

# BORNEO

## Jurnal Ilmu Pendidikan LPMP PROVINSI Kalimantan Timur

Pengembangan STEM Worksheet With Tracker (SWWT) Pada Konsep Osilasi Pegas Bermassa  
(Dian Mufarridah)

Penggunaan Alat Peraga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan  
(Rina Farida)

Pengembangan Sekolah Sebagai Pencetak Wirausaha Melalui Bisnis Travel Agent di SMK Negeri 5 Samarinda  
(Daliansyah)

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Strategi *Learning Start With A Question* dengan Metode Pemberian Tugas dan Resitasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Level *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 11 Samarinda  
(Aidha Siti Khadijah, Vandalita M.M. Rambitan, Elsje Theodora M.)

Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi dengan Pendekatan Mikir dan Metode *One Word One Sentence* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tenggarong Seberang  
(Ranem)

Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian pada Siswa Kelas IV SDN 012 Samarinda  
(Yudo Dwiyono, Sinta Apriliana Hardianti)

Penerapan Pembelajaran HOTS Materi Menganalisis Presentasi Bisnis Menggunakan Model *Discovery Learning* di Kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 9 Samarinda Tahun 2019  
(Jumini)

Diterbitkan Oleh  
Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP)  
Provinsi Kalimantan Timur

**BORNEO**  
**Jurnal Ilmu**  
**Pendidikan**  
**LPMP**  
**Kalimantan**  
**Timur**

**Diterbitkan oleh**  
**Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Kalimantan Timur**

**Penanggung Jawab**

Mohamad Hartono

**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 : Lembaga 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 LPMP Kalimantan Timur** dapat diterbitkan.

**Borneo** Edisi Khusus, Nomor 52, September 2021 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 LPMP Kalimantan Timur sebagai lembaga penjaminan mutu pendidikan.

Jurnal **Borneo** edisi khusus Nomor 52, September 2021 ini memuat tulisan Kepala Sekolah, Guru dan Pengawas yang berasal Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Samarinda, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Paser, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kutai Kartanegara, Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Penajam Paser Utara, 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 LPMP Kalimantan Timur sendiri, maupun bagi upaya perbaikan mutu pendidikan pada umumnya.

Redaksi

## DAFTAR ISI

---

**BORNEO, Edisi Khusus, Nomor 52, September 2021 ISSN : 1858-3105**

---

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
1 Pengembangan <i>STEM Worksheet With Tracker (SWWT)</i> Pada Konsep Osilasi Pegas Bermassa	1
<i>Dian Mufarridah</i>	
2 Penggunaan Alat Peraga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan	17
<i>Rina Farida</i>	
3 Pengembangan Sekolah Sebagai Pencetak Wirausaha Melalui Bisnis <i>Travel Agent</i> di SMK Negeri 5 Samarinda	33
<i>Daliansyah</i>	
4 Pengembangan Perangkat Pembelajaran Strategi <i>Learning Start With A Question</i> dengan Metode Pemberian Tugas dan Resitasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Level <i>Higher Order Thinking Skill (HOTS)</i> pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 11 Samarinda	47
<i>Aidha Siti Khadijah, Vandalita M.M. Rambitan, Elsje.Theodora M</i>	
5 Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi dengan Pendekatan Mikir dan Metode <i>One Word One Sentence</i> pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tenggarong Seberang	59
<i>Ranem</i>	
6 Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian pada Siswa Kelas IV SDN 012 Samarinda	71
<i>Yudo Dwiyono, Sinta Apriliana Hardianti</i>	
7 Penerapan Pembelajaran HOTS Materi Menganalisis Presentasi Bisnis Menggunakan Model <i>Discovery Learning</i> di Kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 9 Samarinda Tahun 2019	85
<i>Jumini</i>	

- 8 Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPA Dengan Metode Eksperimen pada Pokok Bahasan Perkembangbiakan Vegetatif Tumbuhan di Kelas 8B SMP Negeri 10 Penajam Paser Utara Tahun Pelajaran 2019/2020 97
- Nurjani*
- 9 Meningkatkan Kinerja Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring Melalui Pembinaan oleh Pengawas di Sekolah Binaan 113
- Mukafik*
- 10 Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Ekstrakurikuler Permainan *Kids' Athletics* pada Siswa Kelas III SDN 035 Tanah Grogot 123
- Saparuddin*
- 11 Efektivitas Aplikasi *Mandala Coloring* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Ragam Hias Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas VII 129
- Mohammad Makmun Qomar*
- 12 Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanah Grogot dengan Menggunakan Metode Ceramah 119
- Siti Murni*
- 13 Upaya Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Siswa Melalui Pusat Keunggulan *Center of Excellence (COE)* pada Siswa SMKN 2 Penajam Paser Utara Tahun Pelajaran 2020/2021 141
- Susilowati*
- 14 Aplikasi Intake Terhadap Laboratorium untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Inggris 159
- Ahmadi*
- 15 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Subtema Tugasku Sehari-Hari di Rumah pada Siswa Kelas II SDN 006 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2019/2020 169
- Rusmini*

## **PENGEMBANGAN *STEM WORKSHEET WITH TRACKER* (SWWT) PADA KONSEP OSILASI PEGAS BERMASSA**

**Dian Mufarridah**

Guru Fisika SMA Negeri 2 Bontang

### **ABSTRAK**

*STEM Worksheet with Tracker* (SWWT) pada konsep osilasi pegas bermassa dikembangkan secara *blended* antara *E-worksheet* berekstensi .epub dan *paper based worksheet*. Penelitian menggunakan rancangan RnD model 4D. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI IPA SMAN 2 Bontang TP 2019/2020. Data dikumpulkan melalui tes PG beralasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) SWWT dikembangkan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah pengembangan, namun masih memerlukan revisi dan perbaikan; 2) SWWT dinyatakan valid dan layak dipergunakan; 3) rerata *pre test* kelompok eksperimen 53,46 dan kelompok kontrol 53,96 dengan kategori rendah; 4) rerata *post test* kelompok eksperimen 76,57 kategori tinggi dan kelompok kontrol 67,14 kategori sedang; 5) terdapat perbedaan signifikan penguasaan konsep antara kelompok yang belajar dengan SWWT dan yang belajar tanpa SWWT. Rerata penguasaan konsep peserta didik yang belajar dengan SWWT lebih besar 13% daripada tanpa SWWT dan *n-gain* SWWT 54,32 kategori cukup; dan 6) respons peserta didik terhadap penggunaan SWWT bersifat aktif.

**Kata Kunci:** *STEM, Worksheet, Tracker*, efektivitas

### **PENDAHULUAN**

Fisika bagi siswa SMAN 2 Bontang belum menjadi pilihan utama dalam Ujian Nasional (UN). Hanya 25 orang dari 101 peserta UN TP 2018/2019 program IPA yang memilih fisika, dengan capaian nilai menunjukkan adanya rentang yang cukup besar antara perolehan nilai terendah (37,5) dan tertinggi (72,5) dengan rata-rata 52,5 (Sumber: Data Dinas Provinsi Kalimantan Timur). Hal ini mengindikasikan bahwa kualitas hasil belajar fisika cukup rendah.

Kondisi riil di SMAN2 Bontang dapat digambarkan sebagai berikut: 1) peralatan laboratorium minim; 2) sebagian besar peserta didik lebih tertarik berlama-lama menggunakan *handphone* dan laptop dibandingkan buku teks; 3) pembelajaran bersifat *teacher-centered*; 4) peserta didik kurang aktif menyampaikan ide dan cenderung menjadi pendengar; serta 5) keberhasilan proses belajar mengajar (PBM) tidak jarang diukur dari kemampuan peserta didik

mengerjakan soal-soal ujian, bukan melalui penguasaan makna fisis dari suatu konsep. Situasi dan kondisi tersebut dapat menyebabkan peserta didik merasa tertekan selama mengikuti pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Berbagai kendala tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung tidak kontekstual, penuh dengan rumus dan abstraksi yang menyulitkan peserta didik.

Berbagai permasalahan tersebut di atas dapat diatasi dengan merancang PBM yang melibatkan peran aktif peserta didik dan melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan untuk menumbuhkan dan melatih keterampilan berpikir kritis, menghubungkan konsep dengan fenomena nyata, dan mengintegrasikan konten fisika dengan teknologi digital. Sehingga diharapkan pembelajaran dapat berubah menjadi *student-centered*.

Salah satu pendekatan pembelajaran *student-centered* adalah STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*). Kebermanfaatan STEM dalam pembelajaran adalah: 1) memfokuskan pada pemecahan masalah; 2) memadukan pengetahuan dan keterampilan secara bersamaan; 3) menghubungkan apa yang dipelajari di sekolah dengan fenomena dunia nyata; 4) mendorong mengasah kognitif, manipulatif dan afektif, mengaplikasikan pengetahuan, mendesain, serta mengembangkan dan memanfaatkan teknologi; dan 5) memberikan pengenalan pasca melewati masa sekolah.

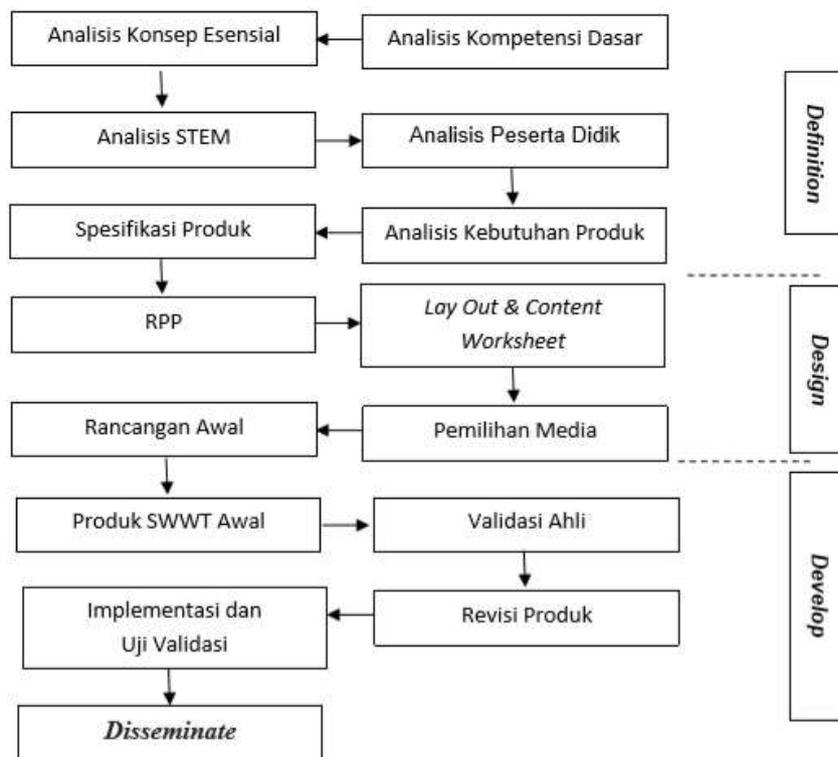
Berdasarkan permasalahan dan potensi tersebut di atas, maka upaya alternatif pemecahan masalah adalah pengembangan *worksheet* yang dirancang sesuai pendekatan STEM dengan mengintegrasikan TIK. Pengembangan *worksheet* dimaksud disebut dengan *STEM Worksheet with Tracker* (SWWT) dengan model *Project Based Learning* (PjBL). SWWT dapat dijadikan sebagai bahan ajar dan pemandu selama peserta didik belajar.

Penggunaan SWWT dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks seperti bereksplorasi, merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan menghasilkan suatu produk. Produk yang dihasilkan adalah “Burung Pelatuk” dan digunakan untuk bahan eksperimen atau percobaan, di mana video fenomena eksperimen akan diinvestigasi dengan *tracker*.

Berdasarkan paparan tersebut di atas, maka peneliti ingin merancang dan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *STEM Worksheet with Tracker* (SWWT) Pada Konsep Osilasi Pegas Bermassa”.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan mengacu pada pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model 4D. Adapun tahapan dalam model 4D meliputi *Definition, Design, Develop, dan Dissemination* (Thiagarajan dan Semmel, 1974). Rancangan pengembangan SWWT pada konsep Osilasi Pegas Bermassa dapat dideskripsikan dengan diagram alur pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1.** Prosedur Pengembangan SWWT pada Konsep Osilasi Pegas Bermassa

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN2 Bontang pada bulan Juli – September 2019. Adapun subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI IPA tahun pelajaran 2019/2020.

### **Teknik dan Instrumen Penelitian**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengamatan (observasi) dan teknik tes. Teknik pengamatan digunakan untuk memperoleh data terkait proses pembelajaran dan implementasi SWWT dalam pembelajaran peserta didik. Teknik tes yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar fisika peserta didik. Adapun instrumen yang dipergunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi: lembar tes hasil belajar, lembar pengamatan, dan angket.

### **Teknik Analisis Data**

#### **Hasil Tes Penguasaan Konsep**

Uji homogenitas terhadap data hasil *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diuji menggunakan analisis uji *Levene's*. Sedangkan uji kesamaan kemampuan awal menggunakan analisis *independent sample t-test*. Validitas produk selain validitas ahli juga menggunakan analisis ketercapaian penguasaan konsep peserta didik selama pembelajaran melalui analisis jawaban soal tes. Adapun validitas produk menggunakan metode *control group pretest-posttest* dengan satu perlakuan. Desain penelitian digambarkan sebagai berikut.

<b>K1</b>	: <b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>K2</b>	: <b>O<sub>3</sub></b>		<b>O<sub>4</sub></b>

Keterangan:

K1 : Kelas eksperimen

K2 : Kelas kontrol

X :Perlakuan dengan menggunakan pembelajaran fisika model PjBL STEM dengan SWWT

O<sub>1</sub> : *Pretest* pada kelas eksperimen

O<sub>3</sub> : *Pretest* pada kelas kontrol

O<sub>2</sub> : *Posttest* pada kelas eksperimen

O<sub>4</sub> : *Posttest* pada kelas kontrol

Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran terhadap peningkatan penguasaan konsep peserta didik dilakukan analisis deskriptif *n-gain* (gain skor ternormalisasi). Analisis *n-gain* dilakukan per peserta didik, sehingga didapatkan perbedaan peningkatan penguasaan konsep antara sebelum (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*posttest*). Adapun persamaan *n-gain* adalah sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{T'_1 - T_1}{T_{max} - T_1}$$

(Hake, 2008)

Keterangan:

T<sub>1</sub> = *Pretest*

T<sub>1</sub>' = *Posttest*

Berdasarkan perolehan  $\langle g \rangle$  selanjutnya ditentukan kategori efektivitas pembelajaran setiap peserta didik. Kemudian dihitung persentase peserta didik yang mendapatkan gain skor pada kategori baik dan dibuat kesimpulan tingkat validitas produk sesuai dengan Tabel 1.

**Tabel 1.** Tingkat Validitas

Persentase	Kategori
≥ 80%	Sangat Baik
60%-79%	Baik
40%-59%	Cukup
21%-39%	Rendah
0%-20%	Rendah Sekali

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan SWWT terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep osilasi pegas bermassa. Untuk menguji hipotesis digunakan analisis *independent sample t-test* terhadap rata-rata skor penguasaan konsep.

### Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis penguasaan konsep peserta didik dilakukan dengan beberapa cara, yaitu deskriptif kuantitatif yang kemudian dijabarkan secara kualitatif untuk mengetahui makna dari angka-angka yang diperoleh. Analisis deskriptif dilakukan

bertujuan untuk mendeskripsikan hasil keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas peserta didik, dan respons peserta didik sebagai data sekunder yang mendukung hasil penelitian ini.

### **Aktivitas Peserta Didik**

Data tentang aktivitas peserta didik yang diamati selama pembelajaran berlangsung dianalisis secara kuantitatif dan dinyatakan dengan persentase (%), yakni banyaknya frekuensi skor aktivitas dibagi dengan seluruh frekuensi skor aktivitas dikali 100%.

