan dalam bentuk motivasi sehingga dengan bantuan itu siswa dapat keluar dari kesulitan belajar. Sehingga nilai rata-rata mata pelajaran Pendidikan jasmani khususnya cabang olahraga sepak bola yang diharapkan oleh guru adalah diatas dari standarisasi ketuntasan belajar mengajar yaitu 70.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan terlihat bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dilaksanakan tanpa bimbingan guru. Pelaksanaan pembelajarannya cukup dengan cara menyuruh anak pergi ke lapangan, menyediakan bola sepak atau bola basket untuk anak laki-laki dan bola voli untuk anak perempuan. Selanjutnya guru hanya mengawasi di pinggir lapangan saja. Hal ini terjadi karena guru tidak menerapkan pendekatan pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran. Kondisi demikian akan berdampak pada mutu pembelajaran dan perkembangan keterampilan peserta didik. Keberhasilan pendidikan jasmani di SD tergantung pada penerapan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

Rahayu (2013:102) menjelaskan bahwa dengan penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat akan berpengaruh pada efektivitas dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, sehingga mutu hasil pembelajaran dan perkembangan keterampilan peserta didik dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran penjas di SD oleh guru seharusnya dilaksanakan dengan memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, sehingga dapat mendukung keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SDN 008 Samarinda Seberang, rata-rata kegagalan yang dihadapi oleh sejumlah siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan oleh kurangnya minat belajar siswa, kurang pemahan yang baik dari siswa, kurangnya keterampilan siswa dalam menendang bola, kurangnya pengetahuan siswa akan teknik dasar dalam permainan sepak bola sesuai dengan aturan yang benar. Hal ini mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa pada cabang olahraga sepak bola sangat rendah terutama dalam menendang bola. Untuk itu dibutuhkan suatu usaha yang dilakukan oleh guru dengan upaya membangkitkan motivasi belajar siswa, misalnya dengan membimbing siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan siswa serta guru yang berperan sebagai pembimbing untuk menemukan konsep sistem belajar mengajar pendidikan jasmani cabang olahraga sepak bola.

Rusman (2017:322) menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual adalah kegiatan pembelajaran yang mengaitkan materi yang dibelajarkan dengan pengetahuan yang dimiliki peserta didik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Artinya bahwa pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang menekankan pada pemberdayaan peserta didik sehingga hasil belajar bukan hanya sebatas pada pengenalan nilai, melainkan lebih pada penerapan nilai-nilai dalam kehidupan nyata. Penggunaan pembelajaran kontekstual ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar menendang bola pada peserta didik. Alasan penggunaan pembelajaran kontekstual tersebut adalah untuk mengatasi rendahnya

penguasaan keterampilan gerak dasar menendang bola pada mata pelajaran pendidikan jasmani kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang. Dengan pembelajaran kontekstual ini peserta didik akan dengan mudah mengikuti pembelajaran keterampilan gerak dasar menendang bola, karena keaktifan peserta didik akan dikembangkan sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Menendang Bola Melalui Pembelajaran Kontekstual Kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang Tahun Pembelajaran 2019/2020”.

KAJIAN PUSTAKA

Keterampilan Gerak Dasar Menendang Bola

Keterampilan gerak dasar menendang bola merupakan salah satu teknik dalam cabang olahraga sepak bola dan futsal. Keterampilan menendang bola juga merupakan salah satu gerakan manipulatif. Artinya bahwa gerakan tersebut dilakukan untuk memindahkan suatu objek atau benda dari suatu tempat ke tempat yang lain. Keterampilan gerak dasar menendang bola ini merupakan keterampilan yang sangat penting bagi perkembangan keterampilan-keterampilan lain yang lebih kompleks dalam menendang bola. Salah satu gerakan yang paling dominan dalam permainan sepak bola adalah menendang bola. Juari (2010: 9) menjelaskan bahwa menendang bola dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu menendang dengan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan punggung kaki. Hal yang sama juga dijelaskan oleh Mulyaningsih (2010: 8) bahwa menendang bola dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu menendang dengan kaki bagian dalam, menendang dengan kaki bagian luar dan menendang menggunakan kura-kura kaki atau punggung kaki.

Menendang menggunakan kaki bagian luar pada umumnya digunakan untuk mengumpan jarak pendek (short passing). Secara sederhana, Juari (2010: 10) menjelaskan bahwa menendang menggunakan kaki bagian luar, dilakukan dengan cara meletakkan kaki tumpu disamping bola dan lutut agak ditekuk kemudian lutut kaki yang digunakan untuk menendang juga ditekuk lalu bola ditendang tepat dibagian tengah dengan punggung kaki bagian luar. Kemudian, untuk dapat bermain bola dengan baik dan terampil, maka seorang pemain sepak bola dituntut untuk menguasai keterampilan gerak dasar menendang bola. Keterampilan gerak dasar menendang bola berdasarkan perkenaannya dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu menendang menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan punggung kaki. Dalam melakukan gerakan menendang bola ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu, posisi kaki tumpuan, posisi tubuh, posisi lengan, gerakan ayunan tungkai, gerakan lanjutan dan pandangan.

Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang menekankan pada pemberdayaan peserta didik sehingga hasil belajar bukan hanya sebatas pada pengenalan nilai, melainkan lebih pada penghayatan dan penerapan nilai-nilai dalam kehidupan nyata. Johnson (2014: 65) mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem menyeluruh yang terdiri dari bagian-bagian yang

saling terhubung. Setiap bagian pembelajaran kontekstual yang berbeda-beda ini memberikan sumbangan dalam menolong siswa memahami tugas sekolah dan secara bersama-sama, mereka membentuk suatu sistem yang memungkinkan para siswa melihat makna di dalamnya, dan mengingat materi akademik.

Johnson (dalam Rusman, 2014:187) mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Lebih lanjut, Johnson mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu sistem pembelajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari peserta didik. Artinya bahwa pembelajaran kontekstual membuat peserta didik aktif dalam merangsang kemampuan diri, sebab peserta didik berusaha mempelajari konsep sekaligus mengaitkan dan menerapkan dalam kehidupan nyata. Sedangkan menurut Sanjaya (2013: 255) mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. Kemudian US Department of Education (dalam Rosalin, 2008: 26) mengatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran dan pengajaran yang mengaitkan antara materi yang diajarkan dan situasi dunia nyata peserta didik dengan mendorong mereka membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai individu, anggota keluarga, masyarakat, dan bangsa.