## **HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI**

### **Deskripsi Hasil Pengembangan**

SWWT disediakan dalam bentuk digital berupa file berekstensi .epub. SWWT terdiri dari dua komponen utama yakni berupa kertas isian dan *worksheet* digital atau disebut juga *E-worksheet* yang terdiri atas teks, gambar, video, dan simulasi. SWWT dapat dipergunakan untuk dua jenjang kelas, yaitu kelas X pada KD 3.11 dan 4.11 materi Gerak Harmonik Sederhana, serta kelas XI pada KD 3.2 dan 4.2 materi Elastisitas. SWWT juga menghasilkan produk STEM sistem pegas “Burung Pelatuk” yang digunakan sebagai bahan eksperimen Osilasi Pegas Bermassa.

### **Hasil Pengembangan**

#### **Hasil Definition (Pendefinisian)**

Hasil pendefinisian produk meliputi analisis peserta didik, kompetensi dasar, konsep esensial, kebutuhan produk dan spesifikasi produk. Agar peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar dan menguasai konsep-konsep esensial, maka pembelajaran yang terjadi haruslah bermakna. Agar pembelajaran menjadi bermakna maka diperlukan bahan ajar yang didesain khusus. Salah satu bahan ajar yang memegang peranan penting adalah *worksheet*. Mempertimbangkan hasil analisis peserta didik maka bantuan teknologi dapat menjadi pilihan dalam menyusun *worksheet* agar lebih menarik dan interaktif.

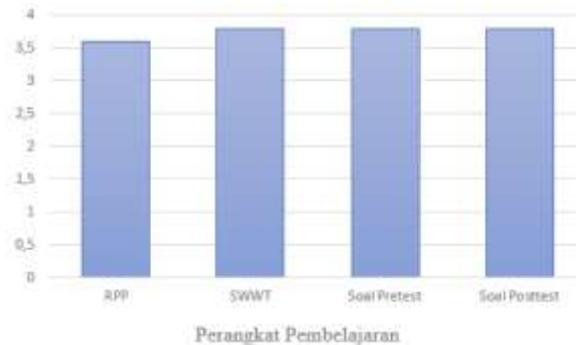
#### **Hasil Design (Perancangan)**

Pengembangan perangkat pembelajaran SWWT pada konsep osilasi pegas bermassa, dikatakan valid apabila memenuhi validitas minimal skor rata-rata 2,6 (Ratumanan dan Lauren, 2006). Hasil pengembangan perangkat pembelajaran meliputi RPP, SWWT, dan soal penguasaan konsep (*pretest dan posttest*).

Rancangan RPP menggunakan model pembelajaran STEM PjBL Laboy-Rush divalidasi oleh tiga orang ahli. RPP STEM PjBL Laboy-Rush yang sudah direvisi berdasarkan saran dan masukan ahli.

SWWT versi pertama dibuat menggunakan aplikasi Sigil. Dari aplikasi sigil, SWWT akan dipublikasi berupa *E-worksheet* yang di dalamnya termuat tayangan baik teks, video, simulasi maupun gambar. Selain pada bentuk *E-worksheet*, untuk penggunaan tatap muka di dalam kelas, SWWT dilengkapi dengan *worksheet paper based* yang berfungsi untuk menjaring jawaban-jawaban dari peserta didik. Sehingga pada versi pertama ini, dikembangkan SWWT secara *blended* yaitu digital dan *paper based*. SWWT dapat diakses melalui laptop maupun HP yang

terinstal *epub reader*. Hasil validasi pengembangan perangkat pembelajaran fisika disajikan pada Gambar 2.

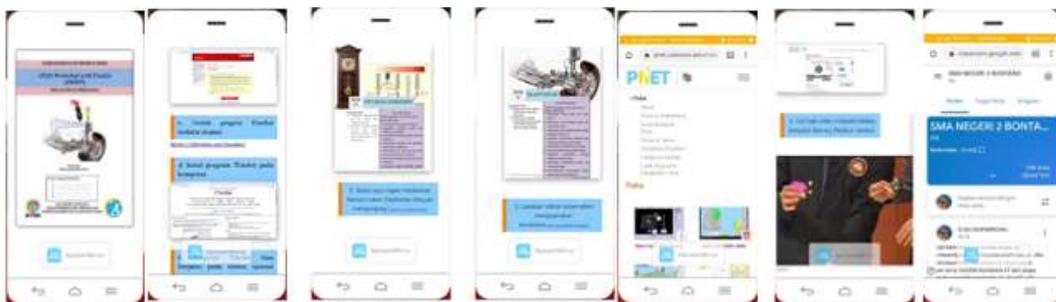


**Gambar 2.** Hasil Validasi Pengembangan Perangkat Pembelajaran

### Hasil Pengembangan (Uji Coba dan Revisi)

Validitas produk dalam penelitian ini selain validitas ahli juga menggunakan analisis ketercapaian penguasaan konsep peserta didik selama pembelajaran melalui analisis jawaban soal tes. Adapun SWWT hasil revisi yang telah dinyatakan valid oleh ketiga validator ahli dan dapat dipergunakan untuk pembelajaran dideskripsikan sebagai berikut.

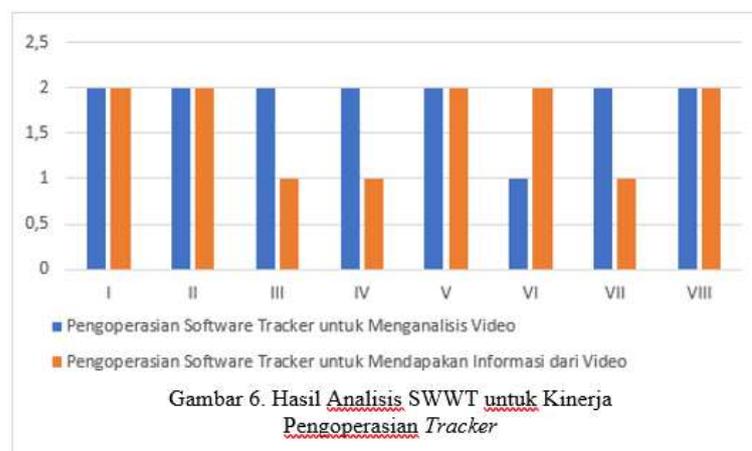
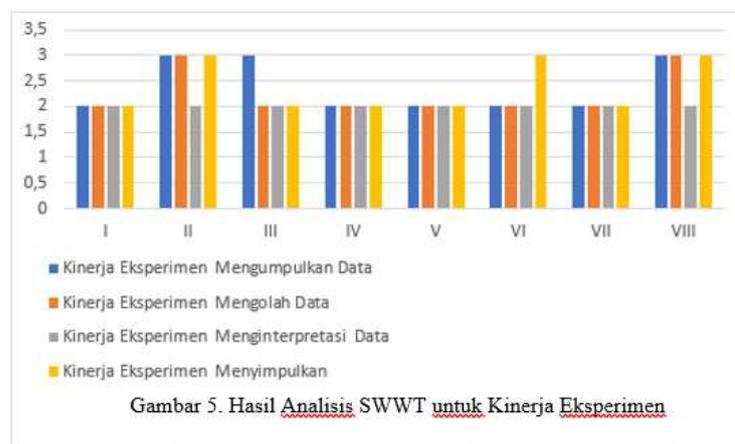
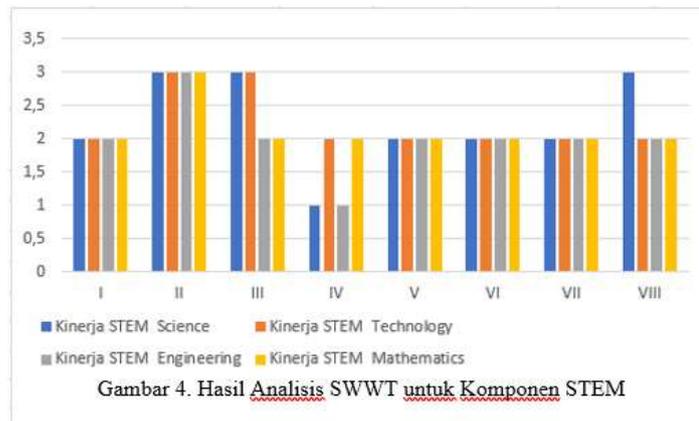
Pada SWWT yang dikembangkan disediakan *link* unduh Java dan *software Tracker*, juga *link* materi yang diperlukan selama pembelajaran. Melalui SWWT peserta didik juga dapat melakukan virtual lab dengan menggunakan media simulasi *PhET Colorado*. Peserta didik juga dapat mencermati video percobaan tentang Periode Getaran dari Indosat Galileo. SWWT juga memfasilitasi peserta didik untuk berdiskusi dalam forum *Google Classroom*. Pada bagian akhir SWWT disediakan kegiatan kewirausahaan dari hasil proyek berupa mainan “Burung Pelatuk” dan format penilaian terhadap keterampilan peserta didik. Gambar 3 berikut merupakan contoh tampilan SWWT berupa *E-worksheet* pada *handphone*.



**Gambar 3.** Contoh Tampilan SWWT pada *Handphone*

SWWT yang sudah divalidasi oleh validator ahli dan dinyatakan layak, selanjutnya dipergunakan dalam pembelajaran. Uji coba SWWT dilakukan menggunakan satu kelas yaitu kelas XI IPA 1 SMAN2 Bontang tahun pelajaran 2019/2020 dengan sampel sejumlah 28 orang. Implementasi produk dilaksanakan selama 8 jam pelajaran.

Pada saat pembelajaran dilakukan observasi aktivitas peserta didik dalam menggunakan SWWT digital dan analisis terhadap setiap kinerja dan jawaban yang diberikan peserta didik pada *paper based* SWWT. Untuk kinerja dan jawaban masing-masing kelompok peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran dengan SWWT disajikan pada Gambar 4, Gambar 5, dan Gambar 6.



## Hasil Implementasi

### Deskripsi Penguasaan Konsep Awal

Sebelum dilaksanakan pembelajaran menggunakan SWWT, dilakukan *pretest* berbentuk pilihan ganda beralasan untuk mendapatkan gambaran penguasaan konsep peserta didik. Ringkasan hasil *pretest* disajikan dalam Tabel 2. Selanjutnya data hasil *pre test* kemudian dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan kemampuan awal, dengan ringkasan hasil disajikan pada Tabel 3, Tabel 4, dan Tabel 5.

**Tabel 2.** Rata-rata Skor Penguasaan Konsep *Pre Test*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Nilai Pretest XI IPA 1	28	33	68	53.46	8.988
Nilai Pretest XI IPA 2	28	36	68	53.96	8.058
Valid N (listwise)	28				

**Tabel 3.** Ringkasan Hasil Uji Normalitas Data Penguasaan Konsep (*Pre test*)

		Nilai Pretest XI IPA 1	Nilai Pretest XI IPA 2
N		28	28
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	53.46	53.96
	Std. Deviation	8.988	8.058
Most Extreme Differences	Absolute	.129	.108
	Positive	.067	.072
	Negative	-.129	-.108
Test Statistic		.129	.108
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	.200 <sup>c,d</sup>

**Tabel 4.** Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Rerata *Pretest*

		F	Sig.
Nilai Pre Test	Equal variances assumed	.213	.646
	Equal variances not assumed		

**Tabel 5.** Ringkasan Hasil Uji Kesamaan Kemampuan Awal (*Pretest*)

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Nilai Pre Test	Equal variances assumed	-.219	54	.827	-.500	2.281	-5.073	4.073
	Equal variances not assumed	-.219	53.368	.827	-.500	2.281	-5.075	4.075

Berdasarkan tabel-tabel di atas diketahui bahwa sig. > alpha, maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal, memenuhi asumsi homogen, serta kelas XI IPA 1 dan kelas XI IPA 2 memiliki kemampuan awal yang sama. Sehingga dapat diberikan perlakuan terhadap kelompok-kelompok sampel. Melalui undian diperoleh bahwa XI IPA 1 menjadi kelas eksperimen yang belajar dengan model STEM PjBL menggunakan SWWT dan XI IPA 2 sebagai kelas kontrol yang belajar dengan model PjBL tanpa menggunakan SWWT.

### Deskripsi Penguasaan Konsep Hasil Uji Coba

Implementasi kegiatan proyek dari penerapan model STEM PjBL dengan SWWT dalam pembelajaran menghasilkan produk purwarupa sistem pegas “Burung Pelatuk” yang ditindaklanjuti untuk digunakan sebagai bahan eksperimen Osilasi Pegas Bermassa. Contoh purwarupa sistem pegas “Burung Pelatuk” hasil kreativitas peserta didik pada proyek STEM disajikan seperti Gambar 7 berikut.



**Gambar 7.** Contoh Purwarupa Sistem Pegas “Burung Pelatuk”

Sesudah dilaksanakan pembelajaran, dilakukan *posttest* untuk mendapatkan gambaran perbedaan penguasaan konsep osilasi pegas bermassa antara sebelum dan sesudah pembelajaran, juga perbedaan penguasaan konsep antara kelompok yang memperoleh pembelajaran menggunakan SWWT dan kelompok yang memperoleh pembelajaran sejenis namun tanpa SWWT. Ringkasan hasil *posttest* disajikan dalam Tabel 6 berikut.

**Tabel 6.** Rata-rata Skor Penguasaan Konsep *Posttest*

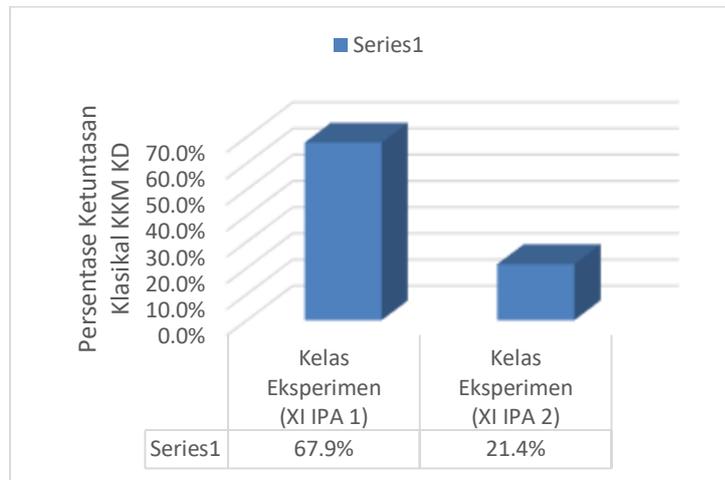
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NilaiPostTestXIIPA1	28	60	96	76.57	10.232
NilaiPostTestXIIPA2	28	53	88	67.14	8.759
Valid N (listwise)	28				

**Tabel 7.** Perubahan Rata-rata Penguasaan Konsep (*Pretest* dan *Posttest*)

No	Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<u>Perubahan</u>
1	<u>Eksperimen</u>	53,46	76,57	23,11
2	<u>Kontrol</u>	53,96	67,14	13,18

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui bahwa rerata penguasaan konsep peserta didik yang belajar menggunakan SWWT (kelas eksperimen) sebesar 76,57 lebih tinggi 13% daripada rerata penguasaan konsep peserta didik yang belajar tanpa menggunakan SWWT (kelas kontrol) yaitu 67,14.

Berdasarkan KKM indikator, diperoleh rerata yang merupakan KKM kompetensi dasar (KD) untuk materi bahasan osilasi pegas bermassa adalah 73. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pencapaian KKM kelas XI IPA 1 yang belajar menggunakan SWWT lebih tinggi daripada kelas XI IPA 2 yang belajar tanpa menggunakan SWWT sebagaimana ditunjukkan secara grafis seperti terlihat pada Gambar 8. menunjukkan.



**Gambar 8.** Profil Ketuntasan KKM Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh pembelajaran terhadap peningkatan penguasaan konsep peserta didik dilakukan analisis dengan cara analisis deskriptif n-gain menggunakan uji perbedaan dua rerata *pre test* dan *post test*. Analisis n-gain (gain skor ternormalisasi) digunakan untuk mendapatkan perbedaan peningkatan penguasaan konsep peserta didik antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Adapun hasil analisis n-gain pada kedua kelompok disajikan pada Tabel 8 berikut.

**Tabel 8.** Hasil Analisis n-gain

Kelas	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	<i>n-gain</i>	Kategori
Eksp.	53,46	71,68	54,32	Cukup
Kontrol	53,96	57,39	38,72	Rendah

### Uji Beda Penguasaan Konsep

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh penggunaan SWWT terhadap penguasaan konsep peserta didik materi Osilasi Pegas Bermassa dilakukan analisis *independent sample t-test*. Data *post test* terlebih dahulu dianalisis dengan uji normalitas dan homogenitas. Ringkasan hasil uji normalitas dan homogenitas disajikan pada Tabel 9 Tabel 10 berikut.

**Tabel 9.** Ringkasan Hasil Uji Normalitas Data Penguasaan Konsep (*Post Test*)

		NilaiPostTest XiIPA1	NilaiPostTest XiIPA2
N		28	28
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	76.57	67.14
	Std. Deviation	10.232	8.759
Most Extreme Differences	Absolute	.120	.134
	Positive	.120	.102
	Negative	-.084	-.134
Test Statistic		.120	.134
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	.200 <sup>c,d</sup>

**Tabel 10** Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Rerata *Post Test*

		F	Sig.
Nilai Post Test	Equal variances assumed	.347	.558
	Equal variances not assumed		

Tabel 10 menunjukkan bahwa signifikansi  $>$  alpha dan dapat dinyatakan bahwa data terdistribusi normal. Berdasarkan Tabel 10 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji F antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh sig.  $>$  alpha, maka dapat disimpulkan bahwa varian data variabel penguasaan konsep (*posttest*) adalah memenuhi asumsi homogen.

Selanjutnya data dianalisis menggunakan *independent sample t-test* dan ringkasan hasil analisis disajikan pada Tabel 11.

**Tabel 11.** Ringkasan Hasil *Independent Sample t-Test (Post Test)*

		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Nilai Post Test	Equal variances assumed	3.704	54	.001	9.429	2.545	4.325	14.532
	Equal variances not assumed	3.704	52.745	.001	9.429	2.545	4.323	14.535

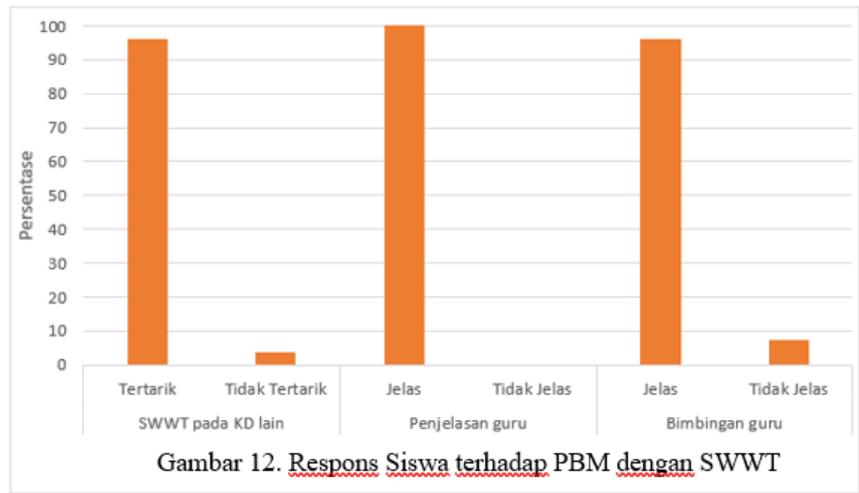
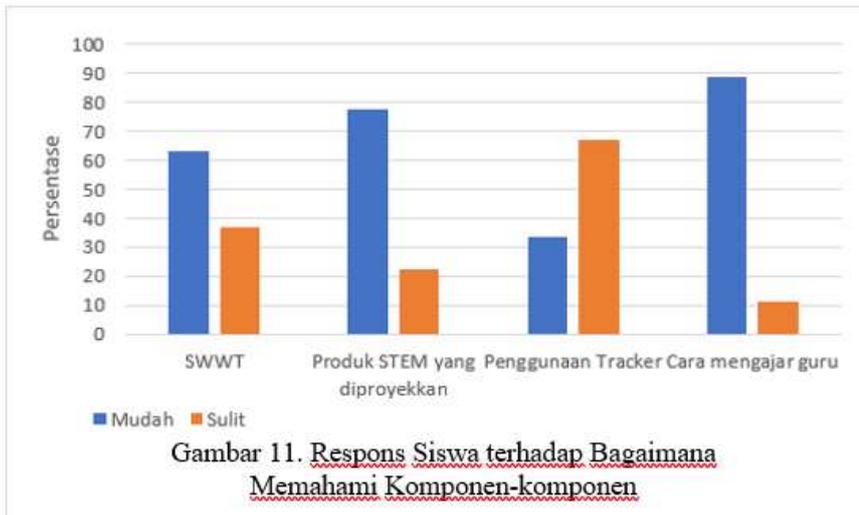
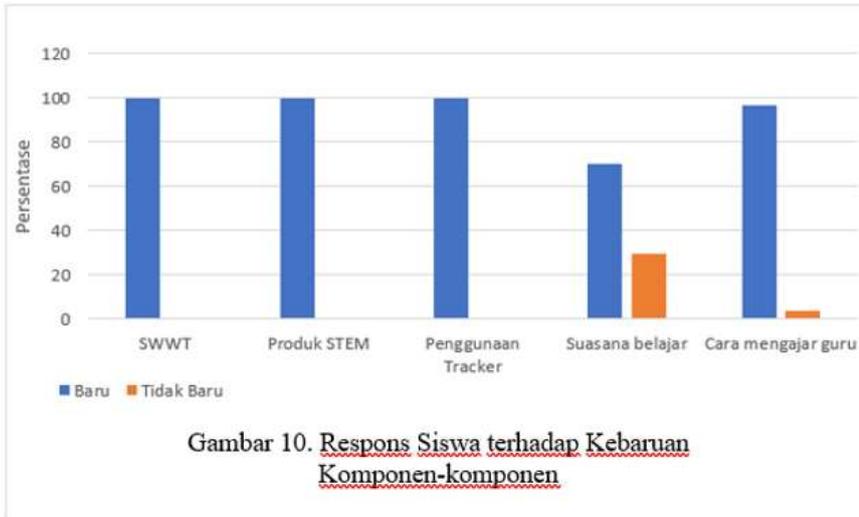
Berdasarkan Tabel 11 dapat diketahui bahwa Sig.  $<$  alpha sehingga dapat dikatakan bahwa ada perbedaan penguasaan konsep fisika antara kelompok yang memperoleh pembelajaran menggunakan SWWT dan kelompok yang belajar tanpa SWWT.

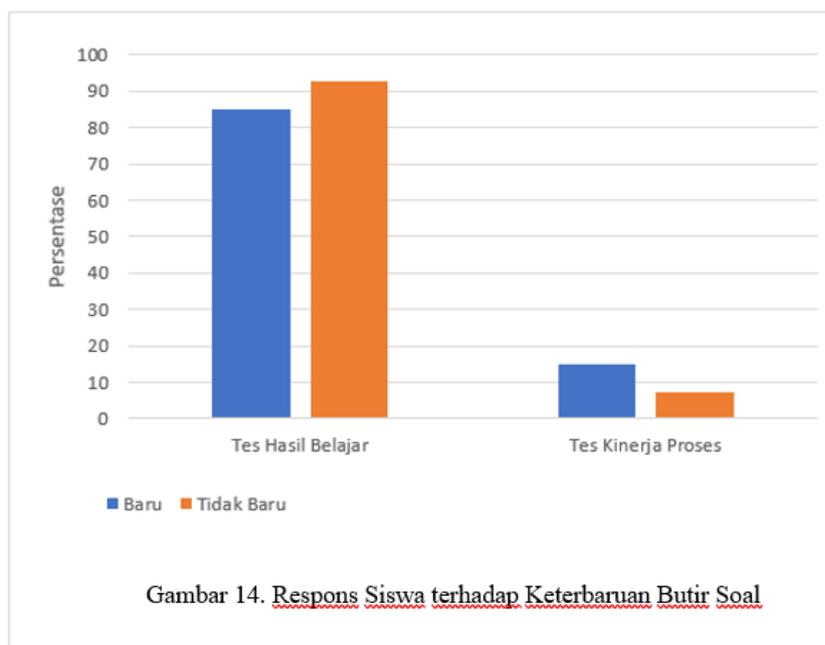
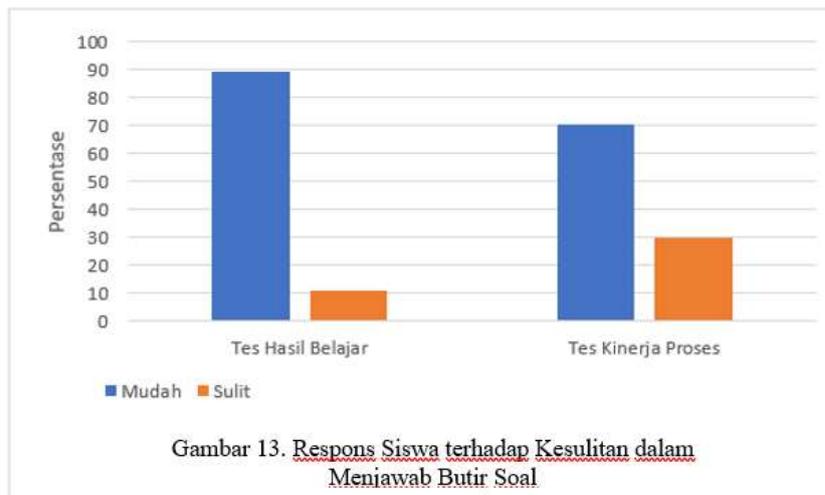
### Respons Peserta Didik terhadap Pembelajaran Menggunakan SWWT

Penjaringan respons peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan SWWT pada konsep Osilasi Pegas Bermassa dilakukan menggunakan angket dengan aplikasi *Google Form*. Adapun respons peserta didik terhadap tiap butir kuesioner dapat dideskripsikan sebagai berikut.



**Gambar 9.** Respons Siswa terhadap Bahan Ajar dan Pelaksanaan Pembelajaran





## PEMBAHASAN

### Pengembangan SWWT

SWWT dirancang secara khusus agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. SWWT dikembangkan menggunakan model pembelajaran STEM PjBL. Pemilihan pendekatan STEM dalam pengembangan karena tujuan pembelajaran STEM sejalan dengan tuntutan pendidikan abad 21, yaitu: agar peserta didik memiliki literasi sains dan teknologi nampak dari membaca, menulis, mengamati, serta melakukan sains, serta mampu mengembangkan kompetensi yang telah dimilikinya untuk diterapkan dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang terkait bidang ilmu STEM (Bybee, 2013; National STEM Education Center, 2014).

PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang dinamis di mana peserta didik secara aktif mengeksplorasi masalah di dunia nyata, memberikan tantangan, dan memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam (George Lucas Educational Foundation, 2005). Beberapa penelitian tentang PjBL menunjukkan bahwa proyek dapat meningkatkan minat siswa dalam STEM. Karena STEM melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah secara otentik, kerjasama antar peserta didik, serta membangun kemampuan untuk menciptakan solusi nyata (Fortus, Krajcik, Dersheimer, Marx, & Mamlok-Naamand, 2005).

Pengintegrasian *tracker* dalam SWWT memiliki kelebihan antara lain mampu menganalisis dan memodelkan fenomena gerak dan optik, bersifat tak berbayar, dan menggunakan kerangka kerja Java (Wee dan Lee, 2011). Dengan bantuan *Tracker Video Analysis* memungkinkan dilakukan penyelidikan terhadap berbagai jenis gerakan dengan detail dan presisi (Bryan, 2004).

Merujuk pada deskripsi tersebut di atas, maka pengembangan *worksheet* dengan integrasi *tracker* yang diterapkan menggunakan model pembelajaran STEM PjBL merupakan pilihan tepat dalam memberikan pengalaman hidup bagi siswa. Hal ini didukung karena SWWT juga memberikan pengalaman kewirausahaan pada siswa. Adapun Produk STEM yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pegas bermassa berbentuk “Burung Pelatuk”.

### **Validitas SWWT**

SWWT dinyatakan valid oleh validator ahli dan layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis SWWT terlihat bahwa SWWT yang telah dibuat perlu mendapatkan revisi dan perbaikan. Pada bagian pemanfaatan *Tracker* masih sulit diterjemahkan oleh peserta didik. Perlu diperhatikan kembali butir-butir pengarah pembelajaran dalam SWWT sehingga peserta didik dapat belajar lebih terarah dan mencapai tujuan pembelajaran yang disyaratkan.

### **Penguasaan Konsep Peserta Didik sebelum Pembelajaran dengan SWWT.**

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa rerata hasil *pre test* kelas XI IPA 1 adalah 53,46 dan XI IPA 2 adalah 53,96. Rerata kedua kelompok tersebut masuk dalam kategori rendah. Tabel 3 menunjukkan bahwa data kemampuan awal pada kedua kelompok terdistribusi normal. Tabel 4 menunjukkan bahwa varian kedua kelompok data adalah sama atau memenuhi asumsi homogen. Sedangkan Tabel 4.4 menunjukkan bahwa kelas XI IPA 1 dan kelas XI IPA 2 memiliki kemampuan awal yang sama. Oleh karena kedua kelompok sampel homogen dan memiliki kemampuan awal yang sama, maka dapat diberikan perlakuan terhadap kelompok-kelompok sampel tersebut.

### **Penguasaan Konsep Peserta Didik dengan SWWT**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan konsep osilasi pegas bermassa antara peserta didik yang belajar dengan menggunakan SWWT dan tanpa SWWT. Berdasarkan pada data yang diperoleh, rerata penguasaan konsep peserta didik yang belajar menggunakan SWWT sebesar 76,57 kategori tinggi, sedangkan pada peserta didik yang belajar tanpa SWWT sebesar 67,14 kategori sedang.

### **Perbedaan Penguasaan Konsep Peserta Didik**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan konsep yang signifikan antara kelompok yang belajar dengan SWWT dan tanpa SWWT. Diperoleh bahwa n-gain peserta didik yang belajar dengan SWWT 54,32 kategori cukup, sedangkan n-gain peserta didik yang belajar tanpa SWWT 38,72 kategori kurang. Rerata penguasaan konsep peserta didik yang belajar dengan SWWT lebih besar 13% daripada yang belajar tanpa menggunakan SWWT. Berdasarkan gain skor ternormalisasi, SWWT pada konsep osilasi pegas bermassa berada pada kategori cukup. Hal ini berarti bahwa secara umum pembelajaran menggunakan SWWT lebih efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep osilasi pegas bermassa.

Pembelajaran dengan SWWT yang menggunakan model STEM PjBL lebih menantang peserta didik untuk menggunakan pengetahuan dan keterampilan secara bersamaan melalui penyelesaian proyek sistem pegas “Burung Pelatuk”, dilanjutkan dengan eksperimen menggunakan sistem pegas “Burung Pelatuk”, kemudian menganalisis video eksperimen dengan *tracker*. Hal ini sesuai dengan pandangan Bybee (2013) bahwa implementasi pendidikan STEM pada jenjang pendidikan menengah ke atas perlu ditantang untuk melakukan tugas-tugas rekayasa otentik sebagai komplemen dari pembelajaran sains melalui kegiatan-kegiatan proyek yang mengintegrasikan sains, enjiniring, teknologi, dan matematika.