Hal ini berarti pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dimana peserta didik menggunakan pemahaman dan kemampuan akademiknya dalam berbagai konteks didalam dan luar sekolah untuk memecahkan masalah yang bersifat simulatif maupun nyata, baik seorang diri maupun dengan orang lain.

Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran kontekstual tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didik sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya. Dengan konsep tersebut, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami langsung, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan (*action research*) merupakan penelitian pada upaya pemecahan masalah atau perbaikan yang dirancang menggunakan metode penelitian tindakan (*classroom action research*) yang bersifat reflektif dan kolaboratif. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan berupa suatu siklus atau daur ulang berbentuk spiral (*a spiral of steps*) yang setiap langkahnya terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini

dilaksanakan pada selama 3 bulan yaitu bulan Juli - September semester ganjil tahun pembelajaran 2019/2020 di SD Negeri 008 Samarinda Seberang. Teknik pengambilan data menunjukkan mengenai proses peneliti untuk memperoleh data. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam Penelitian Tindakan Kelas, penentuan teknik pengumpulan data ini bergantung pada data yang diperoleh. Adapun pengumpulan data yang diperoleh untuk mengumpulkan data ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah gabungan dari data kualitatif dan data kuantitatif. Dengan demikian analisis data dari penelitian ini adalah analisis deskripsi kualitatif dan deskripsi kuantitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Kondisi awal penelitian diukur dari observasi lapangan dan data dari guru penjas. Pada pra siklus kondisi siswa di kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang dalam pembelajaran sepak bola khususnya gerak dasar menendang bola masih rendah. Diketahui bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi di SDN 008 Samarinda Seberang belum maksimal, peserta didik belum diajarkan bagaimana gerak dasar menendang bola yang benar selain itu media yang tersedia belum memadai untuk mendukung pembelajaran. Partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani masih kurang dilihat dari hasil belajar yang masih rendah. Peserta didik tidak tertarik dengan pembelajaran yang terkesan masih monoton yaitu peserta didik hanya diberi bola dan langsung bermain sepak bola tidak diajarkan gerak dasar bermain sepak bola. Hasilnya keterampilan sepak bola khususnya passing kaki bagian dalam pada siswa kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang masih rendah, peserta didik hanya asal-asalan dalam melakukan gerakan menendang bola.

Berdasarkan pengamatan dalam proses penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa perlu mendapat bimbingan yang efektif dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan agar menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa dalam melakukan permainan sepak bola dengan gerak dasar menendang bola. Untuk itu peneliti merasa perlu suatu tindakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran kontekstual, yang disajikan secara sistematis dalam bentuk siklus-siklus. Pembelajaran kontekstual ini dibuat untuk menambah semangat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Rata-rata ketuntasan belajar siswa kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang adalah 48,48%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa belum mencapai nilai indikator keberhasilan dan standar yang ditentukan yaitu 85%. Hasil ini juga menyimpulkan bahwa kemampuan gerak dasar menendang bola masih rendah. Sebuah strategi atau teknik baru dalam pengajaran diperlukan untuk diaplikasikan agar menciptakan proses belajar yang lebih baik dan untuk meningkatkan kualitas gerak dasar menendang bola. Oleh karena itu, implementasi dari penggunaan permainan sepak bola melalui pembelajaran kontekstual diharapkan mampu meningkatkan kemampuan gerak dasar menendang bola pada siswa.

Siklus I

Tahap Perencanaan Siklus I

Pada tahap ini, peneliti membuat perencanaan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas yaitu: 1) merancang rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 dengan pendekatan kontekstual; 2) menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yaitu: bola, peluit, cone dan stopwatch; 3) menyiapkan lembar pemantau tindakan; 4) menyiapkan instrumen tes menendang bola untuk menilai keterampilan menendang peserta didik; dan 5) menyiapkan kamera untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Tahap Pelaksanaan Siklus I

Guru meminta peserta didik berbaris rapi sesuai arahan yang diperintahkan. Setelah barisan rapi, guru meminta peserta didik untuk berdoa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Selanjutnya guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam dan mengecek kehadiran peserta didik. Setelah mengecek daftar hadir peserta didik, guru memberikan apersepsi dengan bertanya tentang pengalaman yang dialami peserta didik dalam kehidupan sehari-hari tentang cara menendang bola yang benar kemudian dilanjutkan dengan memberikan motivasi terhadap respon peserta didik. Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.

Peserta didik diminta untuk melakukan pemanasan dengan bimbingan guru. Setelah melakukan pemanasan, guru meminta peserta didik untuk berbaris dengan rapi, kemudian guru menjelaskan cara menendang bola menggunakan kaki bagian dalam sekaligus memperagakan gerakan menendang bola dengan benar dan meminta peserta didik agar memperhatikan gerakan menendang dengan saksama. Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk memperagakan cara menendang bola dengan benar sesuai gerakan yang telah dicontohkan oleh guru. Setelah itu, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep gerak dasar menendang bola sesuai pengalaman yang dialami peserta didik. Selanjutnya peserta didik diminta untuk membuat kelompok berdasarkan jenis kelamin yang berjumlah 5-6 orang setiap kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru menjelaskan cara bermain permainan sepak kasti dan menentukan seorang kapten regu. Permainan dilakukan dalam dua babak dengan waktu setiap babak adalah 20 menit. Diantara kedua babak tersebut terdapat waktu istirahat 5 menit. Pertandingan ini dipimpin oleh guru yang bertindak sebagai wasit. Pergantian tempat dilakukan apabila regu penendang terkena tendangan bola yang sah dari regu penjaga. Seluruh anggota tubuh boleh dikenai bola kecuali bagian kepala. Selanjutnya jika bola dimasukkan kedalam gawang tiga kali secara berturut-turut oleh regu penjaga maka dilakukan pergantian tempat. Kesempatan menendang untuk setiap penendang yaitu satu kali. Untuk melakukan tendangan, penendang harus meletakkan bola pada ruang penendang dengan posisi bola dalam keadaan diam sebelum ditendang. Penentuan pemenang ditentukan oleh jumlah nilai yang terkumpulkan selama pertandingan. Penilaian diperoleh dari setiap penendang yang berhasil berlari menuju tiang hinggap pertama dan kedua lalu kembali ke ruang bebas secara bertahap akan mendapatkan nilai 1. Nilai 2 diperoleh dari pemain yang berhasil berlari melewati tiang-tiang pemberhentian dan kembali ke ruang bebas

atas tendangannya sendiri. Selanjutnya apabila regu penjaga dapat memasukan bola ke gawang sebelum penendang berhenti pada tiang hinggap atau ruang bebas maka regu penjaga akan mendapatkan nilai 1. Selanjutnya peserta didik melakukan permainan sepak kasti sesuai anggota regu yang telah dibentuk berdasarkan kelompok yang telah dipilih sebelumnya. Setelah permainan selesai, guru meminta peserta didik berdasarkan urutan daftar hadir untuk melakukan cara menendang bola dengan benar kemudian guru melakukan penilaian menggunakan lembar pengamatan keterampilan menendang bola yang telah disiapkan sebelumnya.