### **Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan SWWT**

Hasil angket menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik tertarik dengan pembelajaran menggunakan SWWT. Seluruh peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan SWWT dan cara mengajar guru adalah baru. Hampir seluruh peserta didik menyatakan berminat untuk mengikuti pembelajaran menggunakan SWWT pada kegiatan belajar mengajar kompetensi yang lain. Semua peserta didik menyatakan bahwa penjelasan guru pada saat kegiatan belajar mengajar adalah jelas.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa SWWT telah memenuhi kriteria validitas dan layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran. SWWT mampu meningkatkan motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa pada materi Osilasi Pegas Bermassa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti dapat memberikan saran yaitu: menggunakan SWWT secara luas karena terbukti dapat meningkatkan penguasaan konsep peserta didik dan menyusun SWWT untuk KD yang lain.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bryan, J. 2004. Video analysis software and the investigation of the conservation of mechanical energy. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 4(3), 284-298.

- Bybee, R. W. 2013. *The case for STEM education: Challenges and opportunity*. Arlington, VI: National Science Teachers Association (NSTA) Press.
- Fortus, D., Krajcikb, J., Dershimerb, R. C., Marx, R. W., & Mamlok-Naamand, R. 2005. Design-based science and real-world problem solving. *International Journal of Science Education*, 855–879.
- Hake, R. 2008. *Analyzing Change/Gain Score*. Dipetik Feb 17, 2017, dari Dept. of Physics, Indiana University:  
<http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChangeGain.pdf>
- George Lucas Educational Foundation. 2005. Instructional module project based learning. [Online]. Diakses dari <http://www.edutopia.org/modules/pbl/project-based-learning>.
- Kapila, V. & Iskander, M. 2014. Lessons learned from conducting a K12 project to revitalize achievement by using instrumentation in Science Education. *Journal of STEM Education*, 15 (1), pp. 46-51.
- Ratumanan, T. G. dan Laurens, T. 2011. *Penilaian Hasil Belajar pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Surabaya: Penerbit Unesa University Press.
- Wee,L.K., dan Lee,T.L. 2011. Video Analysis and Modeling Tool for Physics Education: A workshop for Redesigning Pedagogy. *Workshop at the 4th Redesigning Pedagogy International Conference June 2011, Singapore*.

# PENGUNAAN ALAT PERAGA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BILANGAN

**Rina Farida**

Guru Matematika SMP Negeri 1 Tanah Grogot

## ABSTRAK

*Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa di kelas VII SMP pada materi Bilangan di Sekolah Menengah Pertama 1 Tanah Grogot. Metode penelitian ini adalah Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas). Tindakan yang dilakukan terdiri dari dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu, Planning, Acting, Observing, dan Reflecting. Adapun kelas yang diteliti adalah siswa kelas VII.D SMP Negeri 1 Tanah Grogot dengan jumlah siswa 32 siswa. Setelah dilakukan pembelajaran Matematika dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan aktifitas belajar dan hasil belajar Matematika materi Bilangan pada siswa kelas VII.D SMPN 1 Tanah Grogot Tahun Pelajaran 2017/2018, ini ditunjukkan dengan peningkatan aktifitas belajar siswa pada pra siklus sebesar 50% menjadi sebesar 75% pada siklus I dan meningkat sebesar 85% pada siklus II. Pada hasil belajar siswa pada pra siklus menunjukkan rata-rata hasil belajar sebesar 57,045 dan ketuntasan kelas sebesar 40,9% namun pada hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan rata-rata hasil belajar sebesar 66,36 dan ketuntasan kelas sebesar 45,5%, sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,09 dan ketuntasan kelas sebesar 90.9%. Melalui pembelajaran dengan menggunakan alat peraga dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Siswa terlihat aktif mencari informasi sendiri baik dengan menggunakan alat peraga yang telah disiapkan oleh guru maupun dengan bertanya kepada guru tentang penggunaan alat peraga yang ada. Proses pembelajaran lebih kreatif karena semua siswa dapat aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan dengan pelajaran matematika.*

**Kata Kunci:** alat peraga, hasil belajar matematika, bilangan

## PENDAHULUAN

Proses Pembelajaran Matematika diharapkan menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa sehingga proses pembelajaran berorientasi kepada penguasaan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagaimana ditetapkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), dengan memperhatikan potensi lingkungan setempat. Karenanya, memilih pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat serta membuat dan memanfaatkan media sederhana untuk membantu

mengaktualisasikan materi yang masih abstrak menjadi suatu kebutuhan. Kebanyakan para guru menyampaikan materi hanya melalui metode ceramah dan tekstual saja, sehingga peserta didik sering mengalami kesulitan untuk memahami suatu materi karena pengalaman belajar yang diberikan hanya sebatas mendengarkan ceramah guru dan sesuatu yang abstrak. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang senang dan memiliki penilaian negatif terhadap mata pelajaran Matematika. Mereka beranggapan pelajaran matematika merupakan pelajaran yang paling membosankan, menakutkan dan momok, sehingga banyak peserta didik yang tidak berminat dan bosan dalam mempelajari matematika. Untuk itulah perlu disisipkan penggunaan alat peraga dalam belajar matematika, Pilihan alat peraga ini disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari siswa, sehingga tanpa disadari siswa telah mempelajari materi bilangan dengan menyenangkan tanpa membosankan sehingga minat siswa dalam belajar matematika bertambah. Akibatnya penguasaan peserta didik terhadap materi matematika lebih optimal.

Penulis memilih materi bilangan yang terdiri dari bilangan bulat dan bilangan pecahan dikarenakan materi ini merupakan materi dasar yang merupakan prasyarat dalam mempelajari materi matematika selanjutnya. Namun dalam pembelajaran yang berkenaan dengan materi ini, masih banyak siswa yang belum mampu menyelesaikan operasi bilangan bulat maupun pecahan walaupun materi ini telah dipelajari di sekolah dasar. Dengan menggunakan alat peraga diharapkan para siswa tidak bosan dalam mempelajari materi ini. Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini penulis memilih judul: “ Penggunaan Alat peraga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan pada Siswa Kelas VII.D SMP Negeri 1 Tanah Grogot Tahun Ajaran 2017/2018.” Untuk mengatasi masalah yang dihadapi di kelas VII pada pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian praktis yang bertujuan untuk memperbaiki suatu keadaan pembelajaran di kelas dengan melakukan tindakan-tindakan agar terjadi perubahan menuju ke arah perbaikan. Salah satu alternatif tindakan yang dicobakan adalah penggunaan alat peraga dalam pembelajaran materi bilangan. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan dua siklus, dengan tiap siklus dilaksanakan dalam beberapa pertemuan. Bentuk tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Siklus I: pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga mistar hitung pada materi bilangan bulat

Siklus II: pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga mistar hitung, papan operasi hitung dengan perbaikan-perbaikan sesuai hasil refleksi pada siklus I.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Alat Peraga**

Alat peraga pengajaran, teaching aids, atau audiovisual aids (AVA) adalah alat peraga yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikannya kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Pengajaran yang banyak menggunakan banyak

verbalisme tentu akan sangat membosankan, sebaliknya siswa akan gembira belajar bila pengajaran menarik dan menyenangkan sehingga mereka merasa tertarik dan mengerti pelajaran yang diterimanya.

Belajar akan efektif jika dibantu dengan alat peraga pengajaran daripada siswa belajar tanpa dibantu dengan alat pengajarannya. William Burton memberikan petunjuk bahwa dalam memilih alat peraga yang akan digunakan hendaknya kita memperhatikan hal-hal berikut:

1. Alat-alat yang dipilih harus sesuai dengan kematangan dan pengalaman siswa serta perbedaan individual dalam kelompok.
2. Alat yang dipilih harus tepat, memadai, dan mudah digunakan
3. Harus direncanakan dengan teliti dan diperiksa terlebih dahulu
4. Penggunaan alat peraga disertai kelanjutannya seperti dengan diskusi, analisis dan evaluasi.
5. Sesuai dengan batas kemampuan biaya.

Dalam pembelajaran matematika sangat penting untuk menekankan media ( alat peraga) untuk mengembangkan pemahaman siswa. Benda-benda fisik atau manipulatif untuk memodelkan konsep-konsep matematika merupakan alat-alat yang penting untuk membantu siswa belajar matematika. Dalam hal ini konsep matematika berisi hubungan-hubungan logis yang dikonstruksi didalamnya dan yang ada dalam pikiran sebagai bagian dari jaringan ide. Model untuk sebuah konsep matematika merujuk kepada sebarang objek atau gambar yang menyatakan konsep tersebut atau yang padanya hubungan konsep dapat dikaitkan. Secara teknis, semua yang dilihat oleh siswa adalah objek fisik dan hanya otak siswa yang dapat mengkaitkan hubungan matematika dengan objek tersebut. (Subanji, 2013: 82 )

### **Aktivitas Belajar**

Belajar merupakan proses memperoleh informasi yang diwujudkan dalam proses mengkonstruksi informasi menjadi skema-skema pengetahuan yang ada dalam kognitif siswa (Subanji, 2013:48). Belajar menurut Watson adalah jika Stimulus dan Respon ada bersamaan dan kontinu, maka hubungannya akan diperkuat. Kekuatan hubungan stimulus dan respon tergantung pada frekuensi ulangan adanya stimulus dan respon. Watson mementingkan hukum ulangan atau hukum latihan dalam belajar. Dasar kegiatan belajar adalah conditioning. Belajar adalah memindahkan respon lama terhadap stimuli baru.

Teori belajar yang dikemukakan oleh Thorndike juga disebut konksionisme, yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Implikasi dari teori Thorndike dalam proses belajar mengajar adalah:

1. Dalam menjelaskan suatu konsep, guru hendaklah mengambil contoh dalam kehidupan sehari-hari
2. Metode pemberian tugas dan metode latihan (*drill and practice*) akan lebih cocok
3. Dalam kurikulum, materi disusun dengan materi yang mudah, sedang dan sukar sesuai dengan tingkat kelas dan tingkat sekolah.

Hal yang sangat menarik dalam belajar matematika adalah mengembangkan pemahaman matematika yang dikaji berdasarkan Teori Konstruktivisme. Prinsip dasar dari teori ini adalah anak-anak mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.

Aktifitas siswa belajar di kelas terwujud bila terjadi interaksi antar warga kelas. Boakes dalam Mar'at (1984:110) menyatakan bahwa di dalam interaksi ada aktifitas yang bersifat resiprokal (timbang balik) dan berdasarkan atas kebutuhan bersama, ada aktifitas daripada pengungkapan perasaan, dan ada hubungan untuk tukar-menukar pengetahuan yang didasarkan *take and give*, yang semuanya dinyatakan dalam bentuk tingkah laku dan perbuatan. Lebih lanjut, Syamsu Mappa dan Anisa Basleman (1994:46) menyatakan hubungan timbal balik antar warga kelas yang harmonis dapat merangsang terwujudnya masyarakat kelas yang gemar belajar. Dengan demikian, upaya mengaktifkan siswa belajar dapat dilakukan dengan mengupayakan timbulnya interaksi yang harmonis antar warga di dalam kelas. Interaksi ini akan terjadi bila setiap warga kelas melihat dan merasakan bahwa kegiatan belajar tersebut sebagai sarana memenuhi kebutuhannya. Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran, berdasarkan teori kebutuhan Maslow, Silberman (2006:30) menyatakan kebutuhan akan rasa aman harus dipenuhi sebelum bisa dipenuhinya kebutuhan untuk mencapai sesuatu, mengambil resiko, dan menggali hal-hal baru.

### **Hasil Belajar Matematika**

Penekanan pembelajaran matematika lebih diutamakan pada proses dengan tidak melupakan pencapaian tujuan. Proses ini lebih ditekankan pada proses belajar matematika seseorang. Tujuan yang paling utama dalam pembelajaran matematika adalah mengatur jalan pikiran untuk memecahkan masalah bukan hanya menguasai konsep dan perhitungan walaupun sebagian besar belajar matematika adalah belajar konsep struktur ketrampilan menghitung dan menghubungkan konsep-konsep tersebut. Andi Hakim Nasution (1982:12) mengemukakan bahwa dengan menguasai matematika orang akan belajar menambah kependaiannya.

Sementara itu Nana Sudjana (1995:22) mengemukakan bahwa hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memperoleh pengalaman belajarnya. Gagne (1977:47-48) mengelompokkan hasil belajar menjadi lima bagian dalam bentuk kapabilitas yakni ketrampilan intelektual strategi kognitif, informasi verbal, ketrampilan motorik dan sikap.

Gagne dan Briggs (1978:49-55) menerangkan bahwa hasil belajar yang berkaitan dengan lima kategori tersebut adalah: 1) ketrampilan intelektual adalah kecakapan yang berkenaan dengan pengetahuan prosedural yang terdiri atas deskriminasi jamak, konsep konkret dan terdefinisi kaidah serta prinsip, 2) strategi kognitif adalah kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing – masing individu dalam memperlihatkan, mengingat dan berfikir, 3) informasi verbal adalah kemampuan untuk mendiskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi - informasi yang relevan, 4) ketrampilan motorik adalah kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot, 5) sikap merupakan kemampuan internal yang berperan dalam mengambil tindakan untuk menerima atau menolak berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut. Bloom (1976:201-207) membagi hasil belajar menjadi kawasan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Kawasan kognitif berkenaan dengan ingatan atau pengetahuan dan kemampuan intelektual serta ketrampilan- ketrampilan. Kawasan afektif menggambarkan sikap-sikap, minat dan nilai serta pengembangan

pengertian atau pengetahuan dan penyesuaian diri yang memadai. Kawasan psikomotor adalah kemampuan–kemampuan menggiatkan dan mengkoordinasikan gerak. Kawasan kognitif dibagi atas enam macam kemampuan intelektual mengenai lingkungan yang disusun secara hirarkis dari yang paling sederhana sampai kepada yang paling kompleks, yaitu 1) pengetahuan adalah kemampuan mengingat kembali hal-hal yang telah dipelajari, 2) pemahaman adalah kemampuan menangkap makna atau arti suatu hal, 3) penerapan adalah kemampuan mempergunakan hal – hal yang telah dipelajari untuk menghadapi situasi–situasi baru dan nyata, 4) analisis adalah kemampuan menjabarkan sesuatu menjadi bagian–bagian sehingga struktur organisasinya dapat dipahami, 5) sintesis adalah kemampuan untuk memadukan bagian–bagian menjadi satu keseluruhan yang berarti, dan 6) penilaian adalah kemampuan memberi harga sesuatu hal berdasarkan kriteria intern atau kelompok atau kriteria ekstern ataupun yang ditetapkan lebih dahulu.

Berdasarkan pandangan-pandangan dari para ahli tersebut diatas maka yang dimaksud dengan hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah hasil dari seorang siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar matematika yang diukur dari kemampuan siswa tersebut dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika.

Matematika memiliki fungsi, yaitu sebagai alat, pola pikir dan ilmu atau pengetahuan (Erman Suherman.dkk, 2003:59). Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi misalnya melalui persamaan-persamaan atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal uraian matematika. Ini menggambarkan fungsi mata pelajaran matematika sebagai alat. Belajar matematika bagi siswa, juga merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-pengertian itu. Matematika sebagai ilmu atau pengetahuan karena matematika selalu mencari kebenaran dan bersedia meralat kebenaran yang sementara diterima bila ditemukan kesempatan untuk mencoba mengembangkan penemuan-penemuan sepanjang pola pikir yang sah.

Jadi, pembelajaran matematika SMP merupakan upaya penataan kondisi belajar yang direncanakan yang memberi nuansa agar program belajar matematika di jenjang pendidikan SMP tumbuh dan berkembang secara optimal, demi mencapai tujuan pembelajaran matematika yaitu: pembelajaran matematika di SMP dimaksudkan agar siswa memiliki bekal pengetahuan untuk melanjutkan ke pendidikan menengah dan siswa dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuan matematika yang diperolehnya di sekolah dasar untuk diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari.