Pada tahap akhir pembelajaran, guru meminta peserta didik untuk kembali berbaris rapi kemudian melakukan pendinginan bersama-sama. Setelah melakukan pendinginan, peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan tentang apa saja yang telah dipahami peserta didik, apa yang belum dipahami, dan bagaimana perasaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu pemberian tugas yang dikerjakan setiap akhir siklus kemudian pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh peserta didik.

Tahap Observasi Siklus I

Tahap pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan oleh guru penjas selaku obsever dengan panduan instrumen pemantau tindakan. Observer mengamati segala aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan instrumen pemantau tindakan. Selain menggunakan instrumen pemantau tindakan yang dinilai oleh observer selama proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil pengamatan yang diperoleh dirangkum dan didiskusikan kemudian dijadikan masukan untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Hal ini dilakukan agar kekurangan yang terjadi dapat diperbaiki dan tidak terulang pada siklus selanjutnya sehingga kemampuan belajar peserta didik lebih baik dan meningkat.

Tahap Refleksi Siklus I

Kategori nilai tertinggi terdapat lima belas siswa yang tuntas dalam hasil belajar. Berdasarkan hasil ketuntasan maksimal secara klasikal adalah 90% dari jumlah siswa dikelas sehingga belum meningkat dan dibawah ketuntasan tersebut maka peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya siklus II.

Siklus II

Tahap Perencanaan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, maka peneliti melanjutkan tindakan ke siklus II. Pada tahap ini, peneliti membuat perencanaan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas yaitu: (1) merancang rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 dengan pendekatan kontekstual; (2) menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran yaitu: bola, peluit, cone dan stopwatch; (3) menyiapkan lembar pemantau tindakan; (4) menyiapkan instrumen tes menendang bola untuk menilai keterampilan menendang peserta didik; (5) menyiapkan kamera untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Tahap Pelaksanaan Siklus II

Pada kegiatan awal, guru meminta peserta didik berbaris rapi sesuai dengan arahan yang diperintahkan. Setelah barisan rapi, guru meminta salah satu peserta didik untuk berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Selanjutnya guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam dan mengecek kehadiran peserta didik. Setelah mengecek daftar hadir peserta didik, guru memberikan apersepsi kemudian dilanjutkan dengan memberikan motivasi terhadap respon peserta didik. Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. Peserta didik diminta untuk melakukan pemanasan dengan bimbingan guru. Setelah melakukan pemanasan, guru meminta beberapa orang peserta didik untuk menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam permainan yaitu bola sepak dan cone.

Selanjutnya peserta didik diminta untuk membuat 2 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang. Setelah kelompok terbentuk, guru menjelaskan cara bermain permainan bola raja. Setelah itu, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik membentuk kelompok diskusi untuk membahas strategi yang akan digunakan dalam permainan bola raja serta memilih seorang raja pada kelompok penyerang. Permainan bola raja dimainkan dalam 2 kelompok yang terdiri dari kelompok penjaga dan penyerang. Tujuan permainan ini adalah agar kelompok penyerang dapat memberikan bola kepada raja yang berada didaerahnya dengan bekerja sama agar bola tidak direbut oleh kelompok penjaga. Kelompok penjaga harus berupaya untuk menghalangi kelompok penyerang untuk memberikan bola kepada raja. Kelompok penyerang yang bertugas memberikan bola kepada raja dilakukan dengan cara passing. Bola yang diberikan dinyatakan sah apabila dapat dikuasai oleh raja. Orang yang menjadi raja di tentukan dengan cara diundi atau dengan kesepakatan bersama. Apabila kelompok penyerang dapat memberikan bola kepada raja maka dinyatakan menang. Selain itu, apabila kelompok penjaga berhasil merebut dan menguasai bola dari kelompok penyerang sebanyak 3 kali maka dinyatakan menang, kemudian melakukan pertukaran posisi dengan kelompok penyerang menjadi kelompok penjaga begitu juga sebaliknya. Setelah permainan selesai, guru kembali mencontohkan cara menendang bola kemudian meminta peserta didik berdasarkan urutan daftar hadir untuk melakukan cara menendang bola dengan benar. selanjutnya guru melakukan penilaian menggunakan lembar pengamatan keterampilan menendang bola yang telah disiapkan sebelumnya.

Pada tahap akhir pembelajaran, guru meminta peserta didik untuk kembali berbaris rapi kemudian melakukan pendinginan bersama-sama. Setelah melakukan pendinginan, peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan tentang apa saja yang telah dipahami peserta didik, apa yang belum dipahami, dan bagaimana perasaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu pemberian tugas yang dikerjakan setiap akhir siklus kemudian pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh peserta didik.

Tahap Observasi Siklus II

Tahap pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan oleh guru penjas selaku observer dengan panduan instrumen pemantau tindakan. Observer mengamati segala aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan instrumen pemantau tindakan. Selain menggunakan instrumen pemantau tindakan yang dinilai oleh observer selama proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil pengamatan yang diperoleh dirangkum dan didiskusikan kemudian dijadikan masukan untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Hal ini dilakukan agar kekurangan yang terjadi dapat diperbaiki dan tidak terulang pada siklus selanjutnya sehingga kemampuan belajar peserta didik lebih baik dan meningkat.