## **METODE PENELITIAN**

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini akan dikhususkan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Tanah Grogot, Kabupaten Paser, Provinsi Kalimantan Timur Tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 32 siswa.

Objek penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah berbagai kegiatan siswa yang terjadi di dalam kelas selama berlangsungnya proses belajar mengajar yang terdiri dari:

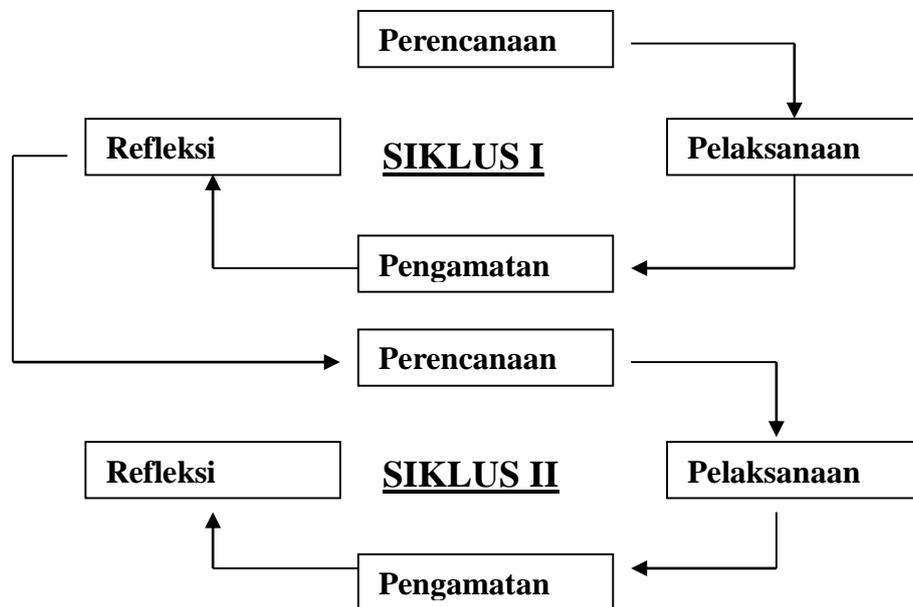
1. Pelaksanaan proses belajar mengajar mata pelajaran Matematika dengan menggunakan alat peraga pada pokok bahasan bilangan.
2. Suasana belajar saat berlangsungnya proses belajar mengajar di sekolah
3. Peningkatan aktifitas belajar dan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan alat peraga

**Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tanah Grogot kelas VII.D Tahun Ajaran 2017/2018 karena peneliti merupakan staf pengajar di SMP Negeri 1 Tanah Grogot sehingga memudahkan dalam pengambilan data dan melaksanakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tanggal 30 Juli 2017 – 26 September 2018 dengan pembelajaran menggunakan alat peraga matematika.

**Jenis Penelitian**

Penelitian tindakan kelas dilakukan secara bertahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan atau observasi dan refleksi. Model siklus yang digunakan adalah model siklus penelitian tindakan kelas seperti yang dikemukakan oleh John Elliot (Arikunto, 2006:16) yang meliputi tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), Pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*).



**Gambar 1.** Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model John Elliot (Arikunto, 2006:16)

Penelitian dapat dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi

(*reflecting*). Empat langkah utama yang saling berkaitan itu disebut sebagai satu siklus. Penelitian ini dirancang ke dalam dua siklus.

#### 1. Siklus Pertama

a. Perencanaan. Dalam tahap perencanaan, peneliti membuat dan menyusun:

- 1) Perangkat pembelajaran RPP, LKS, Instrumen penggunaan alat peraga.
- 2) Instrumen penelitian meliputi: pedoman observasi, alat dokumentasi dan evaluasi berupa tes hasil belajar disertai dengan kunci jawaban dan panduan penskoran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, guru melaksanakan tindakan berupa pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga sesuai dengan RPP yang telah direncanakan dan disusun pada tahap perencanaan, sementara itu peneliti bersama dengan pengamat lain mengamati aktivitas dan perilaku siswa pada saat pembelajaran di kelas. Tindakan yang dilakukan bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data penelitian. Observasi dilakukan oleh seorang pengamat dengan menggunakan pedoman observasi, catatan lapangan dan alat dokumentasi. Dalam tahap ini dilakukan observasi terhadap semua proses tindakan, hasil tindakan, situasi tempat tindakan dan kendala-kendala tindakan.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengemukakan dan mengkaji kembali terhadap proses yang dilakukan. Diadakan diskusi antara peneliti, pengamat dan guru sehingga dapat diketahui kendala dari tindakan yang telah dilaksanakan dalam siklusnya. sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus-siklus berikutnya.

#### 2. Siklus Kedua

Berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus dapat diketahui kendala-kendala atau kekurangan dari tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus sebelumnya, sehingga perlu diadakan siklus berikutnya untuk mengoptimalkan tindakan. Siklus tersebut merupakan siklus lanjutan dari siklus sebelumnya dengan rangkaian kegiatan seperti pada siklus sebelumnya yaitu meliputi kegiatan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

### **Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian tindakan kelas ini langkah-langkah dalam melakukan suatu penelitian yang terdiri dari:

#### 1. Persiapan

- a. Mempersiapkan perangkat pembelajaran (Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, LKS dan buku sumber yang digunakan dalam pembelajaran).
- b. Menyusun lembar observasi untuk aktifitas siswa dan guru. Lembar observasi digunakan untuk mengobservasi aktifitas siswa dan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan alat peraga. Aktifitas siswa yang diamati dengan menggunakan lembar observasi adalah *oral activities* dan *writing*

*activities*, sedangkan aktifitas guru berupa lembar observasi kelas untuk kegiatan guru:

**Tabel 1.** Lembar Observasi Siswa

No	Aspek Pengamatan	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Kesiapan siswa mengikuti pelajaran					<u>Kriteria Nilai:</u> 4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
2	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru					
3	Siswa Aktif dalam diskusi kelompoknya					
4	Membuat rangkuman atau catatan materi					
5	Menyelesaikan tugas dari guru					

**Tabel 2.** Lembar Observasi Guru

No	Aspek Pengamatan	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Pemberian materi secara singkat					<u>Kriteria Nilai:</u> 4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
2	Memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya					
3	Memandu siswa menemukan konsep					
4	Pengelolaan kelas dan fasilitas pembelajaran					
5	Memberikan penguatan materi					

**Tabel 3.** Indikator Keberhasilan Keaktifan Belajar Siswa

Indikator Kerja	Ukuran Keberhasilan
Keaktifan siswa dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan: <ol style="list-style-type: none"> <li>Meningkatnya <i>Oral Activities</i> seperti merumuskan, bertanya, mengeluarkan pendapat, memberi saran.</li> <li>Meningkatnya <i>writing activities</i> seperti membuat laporan presentasi.</li> </ol>	Minimal 75% dari jumlah siswa sudah aktif dalam proses pembelajaran

Ada beberapa tahapan analisis data dalam proses penelitian (Mulyana, 2003:98) diantaranya yaitu: reduksi data, *display* atau penyajian data, serta pengambilan kesimpulan dan verifikasi data: 1) Reduksi Data; Reduksi data merupakan kegiatan merangkum catatan-catatan lapangan dengan memilah hal-hal yang pokok yang berhubungan dengan permasalahan penelitian, rangkuman catatan-catatan lapangan itu kemudian disusun secara sistematis agar memberikan gambaran yang lebih tajam serta mempermudah pelacakan kembali apabila

sewaktu-waktu data diperlukan kembali (Mulyana, 2003:98). 2) Penyajian data: Penyajian data berguna untuk melihat gambaran keseluruhan hasil penelitian, baik yang berbentuk matrik atau pengkodean, dari hasil reduksi data dan display data itulah selanjutnya peneliti dapat menarik kesimpulan data memverifikasikan sehingga menjadi kebermaknaan data. dan 3) Kesimpulan dan Verifikasi Data: Untuk menetapkan kesimpulan yang lebih beralasan dan tidak lagi berbentuk kesimpulan yang coba-coba, maka verifikasi dilakukan sepanjang penelitian berlangsung sejalan dengan *memberi chek*, *trianggulasi* dan *audit trail*, sehingga menjamin signifikansi hasil penelitian (Mulyana, 2003:98).

## **HASIL PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tanah Grogot dengan kelas yang dijadikan subjek penelitian adalah kelas VII.D dengan jumlah 32. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dengan berbagai kegiatan siswa yang terjadi di dalam kelas selama berlangsungnya proses belajar mengajar yang terdiri dari: 1) Pelaksanaan proses belajar mengajar mata pelajaran Matematika dengan menggunakan alat peraga pada pokok bahasan bilangan; 2) Suasana belajar saat berlangsungnya proses belajar mengajar di sekolah; dan 3) Peningkatan aktifitas belajar dan hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan alat peraga.

Dalam pelaksanaannya, penelitian berlangsung selama enam kali pertemuan dalam dua siklus. Siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan, dan siklus II terdiri tiga kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini berlangsung dua jam pelajaran dalam setiap pertemuannya. Hasil penelitian tindakan kelas pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

### **Siklus I**

#### **Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi RPP dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, LKS dan soal-soal tes siklus I dilengkapi dengan kunci jawaban dan pedoman penskorannya. Penyusunan perangkat pembelajaran berdasarkan materi yang diajarkan dengan pertimbangan guru rekan sejawat. Dalam siklus ini, peneliti juga menyusun instrumen penelitian, meliputi lembar observasi.

Peneliti juga menyiapkan perlengkapan alat peraga yang berupa mistar hitung untuk materi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat serta papan operasi hitung bilangan bulat. Pada proses pembelajaran, masing-masing kelompok mempunyai kesempatan untuk menggunakan alat peraga yang tersedia secara bersama-sama dengan kelompoknya.

#### **Pelaksanaan Pembelajaran**

##### **1. Pertemuan ke-1**

Pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari Senin 02 September 2017 pukul 09.05 sampai dengan 10.25 wita dengan materi yang dipelajari adalah Melakukan operasi hitung bilangan bulat dengan indikator: 1) Memberikan contoh berbagai bentuk bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari; 2) Menentukan operasi penjumlahan bilangan bulat; 3) Menentukan operasi hitung

pengurangan bilangan bulat. Dengan tujuan pembelajaran siswa dapat: 1) Memberikan contoh bilangan bulat; 2) Menentukan operasi penjumlahan bilangan bulat; 3) Menentukan operasi hitung pengurangan bilangan bulat.

2. Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 03 September 2017 pukul 09.05 sampai dengan 10.25 wita dengan materi yang dipelajari adalah melakukan operasi hitung bilangan bulat dengan indikator: 1) menghitung operasi perkalian bilangan bulat; 2) menghitung operasi pembagian bilangan bulat; 3) menentukan pemangkatan dan sifat-sifatnya. Dengan tujuan pembelajaran siswa dapat: 1) menghitung operasi perkalian bilangan bulat; 2) menghitung operasi pembagian bilangan bulat; 3) menentukan pemangkatan dan sifat-sifatnya.

3. Pertemuan ke-3

Pada pertemuan ke-3 ini dilaksanakan pada hari Rabu, 09 September 2017 pukul 09.05 sampai dengan 10.25 wita diadakan tes akhir siklus 1 untuk mengetahui hasil belajar siswa selama siklus 1 berlangsung.

**Observasi**

Observasi dilakukan oleh peneliti dibantu seorang rekan sejawat. Observasi ini dipandu dengan lembar observasi yang telah dibuat. Dalam observasi ini, mengamati pembelajaran yang dilakukan dan motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran.

**Hasil Observasi pada Siklus I**

Siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan soal tes diberikan pada akhir siklus I yaitu pada pertemuan ke tiga. Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga sudah terlaksana dengan baik. Pembelajaran sudah sesuai dengan yang direncanakan, ada beberapa rangkaian kegiatan yang belum dapat terlaksana, yaitu dalam diskusi kelompok belum semua anggota terlihat aktif. Ada beberapa siswa yang berdiam diri dikarenakan mistar hitung yang terbatas jumlahnya, yakni tiap kelompok hanya mendapat 1 buah mistar hitung. Sehingga penggunaan mistar hitung didominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan lebih.

Data hasil belajar pada siklus I didapatkan rata-rata adalah 66,36 dan siswa tidak tuntas atau yang mendapat nilai < 65 sebanyak 12 siswa dan siswa yang tuntas atau yang mendapat nilai  $\geq 65$  sebanyak 10 siswa sehingga didapatkan ketuntasan kelas sebesar 45,5%. Sedangkan pada lembar observasi guru dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 4.** Lembar Observasi Guru Siklus I

No	Aspek Pengamatan	Nilai
1	Memberikan materi singkat	3
2	Memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya	2
3	Memandu siswa menemukan konsep	4
4	Penguasaan kelas	3
5	Memberikan penguatan materi	3
Jumlah		15
Aktifitas Guru		75%

Dalam penyampaian materi, guru telah memberi penjelasan singkat mengenai cara penggunaan alat peraga yang digunakan disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Guru juga memberikan waktu dan kesempatan kepada siswa untuk bertanya namun terlalu singkat, guru juga memandu siswa dalam menemukan konsep operasi bilangan bulat. Pada tabel 6 di atas diketahui bahwa jumlah nilai rata-rata aktifitas guru yang didapatkan dari nilai aktifitas guru pertemuan 1 dan pertemuan 2 siklus I sebesar 15 sehingga jika nilai tersebut dikonversi menjadi sebesar 75% dengan kategori cukup.

**Tabel 5.** Lembar Observasi Siswa Siklus I

No	Aspek Pengamatan	Nilai
1	Kesiapan siswa mengikuti pelajaran	3
2	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru	3
3	Siswa Aktif dalam diskusi kelompoknya	3
4	Membuat rangkuman atau catatan materi	3
5	Menyelesaikan tugas dari guru	3
Jumlah Nilai		15
Aktifitas Siswa		75%

Pada tabel 5 di atas diketahui bahwa jumlah nilai rata-rata aktifitas siswa yang didapatkan dari nilai aktifitas siswa pertemuan 1 dan pertemuan ke 2 siklus 1 sebesar 15 sehingga jika nilai tersebut dikonversi menjadi sebesar 75% dengan kategori cukup. Kesiapan siswa dalam mengikuti pelajaran baik, begitu pula dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Keaktifan siswa dalam kelompoknya baik, namun ada seorang siswa dari kelompok 1 yang terlihat pasif, siswa tersebut belum bergabung dengan teman kelompoknya dalam diskusi kelompok.

### Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Keaktifan siswa selama proses pembelajaran sebesar 75% memenuhi kriteria indikator keaktifan siswa yaitu minimal 75% namun keaktifan siswa masih dalam kriteria minimal, diharapkan keaktifan seluruh siswa dapat meningkat; 2) Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 66,36 dengan ketuntasan kelas sebesar 45,5% masih belum dapat memenuhi keberhasilan kelas yaitu jumlah siswa yang mampu menyelesaikan materi dengan sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa yang mengikuti tes.

Berdasarkan hasil analisis observasi tersebut, maka tindakan refleksi yang dapat dilakukan adalah:

1. Guru meningkatkan pengelolaan kelas sehingga waktu untuk diskusi kelas dan diskusi kelompok lebih bisa dioptimalkan waktunya.
2. Mengoptimalkan penggunaan LKS dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif.
3. Mengoptimalkan penggunaan alat peraga yang dapat digunakan oleh seluruh siswa.
4. Siswa lebih banyak diberi kesempatan untuk menggunakan alat peraga yang tersedia.

## **Siklus II**

### **Perencanaan**

Pada tahap ini guru menentukan kompetensi dasar dan materi pembelajaran yang akan disampaikan untuk kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti diantaranya:

1. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
2. Membuat lembar kerja siswa berupa soal kelompok yang sesuai dengan penerapan pada metode kooperatif dengan menggunakan alat peraga sederhana.
3. Membuat soal tes.
4. Membuat lembar observasi untuk variabel aktifitas siswa dan aktifitas guru di kelas pada saat pembelajaran berlangsung.

### **Pelaksanaan**

1. Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari Kamis, 10 September 2017 pukul 09.05 sampai dengan 10.25 wita dengan materi yang dipelajari adalah Melakukan operasi hitung bilangan bulat dengan indikator: 1) Menentukan KPK suatu bilangan; 2) Menentukan FPB suatu bilangan. Dengan tujuan pembelajaran siswa dapat: 1) Menentukan KPK suatu bilangan; 2) Menentukan FPB suatu bilangan.

2. Pertemuan ke-2

Pertemuan ke-2 ini dilaksanakan pada hari Rabu, 16 September 2017 pukul 09.05 sampai dengan 10.25 wita dengan materi yang dipelajari adalah Melakukan operasi hitung bilangan bulat dengan indikator: 1) Menentukan pemangkatan dan sifat-sifatnya; 2) Menentukan Akar pangkat 2 dan 3 suatu bilangan. Dengan tujuan pembelajaran siswa dapat: 1) Menentukan pemangkatan dan sifat-sifatnya; 2) Menentukan Akar pangkat 2 dan 3 suatu bilangan.

3. Pertemuan ke-3

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 17 September 2017 pukul 08.15 sampai dengan 09.35 wita. Kegiatan yang dilakukan adalah tes siklus 2 dengan materi: 1) Menentukan KPK; 2) Menentukan FPB; 3) Menyatakan Pemangkatan dan sifat-sifatnya; 4) Menentukan Akar pangkat 2 dan 3 bilangan bulat; 5) Menentukan operasi campuran. Siswa diberi waktu 60 menit untuk menyelesaikan soal-soal tes tersebut.

### **Observasi**

Observasi dilakukan oleh peneliti dibantu seorang rekan sejawat. Observasi ini dipandu dengan lembar observasi yang telah dibuat. Dalam observasi ini, mengamati pembelajaran yang dilakukan dan motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran.

### **Hasil Observasi pada Siklus II**

Siklus II dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan soal tes diberikan pada akhir siklus II pertemuan ke-3. Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga sudah terlaksana dengan baik. Pembelajaran sudah sesuai dengan yang direncanakan, semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan pada lembar observasi guru dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 6.** Lembar Observasi Guru Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Nilai
1	Memberikan materi singkat	4
2	Memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya	4
3	Memandu siswa menemukan konsep	3
4	Penguasaan kelas	4
5	Memberikan penguatan materi	3
Jumlah		18
Aktifitas Guru		90%

Pada tabel 6 di atas diketahui bahwa jumlah nilai rata-rata aktifitas guru yang didapatkan dari nilai aktifitas guru pertemuan 1 dan pertemuan 2 siklus II sebesar 18 sehingga jika nilai tersebut dikonversi menjadi sebesar 90% dengan kategori baik. Pada siklus II, dalam pemberian materi guru telah lebih baik, guru juga telah memberikan waktu siswa untuk bertanya sehingga banyak pertanyaan yang muncul dari siswa dalam mempelajari materi yang akan dibahas. Dalam penguasaan kelas guru juga lebih baik lagi daripada siklus I sehingga tidak ada siswa yang mengerjakan aktifitas lain, semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar pembelajaran yang berlangsung. Data hasil belajar pada siklus II didapatkan rata-rata adalah 79,09 dan siswa tidak tuntas atau yang mendapat nilai < 65 sebanyak 2 siswa dan siswa yang tuntas atau yang mendapat nilai  $\geq 65$  sebanyak 20 siswa sehingga didapatkan ketuntasan kelas sebesar 90,9%.

**Tabel 7.** Lembar Observasi Siswa Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Nilai
1	Kesiapan siswa mengikuti pelajaran	4
2	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru	3
3	Siswa Aktif dalam diskusi kelompoknya	3
4	Membuat rangkuman atau catatan materi	4
5	Menyelesaikan tugas dari guru	3
Jumlah Nilai		17
Aktifitas Siswa		85%

Pada tabel 7 di atas diketahui bahwa kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat, hal ini dilihat dengan setiap siswa telah menyiapkan alat dan media pembelajaran yang akan digunakan, dan dalam mencatat dan membuat rangkuman, siswa juga terlihat aktif dalam kegiatan ini, sehingga jumlah nilai rata-rata aktifitas siswa yang didapatkan dari nilai aktifitas siswa pertemuan 1, pertemuan ke 2, siklus II sebesar 17 sehingga jika nilai tersebut dikonversi menjadi sebesar 85% dengan kategori baik.

### **Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Keaktifan siswa selama proses pembelajaran sebesar 85% sudah dapat memenuhi kriteria indikator keaktifan siswa yaitu minimal 75% dari jumlah siswa sudah aktif dalam proses pembelajaran; 2) Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,09 dengan ketuntasan kelas sebesar 90,9% sudah memenuhi ketuntasan kelas yaitu 85% siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 65$ .

Berdasarkan hal tersebut, maka tindakan refleksi yang dapat dilakukan adalah menghentikan siklus disebabkan kedua indikator yaitu aktifitas belajar dan hasil belajar sudah memenuhi kriteria masing-masing sehingga tidak diperlukan untuk melakukan tindakan kelas lagi.

## PEMBAHASAN

Pembelajaran Matematika pada siswa kelas VII.D SMPN 1 Tanah Grogot dengan menggunakan alat peraga disertai metode kooperatif menghasilkan temuan-temuan. Hasil belajar dari pra siklus hingga siklus II, dapat dibuat perbandingan sebagai berikut.

**Tabel 8.** Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Siklus	Nilai	Kentuntasan Kelas	Keterangan
Pra	57,045	40,9%	Belum tuntas
I	66,36	45,5%	Belum tuntas
II	79,09	90,9%	Tuntas

Ketuntasan kelas didapatkan pada siklus II dengan 30 siswa mendapatkan nilai  $\geq 65$  dan hanya 2 siswa yang mendapat nilai  $\leq 65$ . Ini disebabkan siswa sudah mulai paham bagaimana mencari informasi selain dari buku paket di sekolah. Siswa banyak bertanya kepada guru serta banyak membaca buku literatur yang berbeda. Naiknya ketuntasan belajar itu seiring dengan naiknya nilai rata-rata kelas. Sehingga jika disimpulkan bahwa hasil belajar siswa tercapai pada siklus II. Dari hasil observasi terhadap aktifitas belajar dari pra siklus hingga siklus II, maka dapat dibuat perbandingan sebagai berikut.

**Tabel 9.** Perbandingan Aktifitas Belajar Siswa

Siklus	Nilai	Kentuntasan Kelas	Keterangan
Pra	10	50%	Cukup
I	15	75%	Cukup
II	17	85%	Baik

Aktifitas belajar didapatkan pada siklus II dengan nilai sebesar 17 dari maksimal nilai sebesar 20, hal ini disebabkan siswa termotivasi dengan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga. Jika siswa terlihat bimbang dengan pilihannya, maka siswa akan bertanya kepada guru. Sehingga aktifitas belajar siswa mencapai 85% dan memperoleh kriteria baik pada siklus II.

Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga disertai metode kooperatif dapat membantu siswa mengembangkan pola pikir anak, membangkitkan gairah belajar pada siswa, siswa terlibat langsung dalam belajar sehingga termotivasi untuk belajar dan strategi ini berpusat pada anak, misalkan memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba mengerjakan operasi hitung bilangan bulat dengan menggunakan mistar hitung maupun papan operasi hitung secara bergantian.

Berdasarkan kesimpulan hasil observasi dari aktifitas belajar dan hasil belajar pada siklus II, maka pembelajaran Matematika dengan menggunakan alat peraga telah berhasil meningkatkan aktifitas belajar dan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika di kelas VII.D SMPN 1 Tanah Grogot semester I tahun ajaran 2017/2018.

## **KESIMPULAN**

1. Pembelajaran Matematika dengan menggunakan alat peraga dapat meningkatkan aktifitas belajar dan hasil belajar Matematika materi Bilangan pada siswa kelas VII.D SMPN 1 Tanah Grogot Tahun Pelajaran 2017/2018, ini ditunjukkan dengan peningkatan aktifitas belajar siswa pada pra siklus sebesar 50% menjadi sebesar 75% pada siklus I dan meningkat sebesar 85% pada siklus II.
2. Pada hasil belajar siswa pada pra siklus menunjukkan rata-rata hasil belajar sebesar 57,045 dan ketuntasan kelas sebesar 40,9% namun pada hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan rata-rata hasil belajar sebesar 66,36 dan ketuntasan kelas sebesar 45,5%, sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,09 dan ketuntasan kelas sebesar 90.9%.
3. Melalui pembelajaran dengan menggunakan alat peraga dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Siswa terlihat aktif mencari informasi sendiri baik dengan menggunakan alat peraga yang telah disiapkan oleh guru maupun dengan bertanya kepada guru tentang penggunaan alat peraga yang ada. Proses pembelajaran lebih kreatif karena semua siswa dapat aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan dengan pelajaran matematika.

## **SARAN**

1. Bagi guru: a) Guru dapat menggunakan alat peraga mistar hitung dan papan operasi hitung pada proses pembelajaran di kelas terutama pada pelajaran matematika materi bilangan bulat; b) Guru hendaknya melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih termotivasi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Siswa: a) Hendaknya siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran; dan b) Hendaknya siswa lebih berani mengemukakan pendapat waktu diskusi kelompok.
3. Bagi Sekolah: a) Sekolah supaya memfasilitasi segala kebutuhan yang diperlukan guru untuk memperlancar proses pembelajaran; dan b) Sekolah hendaknya selalu memberikan dukungan kepada guru untuk melaksanakan inovasi pembelajaran.



# PENGEMBANGAN SEKOLAH SEBAGAI PENCETAK WIRAUSAHA MELALUI BISNIS *TRAVEL AGENT* DI SMK NEGERI 5 SAMARINDA

**Daliansyah**

Kepala SMK Negeri 5 Samarinda

## ABSTRAK

*Penulisan Best Practice ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang: 1) Pencapaian target, 2) Langkah-langkah, dan 3) Faktor penghambat dalam pengembangan SMKN 5 Samarinda sebagai pencetak wirausaha. Sesuai dengan tujuan dari penulisan, hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) Pencapaian target bisnis, sudah terlihat perkembangannya selama kurang lebih 25 hari sejak dimulai kegiatan, dengan rincian penjualan tiket sebanyak 10 lebih dengan omzet IDR 26.783.800 dan Paket tour belum ada (namun sudah ikut inspection perjalanan wisata Samarinda-Malang-Surabaya selama 4 hari 3 malam dengan Borneo Adventure, 2) Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan adalah: a) melakukan analisis kondisi sekolah saat ini, b) melakukan analisis solusi, c) melihat peluang, d) rapat koordinasi tim, e) pembagian tugas, f) sosialisasi tahap ke-1, g) pembenahan dan penyiapan sarana, h) kerjasama dengan vendor dan asosiasi, i) sosialisasi tahap ke-2, j) action (pelaksanaan pemasaran), k) evaluasi dan pelaporan, 3) Faktor penghambat yang dihadapi adalah: a) Masih ada kendala di perizinan karena badan hukum masih belum maksimal dan sekarang hanya pada koperasi saja, b) Musim pandemik dimana daya beli tiket dan paket tour masih rendah, c) Masih belum dibukanya beberapa destinasi wisata, d) Peraturan Protokol Kesehatan yang sangat ketat sehingga masyarakat merasa dibebani, dan e) Belum terkoneksi sistem yang canggih.*

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Wirausaha, Travel Agent.*

## PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs (*Enxiklopedia Indonesia*). SMK diharapkan mampu menyiapkan siswanya agar memiliki kompetensi kerja sesuai tuntutan dunia industri atau memberi berbagai macam bekal pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi seorang wirausaha (*entrepreneur*). SMK juga diharapkan mampu membentuk karakter lulusannya supaya menjadi seorang *entrepreneur*. Untuk mewujudkan hal tersebut maka SMK harus mampu memberi contoh pengembangan usaha kreatif dan inovatif yang berpotensi menambah income dana pendidikan.

Namun dalam kenyataannya belum banyak SMK yang mampu menyiapkan siswanya agar memiliki kompetensi kerja sesuai tuntutan dunia industri atau memberi berbagai macam bekal pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi seorang wirausaha (entrepreneur). Nahkan sering kita membaca di berbagai media dan mendengar ungkapan di berbagai kesempatan, bahwa SMK merupakan salah satu penyumbang tertinggi pengangguran di Indonesia. Meski sebenarnya banyak faktor untuk menentukan dari kelompok mana para penyumbang pengangguran tersebut, terlebih kondisi saat ini dengan adanya pandemi covid-19 ini, di mana banyak PHK di berbagai perusahaan. Terlepas benar tidaknya ungkapan miring tentang tamatan SMK tersebut, tentu kita ambil positifnya saja, yakni akan dapat memotivasi pemerintah dan berbagai pihak yang terlibat dalam pengelolaan SMK untuk meningkatkan mutu lulusan SMK, sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Penulis sebagai kepala sekolah di SMKN 5 Samarinda, berkeinginan mewujudkan SMK yang penulis pimpin sebagai salah satu SMK pencetak wirausaha, melalui pelaksanaan Unit Produksi/Jasa (UPJ). Hal ini sejalan dengan Permendikbud No 15 tahun 2018, yang menyatakan bahwa pelaksanaan Unit Produksi/Jasa (UPJ) merupakan salah satu beban tugas yang harus dilaksanakan kepala sekolah. Untuk maksud tersebut, penulis melakukan analisis terhadap kurikulum, potensi bidang usaha yang sudah ada dan potensi bidang usaha yang memungkinkan untuk dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis terhadap kurikulum yang saat ini berlaku, terdapat mata pelajaran Kewirausahaan dengan alokasi waktu 8 jam pelajaran perminggu yang di integrasikan pada mata pelajaran produktif. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengembangkan *skill* yang ada pada program keahlian masing-masing, sehingga para guru dan siswa akan lebih menjiwai jiwa kewirausahaan dan sebagai lahan usaha dalam berbisnis. Berdasarkan hasil analisis bisnis di SMKN 5 Samarinda saat ini sudah memiliki usaha koperasi dan kantin sekolah. Dengan dua bidang usaha tersebut penulis memandang perlu untuk menambah bidang usaha yang lebih produktif dan lebih menggairahkan.

Setelah melalui berbagai pertimbangan pemikiran dan beberapa kali berdiskusi dengan dewan guru dan staf diputuskan bahwa sebagai tahap awal, bidang usaha yang dapat dikembangkan adalah bidang usaha travel, dengan membuka *Travel Agent* atau Agen Perjalanan Wisata. *Travel Agent* adalah suatu usaha jasa pemesanan sarana wisata dan pengurusan dokumen perjalanan. Pertimbangan rasional perlunya pengembangan bidang usaha ini antara lain: tidak memerlukan modal terlalu besar, permintaan konsumen untuk melakukan perjalanan cukup tinggi, dan teknik pemasaran, serta pemanfaatan aplikasi tidak terlalu sulit. Atas dasar itulah penulis termotivasi untuk melakukan program pengembangan sekolah yang penulis pimpin dengan membuka *Travel Agent* di SMKN 5 Samarinda. Sebagai tindak lanjut dari program ini di masa mendatang, penulis berkeinginan untuk mendirikan biro perjalanan wisata sebagai *wholesaler* yang diharapkan akan merajai bisnis reservasi aplikasi tiket perjalanan di Samarinda.