Tahap Refleksi Siklus II

Kategori nilai tertinggi terdapat lima belas siswa yang tuntas dalam hasil belajar. Berdasarkan hasil ketuntasan maksimal secara klasikal adalah 90% dari jumlah siswa dikelas sehingga belum meningkat dan dibawah ketuntasan tersebut maka peneliti tidak melanjutkan ke tahap berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditemukan kesimpulan sebagai berikut: 1) Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani melalui pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar menendang bola pada peserta didik kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari pencapaian presentase keterampilan gerak dasar menendang bola yang meningkat 48,48 % menjadi 75,76 % pada siklus I dan 90,91% pada siklus II; dan 2) Dengan meningkatnya keterampilan gerak dasar menendang bola melalui pembelajaran kontekstual pada pembelajaran pendidikan jasmani, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar menendang bola.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, maka peneliti memiliki saran yang ingin disampaikan dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar menendang bola. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut: 1) Bagi guru dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar menendang bola agar menggunakan pembelajaran kontekstual dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani. Guru sebaiknya tidak terpaku pada buku dan sumber belajar saja tetapi menghubungkan pembelajaran dengan permainan dalam kehidupan sehari-hari serta memodifikasi permainan baik peraturan, jumlah pemain bahkan alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran berdasarkan tahapan pembelajaran kontekstual sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik merasakan kepuasan; 2) Bagi peserta didik agar saling membantu teman yang mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan menendang bola, sehingga dapat menjalin hubungan yang baik untuk bekerjasama antar individu maupun dalam kelompok belajar; dan 3) Bagi peneliti lainnya agar dapat melanjutkan penelitian dengan menggunakan pembelajaran kontekstual dengan menerapkan permainan

yang dimodifikasi dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar menendang bola dan gerak dasar lainnya yang dapat dikuasai oleh peserta didik sehingga hasil penelitian selanjutnya lebih berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bakhtiar, Syahril. 2015. *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Padang: UNP PRESS.
- Basrowi & Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Husdarta, H. J .S. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Iskandar, Dadang & Narsim. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap: Ihya Media
- Johnson, Elaine B. 2014. *CTL Contextual Teaching and Learning. Terjemahan: A. Chaedar Alwasilah*. Bandung: Kaifa.
- Juari, dkk. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD Kelas VI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendiknas.
- Mulyaningsih, Farida. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Kelas V SD*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendiknas.
- Rahayu, Ega Trisna. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Rosalin, Elin. 2008. *Gagasan Merancang Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Karsa Mandiri Persada.
- Rusman. 2017. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepakbola*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran D-III.
- Sugiarto. 2010. *Mahir Bermain Sepak Bola*. Bekasi: Mediantara.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukatamsi. 1984. *Teknik Dasar Bermain Sepak Bola*. Surakarta: Tiga Serangkai.
- Surtiyo. 2013. *PJOK SMP Kelas VII*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiraatmadja, Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rusdakarya.

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
TENTANG VOLUME BANGUN RUANG MELALUI ALAT PERAGA
PADA SISWA KELAS VI SDN 008 SAMARINDA SEBERANG TAHUN
PEMBELAJARAN 2019/2020**

Erni Ningsih

Guru SD Negeri 008 Samarinda Seberang

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kerja sama dan hasil belajar siswa kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang. Upaya yang dilakukan melalui penggunaan alat peraga kubus satuan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Matematika tentang menentukan volume bangun ruang. Rumusan masalah penelitian ini adalah Apakah alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar Matematika tentang volumee bangun ruang siswa kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang?. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Matematika tentang volumee bangun ruang siswa kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang melalui alat peraga. Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah meningkatnya hasil belajar pokok bahasan menentukan volume bangun ruang, bagi guru meningkatnya kualitas pembelajaran dan bagi sekolah dapat memberikan kontribusi yang positif bagi upaya peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut, untuk mengetahui tingkat aktifitas belajar siswa dan guru, dengan alat pengumpulan data berupa lembaran observasi siswa dan guru yaitu instrumen penilaian proses pembelajaran siswa dan guru disertai instrumen penilaian hasil belajar Matematika melalui alat peraga. Siswa dinyatakan telah tuntas jika mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 dan ketuntasan belajar klasikal dinyatakan tuntas jika mencapai 85 %. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I dari 28 orang siswa terdapat 22 orang siswa dinyatakan tuntas secara individu dengan nilai rata-rata 80,71 dan persentase ketuntasannya 78,57% yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan pada siklus II dari 28 orang siswa terdapat 26 orang siswa dinyatakan tuntas secara individu dengan nilai rata-rata 90,36 dan persentase ketuntasan 92,86%. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan alat peraga pembelajaran Matematika tentang volume bangun ruang dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang dengan adanya peningkatan persentase hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 14,29%.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Alat Peraga, Volumee Bangun Ruang

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa baik di tingkat SD, SLTP, bahkan SLTA. Pelajaran ini dinilai juga sangat penting dan sering menjadi perhatian pihak sekolah, hal itu dikarenakan matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang masuk dalam ujian nasional. Dalam proses pembelajaran matematika guru banyak mengalami hambatan diantaranya sulitnya siswa memahami konsep yang diberikan oleh guru, siswa pasif, dan cepat bosan ketika mengikuti pembelajaran. Hal itu berakibat siswa mudah lupa pada materi yang diterimanya dan berujung pada rendahnya hasil belajar siswa. Bahkan di kelas V siswa telah dikejar berbagai materi yang harus dikuasai sebagai persiapan untuk memasuki kelas VI yang akan dekat dengan UN dan langkah untuk menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Didalam menyampaikan materi guru harus melalui pembaharuan agar materi yang diajarkan dapat menstimulus siswa untuk mencari, melakukan penyelidikan, melakukan pembuktian dan mencari jawaban atas pertanyaan yang ada secara mandiri ataupun berkelompok khususnya mata pelajaran matematika. Dari wawancara yang dilakukan kepada guru kelas didalam proses pembelajaran guru hanya mengutamakan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada ranah kognitif, dan sering meninggalkan ranah lain yaitu efektif sehingga perubahan kedewasaan siswa setelah mengikuti rangkaian pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Menurut Soedjadi (dalam Heruman, 2007: 1) menyatakan bahwa hakikat matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir deduktif. Matematika memang mengkaji objek yang abstrak dan pola pikirnya adalah deduktif tetapi pada pendidikan matematika di sekolah objek kajiannya adalah abstrak dan konkret dan pola pikirnya adalah deduktif dan induktif (Ali hamzah dan Muhlisrarini, 2013: 68).

Sejalan dengan pendapat diatas, Sundayana (2013:25) mengemukakan bahwa konsep-konsep dalam matematika itu bersifat abstrak, sedangkan pada umumnya siswa Sekolah Dasar (SD) berpikir dari hal-hal yang kongkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatan agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika adalah menggunakan media pendidikan dan alat peraga (media). Pada tingkat sekolah dasar siswa difokuskan pada kajian materi yang lebih kongkret ke abstrak karena disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa maka dari itu guru harus dapat menciptakan media pembelajaran matematika yang dapat menjadikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Dalam pembelajaran matematika, siswa dilatih supaya dapat menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan bilangan, untuk dapat menyelesaikan soal-soal diperlukan kemampuan antara lain memahami masalah, mengungkapkan masalah, membuat rencana penyelesaian, mengkaji langkah-langkah penyelesaian. Kemampuan berpikir seperti ini disebut berpikir kritis. Tetapi dalam proses pembelajarannya guru masih harus menggunakan alat bantu yang bersifat konkret karena sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat langsung didalam proses pembelajarannya, dalam pembelajaran matematika siswa harus dapat menemukan sendiri jawaban atas permasalahan yang ditemukannya dengan menggunakan cara penyelesaian yang

sudah dipelajarinya. Proses pembelajaran seperti ini guru hanya berperan sebagai pembimbing bukan sebagai pemberi tahu.

Sundayana (2013: 24) berpendapat bahwa konsep-konsep dalam matematika itu bersifat abstrak, sedangkan pada umumnya siswa Sekolah Dasar (SD) berpikir dari hal-hal yang kongkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatan agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika adalah menggunakan alat peraga.

Alat peraga akan merangsang minat siswa sekaligus mempercepat proses pemahaman siswa ketika mendapati hal-hal yang abstrak dan yang sulit dimengerti anak. Kebaikan alat peraga bagi pembelajaran juga membuat anak lebih bersemangat karena tidak merasakan kejenuhan. Pembelajaran dengan alat peraga mudah dicerna anak didik dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat verbalistik. Alat peraga yang tepat untuk menerangkan volume bangun ruang diantaranya kubus satuan. Alat peraga tersebut menjadikan anak akan mampu memecahkan masalah melalui pengamatan, penganalisisan dan pembuktian secara terpadu sehingga konsep volume bangun ruang akan mudah diselesaikan anak didik pada saat mempelajari konsep volume bangun ruang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, dapat dilihat dari nilai hasil belajar yang diperoleh untuk kompetensi dasar volume bangun ruang bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru belum efektif, siswa masih terlihat pasif, masih ada siswa yang mengobrol dengan temannya serta masih rendahnya hasil belajar matematika, terlihat dari nilai siswa belum mencapai KKM ini diakibatkan karena guru kurang menguasai kelas dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran matematika guru dituntut harus menggunakan alat peraga sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, karena materi-materi yang dibahas dalam pembelajaran matematika merupakan materi yang bersifat abstrak, sedangkan tingkat berpikir siswa di sekolah dasar dalam taraf berpikir kongkrit. Guru dapat menggunakan sumber daya yang ada disekitarnya untuk dijadikan sebagai alat peraga dalam proses pembelajaran, untuk itu guru dituntut untuk kreatif. Dalam penggunaan alat peraga siswa akan diajak untuk terlibat langsung didalamnya, ini akan memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa. Dari hasil observasi diatas terlihat bahwa guru jarang menggunakan media secara maksimal khususnya media pembelajaran yang bersifat kongkret, dan juga alat peraga yang disediakan di sekolah masih terbatas dan guru masih menggambar model bangun datar di papan tulis dan masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi.

Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif terlihat dari suasana belajar yang menyenangkan dan siswa yang berpartisipasi aktif di dalamnya. Maka dari itu guru harus merancang rencana pembelajaran yang dapat membuat siswa senang dan memacu keaktifan siswa. Dalam perencanaan pembelajaran matematika, guru harus menguasai komponen-komponen didalamnya yang harus dikembangkan, komponen-komponen itu adalah rencana tujuan pembelajaran, rencana materi pembelajaran matematika, rencana media dan rencana evaluasi pembelajaran matematika (Ali Hamzah dan Muhlissarini, 2013: 65) berpendapat bahwa apabila guru sudah merencanakan pembelajaran yang

efektif dan menyenangkan bagi siswa maka siswa akan tertarik dan dapat berpartisipasi dengan aktif dalam proses pembelajaran. Tetapi yang terjadi di kelas siswa justru terlihat lebih pasif, siswa hanya mendengarkan materi dari guru, ada beberapa siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya, dan ada juga siswa mengganggu temannya.

Dalam memahami materi matematika khususnya pada materi volume bangun ruang, perhatian siswa harus tertuju pada penyampaian materi yang dilakukan guru baik menggunakan metode ceramah ataupun menggunakan media agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan guru. Untuk mendapatkan perhatian siswa yang tertuju pada penyampaian materi guru harus menguasai kelas tersebut. Untuk dapat menguasai kelas ada banyak cara yang dapat dilakukan guru salah satunya adalah cara penataan kelas, terkait dengan penyusunan tempat duduk siswa, ruang kelas ditata seperti pada umumnya yaitu berderet kebelakang, ini menyebabkan siswa yang duduk dibelakang kurang diperhatikan, sehingga siswa lebih cenderung untuk melakukan hal lain. Maka dari itu guru harus menyusun ruang kelas yang dapat mempermudah guru untuk memperhatikan siswa pada saat penyampaian materi dan juga perhatian siswa hanya tertuju pada penyampaian materi dari guru.

Masalah-masalah yang terjadi seperti diatas seperti kurangnya penggunaan media, kurangnya partisipasi aktif siswa memberikan dampak langsung pada hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Matematika. Hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi bangun datar belum mencapai standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang ditetapkan pada pembelajaran matematika yaitu 70. Hal ini terlihat dari 28 siswa masih ada 18 siswa yang nilainya belum mencapai KKM. Mereka merasa kesulitan menerima materi karena dalam proses pembelajarannya guru belum menggunakan media yang menunjang pembelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti memandang masalah ini perlu diselesaikan. Dengan harapan melalui alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada pembelajaran matematika tentang volume bangun ruang di SDN 008 Samarinda Seberang. Dalam hal ini peneliti merasa perlu untuk mengangkatnya dalam sebuah penelitian tindakan kelas yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Volume Bangun Ruang Melalui Alat Peraga Pada Siswa Kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang Tahun Pembelajaran 2019/2020".