Tujuan yang diharapkan dari program pengembangan sekolah ini adalah untuk: 1) Menurunkan angka pengangguran khususnya di lingkungan Alumnus

SMKN 5 Samarinda, 2) Membekali siswa dan guru dalam berwirausaha, 3) Menumbuhkan semangat dan jiwa warga sekolah untuk berwirausaha khususnya di bidang travel, 4) Menambah pendapatan dan kenyamanan dalam pengadaan tiket perjalanan atau layanan lainnya, 5) Menerapkan teori yang dipelajari khususnya mata pelajaran Kewirausahaan dan belajar memasarkan produk, 6) *Branding* sekolah menjadi sekolah pencetak wirausaha.

Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah: 1) Bagi Siswa, akan menambah pengetahuan dan keterampilan khususnya di bidang Kewirausahaan dan mengaplikasikan, sebagai suatu Bisnis yang mudah, Praktis dan tidak banyak modal, 2) Bagi guru, akan memberikan motivasi dan contoh cara berbisnis di bidang Travel Agent dan Perjalanan, 3) Bagi Kepala Sekolah, memberikan pengalaman nyata terkait tatanan Bisnis di Sekolah khususnya di bidang Perjalanan, dan bisnis lainnya dalam rangka menjadikan sekolah sebagai pencetak wirausaha. 4) Bagi Sekolah, terwujudnya sekolah sebagai pencetak wirausaha, 5) Bagi Mitra IDUKA, sebagai sarana menjalin kerjasama dalam menjalankan Bisnis Agen Perjalanan.

Untuk mendesiminasikan program pengembangan sekolah yang penulis lakukan, penulis termotivasi untuk menuliskan laporan pengembangan sekolah ini dalam bentuk *Best Practice* (Praktik Baik) dengan judul: “Pengembangan Sekolah Sebagai Pencetak Wirausaha Melalui Bisnis *Travel Agent* di SMKN 5 Samarinda”. Adapun tujuan dari penulisan *Best Practice* (Praktik Baik) ini adalah untuk medeskripsikan: 1) Pencapaian target bisnis *Travel Agent* di SMKN 5 Samarinda, 2) Langkah-langkah pengembangan SMKN 5 Samarinda sebagai pencetak wirausaha melalui bisnis *Travel Agent*, 3) Faktor penghambat bisnis *Travel Agent* di SMKN 5 Samarinda.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Sebagai Pencetak Wirausaha**

Secara etimologi, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata pengembangan berasal dari kata kembang yang artinya menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, pikiran, pengetahuan dan sebagainya), sehingga pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Sedangkan, menurut istilah pengembangan artinya penyusunan, pelaksanaan, penilaian dan penyempurnaan dalam suatu kegiatan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs (*Enxiklopedia Indonesia*).

SMK diharapkan mampu menyiapkan siswanya agar memiliki kompetensi kerja sesuai tuntutan dunia industri atau memberi berbagai macam bekal pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi seorang wirausaha (*entrepreneur*). SMK juga diharapkan mampu membentuk karakter lulusannya supaya menjadi seorang *entrepreneur*. Untuk mewujudkan hal tersebut maka SMK harus mampu memberi contoh pengembangan usaha kreatif dan inovatif yang berpotensi menambah income dana pendidikan. Lembaga pendidikan yang mengembangkan

usaha kreatif dan inovatif pada sektor pendidikan diberi nama `EduPreneur` atau Pengusaha Pendidikan.

### **Wirausaha, Kewirausahaan dan Pentingnya Kompetensi Kewirausahaan bagi Kepala Sekolah**

Wirausaha diartikan sebagai seorang pahlawan dalam usaha atau orang yang berani melakukan suatu usaha. Wirausaha adalah orang yang mengorganisir, mengelola dan berani menanggung resiko untuk menciptakan usaha baru dan peluang berusaha. Secara esensi pengertian *entrepreneurship* adalah suatu sikap mental, pandangan, wawasan serta pola pikir dan pola tindak seseorang terhadap tugas-tugas yang menjadi tanggungjawabnya dan selalu berorientasi kepada pelanggan. Dari segi karakteristik perilaku, wirausaha (*entrepreneur*) adalah mereka yang mendirikan, mengelola, mengembangkan, dan melembagakan perusahaan miliknya sendiri. Wirausaha adalah mereka yang bisa menciptakan kerja bagi orang lain dengan berswadaya. Definisi ini mengandung asumsi bahwa setiap orang yang mempunyai kemampuan normal, bisa menjadi wirausaha asal mau dan mempunyai kesempatan untuk belajar dan berusaha. Berwirausaha melibatkan dua unsur pokok 1) peluang dan, 2) kemampuan menanggapi peluang (Kemdikbud, 2020).

Kewirausahaan merupakan sikap mental dan sifat jiwa yang selalu aktif dalam berusaha untuk memajukan karya baktinya dalam rangka upaya meningkatkan pendapatan di dalam kegiatan usahanya. Selain itu kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk mencari peluang menuju sukses. Inti dari kewirausahaan adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda (*create new and different*) melalui berpikir kreatif dan bertindak inovatif untuk menciptakan peluang dalam menghadapi tantangan hidup. Pada hakekatnya kewirausahaan adalah sifat, ciri, dan watak seseorang yang memiliki kemauan dalam mewujudkan gagasan inovatif ke dalam dunia nyata secara kreatif (Kemdikbud, 2020).

Kepala sekolah yang memiliki jiwa wirausaha hendaknya mampu melahirkan ide-ide baru untuk menumbuhkan kreativitas di sekolahnya. Sebuah ide baru yang diwujudkan di dunia nyata adalah sebuah inovasi. Sebuah inovasi adalah serangkaian usaha atau upaya apa saja yang dilakukan oleh seseorang untuk memperbaiki, memodifikasi, atau mengembangkan sesuatu yang sudah ada sehingga menjadi suatu produk baru, bisa berupa barang atau jasa, yang memiliki nilai tambah atau nilai lebih dari yang sebelumnya. Secara lebih kontekstual, bagaimana upaya seorang kepala sekolah melakukan inovasi di sekolah dan sukses mengubah kondisi sekolah menjadi lebih baik merupakan keberhasilan dalam menerapkan kewirausahaan. Di samping itu seorang kepala sekolah harus memiliki karakter kompetensi kewirausahaan yang sekurang-kurangnya ada 5 karakter, yaitu: 1) proaktif; 2) inovatif; 3) berani mengambil risiko; 4) kerja keras, pantang menyerah; dan 5) motivasi berprestasi tinggi (Kemdikbud, 2020).

### **Pembelajaran Kewirausahaan di SMK**

Berdasarkan kurikulum yang saat ini berlaku, di SMK terdapat mata pelajaran Kewirausahaan dengan alokasi waktu 8 jam pelajaran perminggu yang diintegrasikan pada mata pelajaran produktif. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengembangkan *skill* yang ada pada program keahlian masing-masing, sehingga

para guru dan siswa akan lebih menjiwai jiwa kewirausahaan dan sebagai lahan usaha dalam berbisnis.

Pendidikan kewirausahaan bisa efektif bilamana memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih semua komponen kepemimpinan kewirausahaan. Pembelajaran kewirausahaan akan terjadi melalui proses mengalami kejadian yang menantang dan berbeda, seperti mengenali peluang, mengatasi masalah, dan melakukan peran yang berbeda-beda dari seorang pengusaha. Setidaknya ada tiga metode pembelajaran kewirausahaan yang diduga efektif dan efisien, yaitu: 1) pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*); 2) pembelajaran melalui interaksi sosial (*social interaction learning*); dan 3) pembelajaran melalui pengenalan peluang (*opportunity recognition*) (Kemdikbud, 2020).

### **Pengembangan Unit Produksi dan Langkah-Langkahnya**

Berdasarkan Permendikbud No 15 tahun 2018, disebutkan bahwa pelaksanaan Unit Produksi/Jasa (UPJ) merupakan salah satu beban tugas yang harus dilaksanakan kepala sekolah. Produksi dalam arti sempit, adalah usaha manusia yang mengolah atau mengubah sumber-sumber ekonomi (bahan-bahan) menjadi produk baru. Sedangkan dalam arti luas, produksi adalah setiap kegiatan yang ditujukan untuk menciptakan atau menambah nilai guna (manfaat) suatu barang/jasa yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan. Jadi, inti dari kegiatan produksi adalah menambah atau menciptakan nilai guna atau manfaat dari suatu barang/jasa (Kemdikbud, 2020).

UPJ sekolah adalah suatu proses kegiatan usaha yang dilakukan sekolah secara berkesinambungan bersifat akademis dan bisnis dengan memberdayakan warga sekolah/madrasah dan lingkungan dalam bentuk unit usaha produksi/jasa yang dikelola secara profesional (Sartono dalam PMPTK Depiknas: 2007). UPJ sekolah adalah wadah kewirausahaan di sekolah utamanya digunakan sebagai sumber belajar siswa, sehingga harus dikelola secara akademis dan bisnis serta dilembagakan dalam suatu wadah usaha.

Tujuan dilaksanakannya kegiatan produksi dan jasa di sekolah yaitu untuk: 1) Menumbuhkembangkan jiwa kewirausahaan guru dan siswa, 2) Melatih siswa dalam mengelola usaha. 3) Membantu pendanaan untuk pemeliharaan, penambahan fasilitas dan biaya operasional pendidikan lainnya. Mengingat UPJ mempunyai peran penting dalam pengelolaan sekolah, untuk itu sebelum mengembangkan UPJ perlu adanya perencanaan yang sistematis dan komprehensif. Perencanaan program pengembangan UPJ sekolah adalah serangkaian kegiatan untuk menentukan target atau sasaran yang diharapkan dari UPJ yang akan dikembangkan dan merumuskan cara untuk mencapai target atau sasaran yang telah ditentukan (Kemdikbud, 2020).

Sebagaimana disebutkan dalam Kemdikbud (2020), bahwa langkah-langkah perencanaan program pengembangan UPJ melalui tahap-tahap seperti berikut. 1) Mengidentifikasi kondisi dan potensi sekolah, yang pada prinsipnya sama dengan mengidentifikasi kondisi dan potensi sekolah pada perencanaan program pengembangan jiwa kewirausahaan. 2) Mengidentifikasi peluang UPJ yang bisa dikembangkan di sekolah, di mana lingkungan sekolah merupakan sumber kreativitas usaha dan mempunyai pangsa pasar yang pasti. 3) Menganalisis peluang

UPJ yang akan dikembangkan. Peluang UPJ dapat lebih dari satu, karena belum tentu semua peluang usaha dapat dikembangkan, sehingga perlu penyaringan peluang yang mempunyai potensi keuntungan dan manfaat yang paling besar.

### ***Travel Agent (Agen Perjalanan Wisata)***

Agen perjalanan wisata atau kita lebih familier dengan *Travel Agent* merupakan usaha jasa pemesanan sarana wisata dan pengurusan dokumen perjalanan. Dalam prakteknya di kegiatan bisnis, agen perjalanan wisata itulah yang dimaksud dengan *Travel Agent*. Kegiatan bisnisnya sebagai agensi, yang mendapat keuntungan berdasarkan komisi penjualan yang akan diterimanya sebagai penghasilan usaha yaitu komisi dari fungsi perantara menjual produk seperti tiket, voucher hotel, jasa pengurusan dokumen perjalanan, dan semacamnya.

*Travel Agent* ini juga, dalam prakteknya di lapangan terbagi menjadi dua. Agent dan sub-agent atau jika diistilahkan seperti yang saya jelaskan tadi, Wholesaler dan Retailer. *Agent (Wholesaler)* biasanya sudah ditunjuk langsung oleh prisipal. Misalnya, oleh maskapai penerbangan untuk penjualan tiket. Yang mana agent ini biasanya harus menyetorkan sejumlah deposit tertentu ke pihak maskapai penerbangan. Dan nantinya, *agent* atau *Wholesaler* ini juga berhak menjual kembali tiket yang didapat dari pihak maskapai ini kepada Retailer atau sub-agent. Produk akhir dari agen perjalanan wisata (*travel agent*) ini berupa tiket, voucher hotel, jasa pengurusan dokumen dan lain-lain.

Agen Perjalanan Wisata memiliki dua fungsi yaitu sebagai perantara: (1) di daerah asal wisatawan, bertugas untuk: Melengkapai informasi bagi wisatawan, Memberikan advis bagi calon wisatawan, Menyediakan tiket, dan di daerah tujuan, bertugas untuk: Memberi informasi bagi wisatawan, Membantu reservasi, Menyediakan transportasi, Mengatur perencanaan, Menjual dan memesan tiket tanda mas.

Sedangkan tugas *Travel agent* adalah: Mempromosikan dan memasarkan bisnis (khususnya perjalanan/paket wisata), Memberikan bantuan jasa kunjungan, tempat wisata dan perjalanan, Memberikan nasihat tentang perlengkapan data perjalanan /wisata seperti visa atau paspor, Perekrutan, pelatihan dan pengawasan staf, Mengelola anggaran perjalanan/wisata, Mempertahankan catatan statistik dan keuangan, Perencanaan, Menawarkan liburan dan asuransi perjalanan, Mempersiapkan materi promosi dan display.

Bisnis yang membutuhkan agen perjalanan antara lain adalah: Tour operator, Operator paket liburan, Jalur pelayaran, Agen perjalanan independen, Agen perjalanan, wisata, liburan maupun kunjungan. Pendidikan yang dibutuhkan untuk menjadi agen travel/tour agen biasanya perusahaan akan membutuhkan orang orang yang berlatar pendidikan pariwisata, bahasa, rekreasi, studi bisnis atau pemegang gelar manajemen. Keterampilan lain yang dibutuhkan: 1) Keterampilan penganggaran komersial, 2) Keterampilan interpersonal yang baik, 3) Kemampuan numerik, 4) Keterampilan komunikasi verbal, 5) Untuk beberapa perusahaan tertentu membutuhkan seseorang yang memiliki wawasan luas dan aktif secara verbal dalam beberapa bahasa asing khususnya bahasa international yaitu bahasa inggris.

## **PEMBAHASAN**

Pengembangan sekolah ini dilaksanakan selama 3 bulan, yakni sejak tanggal 7 Oktober 2020 s.d. 16 Desember 2020. Adapun proses pelaksanaan dan hasil-hasilnya dapat dideskripsikan sebagai berikut.

### **Melakukan Analisis Kondisi Sekolah Saat Ini**

Dalam melaksanakan Proses Pendidikan tidak lepas dari komponen guru, siswa dan sekolah tempat belajar. Posisi sampai saat ini jumlah guru PNS sebanyak 45 orang, Guru Non PNS dengan SK gubernur 12 orang dan Guru Honor dengan SK Sekolah 4 orang. Untuk staf Tata usaha PNS 5 orang dan Non PNS sebanyak 9 orang. Jumlah siswa sampai saat ini sesuai dengan data di Dapodik sebanyak 1183 siswa.

Potensi internal SMKN 5 Samarinda antara lain: 1) Lokasi gedung sekolah yang strategis merupakan wilayah yang sedang dikembangkan oleh pemerintah kota Samarinda dan pemerintah provinsi Kalimantan Timur, yaitu di area jalan akses menuju Stadion Madya Sempaja Samarinda, 2) Luas area lahan yang dimiliki lebih dari satu hektar, 3) Prasarana listrik, air, dan jaringan internet yang cukup memadai, 4) Memiliki *hotspot wifi* untuk siswa dan guru, 5) Memiliki buku-buku penunjang proses belajar mengajar milik sendiri, 6) Memiliki guru tetap dan tidak tetap yang sesuai dengan kualifikasi, 7) Memiliki program keahlian Perawatan Sosial yang merupakan satu- satunya di Kalimantan Timur, 8) Memiliki 5 program keahlian pendukung, yaitu: a) Perawatan Sosial, b) Administrasi Perkantoran, c) Teknologi Komputer dan Jaringan, d) Multimedia, serta e) Bisnis Daring dan Pemasaran.