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran Alat Peraga

Alat peraga mempunyai peranan yang sangat penting. Sebab alat atau media merupakan sarana yang membantu proses pembelajaran terutama yang berkaitan dengan indra pendengaran dan penglihatan. Adanya alat atau media dapat mempercepat proses pembelajaran peserta didik karena dapat membuat peserta didik lebih cepat menanggapi pelajaran. Dengan adanya alat peraga maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media alat pengajaran. Dengan tersedianya alat peraga pendidik dapat menciptakan berbagai situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional diantara murid-muridnya dalam memahami sebuah materi.

Alat peraga termasuk media yang sangat penting dalam menawarkan informasi ilmu pengetahuan kepada siswa. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan alat indra mendapat dan menyerap informasi lebih besar pada penglihatan (70 % - 85%), dan telinga (15% - 25%). Alat peraga adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien (Sudjana, 2002:59).

Menurut Suidiana (2009:89) menyatakan bahwa alat peraga pendidikan adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien. Sedangkan menurut Faizal (2010: 128) berpendapat bahwa alat peraga pendidikan sebagai instrument audio maupun visual yang digunakan untuk membantuproses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat siswa dalam mendalami suatu materi.

Berdasarkan pengertian yang disampaikan oleh para ahli dapat kita simpulkan bahwa alat peraga merupakan sesuatu yang digunakan oleh guru atau pendidik yang fungsinya untuk menerangkan materi yang disampaikan agar lebih jelas dan lebih memahami siswa akan pelajaran yang disampaikan. Tidak semua siswa mampu memahami apa yang dijelaskan oleh guru, dan dengan adanya alat peraga ini akan mampu mengatasi ketidakjelasan tentang materi yang disampaikan.

Menurut Tarigan (2016: 24) berpendapat bahwa ada beberapa contoh alat peraga yang dapat digunakan dalam mengajar adalah gambar, peta, boks pasir, papan tulis dan sebagainya.

Menurut Tarigan (2016: 14) berpendapat bahwa ada beberapa manfaat alat peraga yang dapat digunakan dalam mengajar adalah: 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas; 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa; 3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa; 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa; 5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa; 6) Mendorong kemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar siswa; 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa besar telah mereka pelajari; 8) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman konsep-konsep yang bermakna dan dikembangkan; 9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat; dan 10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi

hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 3).

Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Selanjutnya Warsito (dalam Depdiknas, 2006: 125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Sehubungan dengan pendapat itu, maka Wahid, dkk. (2010: 18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Abdurrahman dalam Asep jihad dan Abdul haris, 2009). Sedangkan belajar itu sendiri adalah upaya memperoleh perubahan perilaku yang relatif permanen atau menetap. biasanya dalam kegiatan pembelajaran guru menentukan tujuan belajar, siswa dikatakan mampu jika mereka dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan hasil belajar merupakan (output) yang dimiliki seseorang dari suatu sistem input (kegiatan belajar) yang biasanya berbentuk kemampuan yang relatif menetap atau permanen dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik pada waktu tertentu.

Materi Pembelajaran yang berkaitan dengan Volume Bangun Ruang

Bangun Ruang adalah sebuah bangun yang memiliki tiga dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi. Secara bahasa bangun ruang berarti sebuah bangun yang mempunyai isi atau ruang yang dibatasi oleh sisi-sisinya. Macam-macam bangun ruang adalah: 1) Prisma merupakan salah satu bangun ruang yang bentuk alas dan atapnya sama. Bangun atap dan alas bangun ruang ini merupakan bangun datar segi banyak yang kongruen; 2) Tabung merupakan suatu bangun tiga dimensi yang memiliki alas dan tutup berbentuk lingkaran dengan ukuran yang sama serta sebuah persegi panjang yang mengelilingi lingkaran tersebut; 3) Limas adalah salah satu bangun ruang yang kita bahas. Limas terdiri dari satu bangun datar berbagai jenis sebagai alas dan bangun datar segitiga sebagai selimutnya; 4) Kerucut merupakan salah satu bangun yang memiliki sebuah alas berbentuk lingkaran dengan selimut yang mempunyai irisan dari lingkaran. Sisi tegak kerucut tidak berbentuk segitiga melainkan bidang miring yang disebut selimut kerucut; dan 5) Bola merupakan suatu bangun tiga dimensi yang dibentuk oleh tak hingga lingkaran dengan jari-jari sama panjang dan berpusat pada satu titik yang sama.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan terjemahan dari *Classroom Action Research* yaitu suatu *Action Research* (penelitian tindakan) yang dilakukan guru di dalam kelas (Daryanto, 2011:3). Penelitian jenis ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran. Peneliti memilih metode penelitian ini

tindakan kelas ini kerana mempertimbangkan berbagai masalah yang dihadapi yaitu masalah yang timbul dalam proses pembelajaran.

Menurut John Elliot (Daryanto, 2011:3) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas adalah tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan didalamnya yang menyangkut telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, yang menciptakan hubungan antara evaluasi diri dan perkembangan profesional.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap pada bulan September-November tahun pembelajaran 2019/2020. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang berjumlah 28 siswa dan objek penelitian ini adalah hasil belajar Matematika tentang volume bangun ruang siswa kelas VI melalui alat peraga.

Menurut Suharsimi (2009:107) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti cermat, lengkap dan sistematis, sehingga lebih mudah untuk diolah. Maka dalam penulisan ini penulis menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan lembar tes. Sedangkan, teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data (Sugiyono, 2008:308). Teknik pengumpulan data yang tepat akan membuat data yang diperoleh valid dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Adapun data yang dianalisis, yaitu hasil observasi aktivitas guru, hasil observasi siswa, dan tes hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan suatu kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) dalam meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah skor aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran mencapai nilai $\geq 80\%$. Kemudian, nilai siswa kelas VI pada pembelajaran matematika tentang volume bangun ruang mencapai nilai diatas KKM yaitu 70 dan nilai rata-rata secara keseluruhan $\geq 85\%$.

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Tahap Perencanaan Siklus I

Perencanaan dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti sendiri. Perencanaan dalam pertemuan ini dilakukan supaya pelaksanaan penelitian berjalan dengan lancar. Persiapan tersebut diantaranya menentukan tema yang diajarkan yaitu matematika tentang volume bangun ruang, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk setiap siklus menggunakan alat peraga mempersiapkan lembar kerja peserta didik, membuat lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa, membuat soal tes, menentukan siklus yang akan dilakukan yaitu yang terdiri dari dua siklus.

Tahap Tindakan Siklus I

Ditemukan bahwa siswa yang telah tuntas mengalami peningkatan sebanyak 22 siswa atau 78,57%, dan siswa yang belum tuntas sebanyak 6 siswa. Rata-rata kelas pada siklus I ini adalah 80,71 dari nilai rata-rata sebelum menggunakan alat peraga. Kemudian, guru mengkategorikan hasil belajar siswa pada siklus I dengan cara memilih lima siswa dengan peringkat nilai tertinggi, lima siswa dengan peringkat nilai sedang, dan lima siswa dengan peringkat nilai terendah. Adapun hasil kategorisasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kategorisasi Hasil Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Aulia Mallongi	100	Baik
2	Kharisa Hafifah	100	
3	M. Noval	100	
4	M. Randi	100	
5	Nur Aini A	100	
6	Al-Faqil Aslam	80	Sedang
7	Ayu Lestari	80	
8	Luna Regita A	80	
9	M. Risky Alfianur	80	
10	M. Andreas M	80	
11	M. Chandra A	60	Kurang
12	Nur Aini M	60	
13	Ririn Alfiana	60	
14	Shofi Nissa A	60	
15	Hasnah	50	

Tabel diatas menunjukkan bahwa pada kategori nilai tertinggi terdapat lima belas siswa yang tuntas dalam hasil belajar. Berdasarkan hasil ketuntasan maksimal secara klasikal adalah ≥ 85 dari jumlah siswa dikelas sehingga belum meningkat dan dibawah ketuntasan tersebut maka peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya siklus II.

Tahap Observasi Siklus I

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam penerapan alat peraga dinyatakan dengan menghitung persentase. Pengamatan terhadap aktivitas siswa dan kemampuan guru dengan menggunakan instrumen yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I menjelaskan bahwa aktivitas guru belum sesuai dengan kriteria yang ditentukan yaitu 80 %.

Tahap Refleksi Siklus I

Secara umum, penjelasan tentang hasil temuan untuk aspek-aspek yang perlu diperbaiki dari aktivitas guru selama proses pembelajaran pada siklus I adalah: 1) Peserta didik masih banyak yang kurang aktif dalam melaksanakan pembelajaran dengan alat peraga; 2) Peserta didik masih banyak yang canggung dalam mempraktekkan pembelajaran dalam alat peraga; dan 3) Peserta didik kurang bekerjasama dengan sesama peserta didik. Dari hasil refleksi siklus I diatas dapat

disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus I masih belum maksimal ditandai dengan adanya kekurangan-kekurangan yang ditemukan peneliti pada saat proses pembelajaran. Untuk itu pada siklus II nanti diperlukan adanya beberapa perbaikan dan pembenahan dalam proses pembelajaran sehingga didapatkan prestasi belajar siswa yang lebih maksimal.

Siklus II

Tahap Perencanaan Siklus II

Perencanaan dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti sendiri. Perencanaan dalam pertemuan ini dilakukan supaya pelaksanaan penelitian berjalan dengan lancar. Persiapan tersebut diantaranya menentukan tema yang diajarkan yaitu matematika tentang volume bangun ruang, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk setiap siklus menggunakan alat peraga mempersiapkan lembar kerja peserta didik, membuat lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa, membuat soal tes, menentukan siklus yang akan dilakukan yaitu yang terdiri dari dua siklus.

Tahap Tindakan Siklus II

Ditemukan bahwa siswa yang telah tuntas mengalami peningkatan sebanyak 26 siswa atau 92,86 % dan siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa. Rata-rata kelas pada siklus II ini adalah 89,21 dari nilai rata-rata sebelum menggunakan alat peraga. Kemudian, guru mengkategorikan hasil belajar siswa pada siklus II dengan cara memilih lima siswa dengan peringkat nilai tertinggi, lima siswa dengan peringkat nilai sedang, dan lima siswa dengan peringkat nilai terendah. Adapun hasil kategorisasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Kategorisasi Hasil Belajar Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Aulia Mallongi	100	Baik
2	Ayu Lestari	100	
3	Kharisa Hafifah	100	
4	Luna Regita A	100	
5	M. Muspiratun	100	
6	Olivia Nur Asyifa R	100	Sedang
7	Safira Balqis A	100	
8	Sayid Faqih M	100	
9	Adelia Nur Asyfa	90	
10	Adinda Fitri Qirani	90	Kurang
11	Sekar Alim	80	
12	Surya Saputra	80	
13	Yasin Mallongi	80	
14	Hasnah	60	
15	Shofi Nissa A	60	

Tabel diatas menunjukkan bahwa pada kategori nilai tertinggi terdapat lima belas siswa yang tuntas dalam hasil belajar. Berdasarkan hasil kategorisasi tersebut guru menemukan hasil belajar matematika tentang volume bangun ruang meningkat

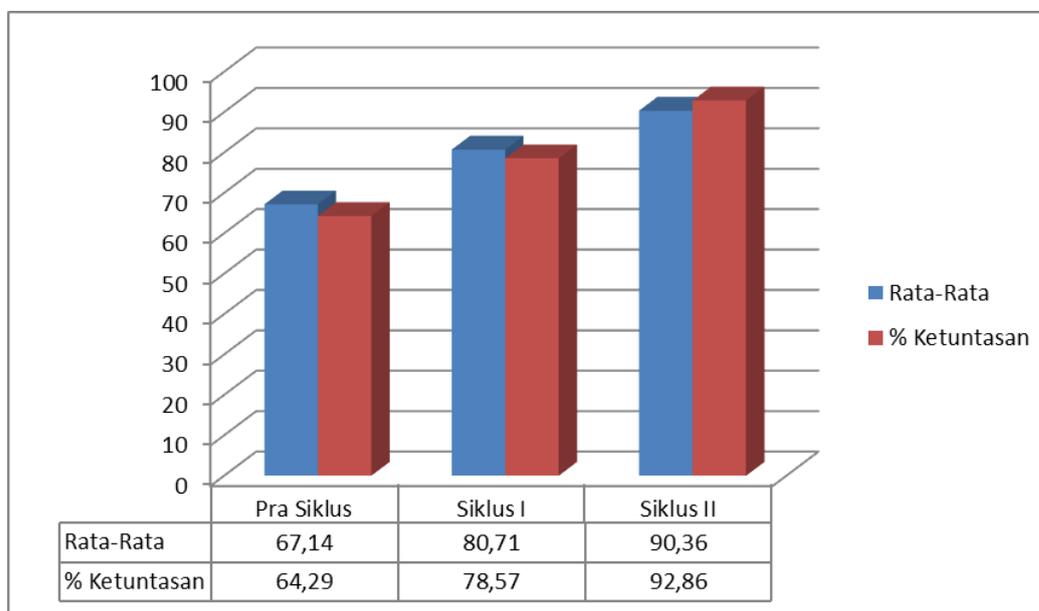
karena hampir seluruh siswa mencapai nilai yang dimaksud, sehingga peneliti menyelesaikan penelitian ini pada siklus II.

Tahap Observasi Siklus II

Tahap observasi pada siklus II aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika tentang volume bangun ruang sudah mencapai kriteria yang diharapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan alat peraga tercapai dengan target yang diinginkan sesuai.

Tahap Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dari kegiatan tindakan pada siklus II, maka untuk masing-masing komponen yang diamati dan dianalisis sudah tercapai sebagaimana yang diharapkan. Adapun refleksi yang diharapkan pada siklus II adalah: 1) Siswa mampu mengerjakan soal latihan mencari volume bangun ruang tidak lagi dengan menggunakan alat peraga; 2) Memiliki kemampuan dalam menggunakan rumus mencari volume bangun ruang dalam menyelesaikan soal; 3) Memiliki sikap disiplin waktu, sehingga mampu menjadikan siswa memanfaatkan waktu yang tersedia dengan sebaik-baiknya; 4) Motivasi belajar sangat tinggi, diketahui dari frekwensi yang muncul pada saat guru memberi kesempatan siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas; dan 5) Meskipun ada siswa yang belum mencapai tuntas belajar, tetapi secara normatik dapat dikategorikan berhasil karena dapat meningkat hasil belajarnya dari siklus ke siklus. Peningkatan hasil belajar siswa dari awal sampai akhir siklus dapat dilihat dari grafik dibawah ini antara lain:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika tentang volume bangun ruang dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan peneliti menunjukkan hasil belajar siswa meningkat dari sebelum dilaksanakan tindakan. Hasil belajar siswa tersebut meliputi hasil perolehan nilai pada hasil tes formatif serta hasil pengamatan peneliti untuk menilai aktivitas belajar siswa. Proses pembelajaran dapat dikatakan optimal apabila terdapat keaktifan siswa dan guru dalam proses pembelajaran yang nantinya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berkualitas, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis tidak hanya bekerja sendiri, namun adanya bantuan seorang guru pengamat untuk mengamati aktivitas guru dan teman sejawat untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dikatakan tuntas belajar jika nilai yang diperoleh sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di sekolah tersebut yaitu 70 untuk ketuntasan individu, sedangkan ketuntasan klasikal 85% sebagaimana yang telah ditetapkan di sekolah tersebut. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar (78,57 %) dengan jumlah 22 orang siswa yang tuntas dan 6 orang siswa yang tidak tuntas. Kategori ketuntasan siswa dalam pembelajaran secara klasikal adalah jika mencapai 85%, sehingga ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I belum tercapai. Hal ini dikarenakan beberapa siswa masih belum begitu memahami materi dengan benar. Pada siklus II, persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar (92,86 %) dengan jumlah 26 orang siswa yang tuntas dan 2 orang siswa yang tidak tuntas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang upaya peningkatan hasil belajar matematika tentang volume bangun ruang melalui alat peraga pada siswa kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang tahun pelajaran 2019/2020 dapat tercapai, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran melalui penerapan alat peraga pada pembelajaran matematika tentang volume bangun ruang. Hal ini terlihat berdasarkan aktivitas guru pada siklus I sebesar 72,00 % (baik sekali) dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 94,00 % (baik). Selanjutnya pada aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung melalui penerapan alat peraga pada pembelajaran matematika tentang volume bangun ruang mengalami peningkatan. Hal ini terlihat berdasarkan aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 67,00 % (cukup) dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 89,00 % (baik sekali).

Kemudian, hasil belajar siswa secara klasikal pada pembelajaran matematika tentang volume bangun ruang menggunakan alat peraga sudah dikatakan tuntas. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes pada siklus I belum mencapai ketuntasan secara klasikal, karena pada siklus ini persentase hasil belajar siswa 78,57% dan pada siklus II sudah mencapai ketuntasan secara klasikal dengan persentase 92,86 %.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan hasil belajar Matematika tentang volume bangun ruang melalui alat peraga pada siswa kelas VI SDN 008 Samarinda Seberang tahun pelajaran 2019/2020 meningkat.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan perlu dikemukakan beberapa saran antara lain: 1) Diharapkan kepada siswa, hasil belajar matematika yang dicapai pada penelitian ini harus dipertahankan dan media-media yang bersifat kongkret harus digunakan dengan kreatifitas guru dengan mempertimbangkan aspek karakteristik siswa dan karakteristik materi pelajaran dengan demikian akan lebih membantu siswa dalam memahami materi pelajaran; 2) Diharapkan kepada guru kelas agar selalu menggunakan media dalam membantu proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti contoh matematika materi volume bangun ruang; dan 3) Diharapkan guru selalu menyajikan proses pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dengan bantuan media sebagai alat bantu dalam proses mengajar dan harus selalu berinovatif dalam menyediakan media-media pembelajaran. Terutama pada mata pelajaran Matematika yang bersifat abstrak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Hamzah & Muhlisarini. 2013. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arif S. Sadiman, Dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta Utara: Rajawali Pers.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Multi Pressindo.
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto, 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatimah. 2009. *Fun Math Matematika Asyik dengan Metode Pemodelan*. Bandung: DAR Mizan
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kosasih, Engkos. 2014. *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya
- Muliawan, Jasa Unggul. 2010. *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Yogyakarta: Ar-. Ruzz.
- Offirston, T. 2014. *Aktivitas Pembelajaran Matematika Melalui Inkuiri Berbantuan Software*. Cinderella. Yogyakarta: Deepublish.
- Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada grup
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Sudjana, Nana. 2002. *Metode Statistik*. Bandung: Taristo.
- Wahid, dkk. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Nuha Litera.