Kondisi bisnis di SMKN 5 Samarinda saat ini, sudah memiliki beberapa unit usaha yang sudah berjalan meski sebatas permintaan kecil, yaitu: Layanan Sembako, Sablon dan Spanduk, serta Depo Air Minum. Namun selama pandemi-Covid 2020 ini, dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan di rumah, maka kegiatan yang berkaitan dengan bisnispun ikut menurun. Misalnya kantin yang tutup dan direnovasi, transaksi di koperasi menurun, sehingga membuat sekolah kurang bisa berkembang lebih maju.

### **Melakukan Analisis Solusi**

Melihat kondisi bisnis di SMKN 5 Samarinda sebagaimana dikemukakan di atas, maka penulis berusaha untuk menjadikan sekolah sebagai basis penjualan Tiket dan Paket tour, serta produk lainnya. Upaya awal yang dilakukan adalah melihat berbagai potensi dan peluang internal dan external dengan melakukan analisis SWOT, yang hasilnya sebagaimana pada tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1.** Hasil Analisis SWOT Bisnis Agen Tiket dan Paket Tour di SMKN 5 Samarinda

<b>Faktor Internal</b>	<b>Kekuatan (S)</b> a. Lokasi strategis b. Mapel KWU dengan alokasi waktu 6 Jp/Minggu c. SDM mendukung	<b>Kelemahan (W)</b> a. Ketergantungan pada vendor b. Kontinuitas listrik kurang stabil c. Belum terampil di reservasi
<b>Faktor Eksternal</b>		
<b>Kesempatan (O)</b> a. Tupoksi manajer b. Beberapa Travel Agent kolaps c. Penguasaan IT tinggi d. Kecenderungan orang melakukan perjalanan/ gaya hidup	<b>Strategi S – O</b> a. Pendirian Travel Agent dan Usaha lainnya b. Bekerja sama dengan Vendor dan Usaha lainnya	<b>Strategi W – O</b> a. Peningkatan penguasaan IT b. Membuat Aplikasi c. Meminimalkan risiko
<b>Ancaman (T)</b> a. Pesaing vendor besar (Traveloka, Travel Agent, BPW) b. Kebijakan perpajakan c. Resiko tinggi	<b>Strategi S – T</b> a. Bekerja sama dengan Vendor dan Usaha lainnya b. Menguasai perpajakan	<b>Strategi W – T</b> a. Sering mengadakan pelatihan b. Mengikuti Table Top

### Melihat Peluang

Berdasarkan strategi di atas, selanjutnya adalah melihat peluang sebagai gambaran pada model kanvas. Pada model kanvas pendirian Bisnis Travel melihat dan memperhatikan pada Point-point sebagai berikut: 1) *Customer Relationship* (Penjualan langsung, member bonus, sales *representatif*), 2) *Customer segment* (internal: guru, siswa, warga sekolah, external: masyarakat sekitar sekolah, dan instansi pemerintah dan swasta), 3) *Value proposition* (pembelian tiket bonus 5000, bisa invoice dengan jangka waktu tertentu, voucher hotel, paket wisata dengan FOC), 4) *Distribution channel* (manual dan *online*), 5) *Key Partner* (Asosiasi pariwisata seperti ASITA, PHRI, HPI, Biro perjalanan, *Vendor*, *e-money provider*, *airlines*), 6) *Key activities* (Pemesanan tempat/reservasi, input data, pembayaran, *print out* tiket), 7) *Cost structure*. Dalam perhitungan dan harapan keuntungan merupakan gambaran dari majunya usaha yang akan kita laksanakan. Dalam hal ini diperhitungkan dan direncanakan selama satu tahun dengan membuat dua keuntungan baik secara konvensional maupun secara optimis. Tabel *Cost Structure* dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2. Cost Structure Travel Agent SMKN 5 Samarinda**

Gaji Pegawai 3 orang @ Rp. 2.000.000	36 orang		2.000.000	72.000.000
2 Dana operasional deposit	1 setahun		5.000.000	5.000.000
3 Listrik	12 bulan		150.000	1.800.000
4 Internet	12 bulan		200.000	2.400.000
5 Domain/Hosting	12 bulan	Rp	75.000	900.000
6 ATK	12 bulan	Rp	200.000	2.400.000
<b>Total</b>				<b>82.300.000</b>
<b>Miscellaneous</b>				
Urutan				
1 Laptop	3 unit	Rp	7.000.000	7.000.000
2 HP	3 unit	Rp	2.000.000	2.000.000
3 Jasa pembuatan aplikasi	1 paket	Rp	5.000.000	5.000.000
				<b>14.000.000</b>
<b>Pendapatan</b>				
No. Urutan				
1 Tiket pesawat (selama 30 hari)	210 tiket	Rp	45.000	9.450.000
2 Paket Tour (1 tahun)	30 paket	Rp	9.000.000	270.000.000
3 Layanan transport	150 orang	Rp	15.000	2.250.000
4 Voucher Hotel	150 buah	Rp	20.000	3.000.000
				<b>280.700.000</b>
<b>Pendapatan Konvensional</b>				<b>280.700.000</b>
<b>Labas 1</b>		Rp		<b>131.480.000</b>
<b>Pajak</b>		Rp		<b>1.153.500</b>
<b>Labas setelah pajak</b>		Rp		<b>139.066.500</b>
No. Urutan Pendapatan				
1 Tiket pesawat (selama 30 hari)	60 tiket	Rp	45.000	2.700.000
2 Paket Tour (1 tahun)	60 paket	Rp	9.000.000	540.000.000
3 Layanan transport	30 orang	Rp	15.000	450.000
4 Voucher Hotel	60 buah	Rp	20.000	1.200.000
				<b>571.300.000</b>
<b>Pendapatan Optimis :</b>				
<b>Labas 2</b>		Rp		<b>474.080.000</b>
<b>Pajak</b>		Rp		<b>2.855.500</b>
<b>Labas setelah pajak</b>		Rp		<b>471.224.500</b>

Setelah kita mengetahui model canvas kita mengacu lagi pada strategi yang kita lakukan dikaitkan dengan *Five Force Analysis*, yang mencakup: 1) Ancaman pendatang baru; 2) Kekuatan penawaran *Buyer*. Penawaran buyer memberikan peluang pada perusahaan untuk dapat mengambil kebijakan masalah penentuan harga; 3) Ancaman Subst. Produk atau jasa; 4) Kekuatan penawaran dari *Supplier*; dan 5) Rival kita sesama *Konfektor*.

### Rapat Koordinasi Tim

Proses awal mengumpulkan teman-teman guru khususnya yang mengajar mata pelajaran Kewirausahaan. Ditambah dengan guru-guru produktif untuk program IT, Pemasaran dan Daring. Membahas tentang bisnis baru yang akan dilaksanakan dengan nama "*CARE 5 TRAVEL*". Bergerak dalam bidang penjualan

tiket pesawat, kereta api, hotel voucher, paket wisata, konsultan tour, layanan travel bandara, dan layanan pembuatan dokumen perjalanan.

### **Pembagian Tugas (*Job Description*)**

Langkah selanjutnya adalah pembagian tugas sesuai dengan jobnya masing-masing sesuai dengan agenda yang disepakati. Adapun SK dan Pembagian tugas (*Job Description*) masing-masing sudah ada terlampir di bagian lampiran. Dalam pembagian tugas menjadi tanggung jawab masing-masing individu agar mereka faham mengenai tugas mereka.

### **Sosialisasi Tahap ke-1**

Sosialisasi tahap pertama adalah sosialisasi secara internal khususnya ke manajemen dan tim yang nantinya akan mengelola Binsis Travel ini. Pertama adalah meluncurkan buku yang berjudul Melirik Binsis Usaha Perjalanan. Dengan buku ini diharapkan akan memberikan inspirasi bagi mereka untuk berbisnis khususnya di bidang Perjalanan. Langkah awal sosialisasi ini hanya sekedar memberikan informasi bahwa di SMKN 5 ada Bisnis Travel sebagai langkah awal untuk sosialisasi selanjutnya.

### **Pembenahan dan Penyiapan Sarana**

Dalam pendirian sebuah Travel tidak luput dari lokasi dan tempat untuk melaksanakan kegiatan. Alhamdulillah di SMKN 5 tersedia ruang koperasi yang belum difungsikan secara maksimal, sehingga dapat dijadikan *counter* untuk travel. *Counter* akan dirapikan dan diisi dengan barang-barang inventaris sesuai kebutuhan, meliputi: laptop, telpon, printer, dan sebagainya untuk kegiatan travel dan penjualan paket *tour*.

### **Kerjasama dengan Vendor dan Asosiasi**

Langkah selanjutnya kerjasama dengan berbagai relasi, baik vendor maupun asosiasi yang berkaitan dengan bisnis travel. Beberapa relasi yang sudah dilakukan kerja sama adalah: 1) PT Muvi Tour di Malang, telah dibuat MOU kerja sama dalam penyelenggaraan paket perjalanan wisata dengan kesepakatan yang tertera dalam MOU, 2) PT Borneo Adventure, mengikuti kegiatan wisata kepala sekolah dan siap untuk mendukung CARE 5 TRAVEL, 3) Kerjasama dengan Hotel Gran Kartika Samarinda, dalam penjualan voucher hotel dan MICE, 4) Kerjasama dengan Vendor WUPI yang memiliki seluruh maskapai penerbangan melalui reservasi online. Produk yang ditawarkan tiket pesawat domestik dan internasional semua maskapai, tiket kereta api, voucher hotel, dan paket wisata, 5) Kerjasama dengan Elaf hotel, 6) Koordinasi dengan Pengurus Asosiasi seperti ASITA, PHRI, HPI dan Badan Promosi, 7) Kerjasama dengan Telkom berkaitan dengan sistem dan konsultasi Produk yang tidak hanya melalui tatap muka tetapi juga melalui media sosial.

### **Sosialisasi Tahap ke-2**

Kegiatan Sosialisasi yang kedua berkaitan dengan penekanan berbisnis, yang dilakukan dengan mengundang dan mengadakan Seminar/*Workshop* berkaitan dengan kewirausahaan lebih khusus pada pendirian Travel. Dalam kegiatan ini melibatkan semua guru, seluruh siswa, termasuk para alumni. Harapannya mereka memiliki jiwa kewirausahaan agar SMKN 5 benar-benar dapat mencetak lulusan

yang dapat berwirausaha. Selanjutnya bagi mereka yang tertarik dalam berbisnis akan diberi buku kewirausahaan secara gratis yang berjudul: “Melirik Bisnis Usaha Perjalanan”, yang di dalamnya terdapat kiat-kiat cara Bisnis Travel. Untuk proses pelatihan nantinya akan difokuskan pada materi “Cara Memproses Reservasi *By Online*”.

### **Action (Pelaksanaan Pemasaran)**

Tahapan berikutnya adalah *Action* yaitu memasarkan produk baik menjual tiket perjalanan ataupun paket Perjalanan Wisata. Materi yang digunakan biasanya Proposal atau ikut kegiatan yang bertemakan *table top*. Promosi lewat website, dari mulut ke mulut, serta promosi ke berbagai instansi pemerintah dan swasta. Dalam kegiatan ini Tim harus bekerja keras demi tercapainya sistem layanan dan target penjualan. Untuk sementara waktu penulis siap 1 orang petugas reservasi yang menunggu travel tersebut. Ada Standar operasional prosedur (SOP) yang sudah dibuat untuk layanan tamu yang sekarang digunakan.

### **Evaluasi dan Pelaporan**

Selanjutnya adalah evaluasi dan pelaporan tentang apa saja yang sudah dilaksanakan, peluang dan kendalanya perlu dibuat laporan untuk dapat dianalisis dan diberi masukan pada strategi selanjutnya agar dapat selalu *exis* dalam Bisnis Travel. Adapun hasil evaluasi dari kegiatan ini adalah sebagai berikut.

### **Hasil Evaluasi Pencapaian Target**

Dari runtutan kegiatan yang sudah dilaksanakan hasil yang dicapai, nampak sudah maksimal mulai dari proses awal sampai proses akhir. Pencapaian target sudah terlihat perkembangannya selama kurang lebih 25 hari sejak dimulai kegiatan, dengan rincian penjualan sebagai berikut: (1) Tiket yang terjual sebanyak 10 lebih dengan omzet IDR 26.783.800, (2) Paket tour belum ada (namun sudah ikut *inspection* perjalanan wisata Samarinda-Malang-Surabaya selama 4 hari 3 malam dengan *Borneo Adventure*). Adapun secara keseluruhan pencapaian target dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

**Tabel 3.** Pencapaian Target *Travel Agent* SMKN 5 Samarinda

No	Jenis Target	Capaian Target
1	Target siswa dan guru di internal sekolah	a. Sudah tersosialisasinya program bisnis di SMK 5 khususnya pendirian <i>Travel Agent</i> . b. Sudah terlaksana program penanaman jiwa kewirausahaan agar sekolah menjadikan <i>brand</i> sebagai sekolah pencetak wirausaha. c. Sosialisasi buku sudah mulai disampaikan dan sekarang masih proses pencetakan. Target 300 exp sudah dipesan dan akan di distribusikan kepada siswa yang memang tertarik dalam bisnis travel
2	Target ketersediaan sarana dan prasarana travel	Sudah dibuatkan <i>counter</i> di toko koperasi yang tidak digunakan lagi, diisi dengan atribut travel, ada papan nama dan spanduk, kartu nama, dan lain sebagainya.
3	Target kerjasama	Sudah terjalin kerja sama dengan WUPI, BPW, Hotel, dll.

No	Jenis Target	Capaian Target
4	Target perizinan	Baru sampai tahap berkoordinasi dengan ASITA, Koordinasi dengan Notaris, Koperasi, dan sambil menunggu SK BLUD dari Gubernur
5	Target pemasaran	a. Sudah dilaksanakan pemasaran pertama di internal dengan cara dari mulut ke mulut, melalui web sekolah, melalui medsos, dan penawaran ke berbagai instansi. b. Paket wisata yang ditawarkan meliputi: 1) Wisata Susur Mahakam, (2) Samarinda Tenggara Tour <i>3 day 2 nite</i> , (3) Paket Jawa, (4) Paket Bali, (5) Paket Derawan, (6) Paket Jakarta-Bandung, (7) Paket Wisata Religi, dan sebagainya.

### Hambatan yang Dihadapi

Adapun kendala atau hambatan yang dihadapi dalam bisnis *Travel Agent* di SMKN 5 Samarinda ini adalah: 1) Masih ada kendala di perizinan karena badan hukum masih belum maksimal dan sekarang hanya pada koperasi saja, 2) Musim pandemik dimana daya beli tiket dan paket *tour* masih rendah, 3) Masih belum dibukanya beberapa destinasi wisata, 4) Peraturan Protokol Kesehatan yang sangat ketat sehingga masyarakat merasa dibebani; dan 5) Belum terkoneksi sistem yang canggih.

### KESIMPULAN

1. Pencapaian target bisnis *Travel Agent* di SMKN 5 Samarinda, sudah terlihat perkembangannya selama kurang lebih 25 hari sejak dimulai kegiatan, dengan rincian penjualan sebagai berikut: a) Tiket yang terjual sebanyak 10 lebih dengan omzet IDR 26.783.800, b) Paket *tour* belum ada (namun sudah ikut *inspection* perjalanan wisata Samarinda-Malang-Surabaya selama 4 hari 3 malam dengan *Borneo Adventure*).
2. Langkah-langkah pengembangan SMKN 5 Samarinda sebagai pencetak wirausaha melalui bisnis *Travel Agent* adalah: a) melakukan analisis kondisi sekolah saat ini, b) melakukan analisis solusi, c) melihat peluang, d) rapat koordinasi tim, e) pembagian tugas, f) sosialisasi tahap ke-1, g) membenahan dan penyiapan sarana, h) kerjasama dengan vendor dan asosiasi, i) sosialisasi tahap ke-2, j) *action* (pelaksanaan pemasaran), dan k) evaluasi dan pelaporan.
3. Faktor penghambat bisnis *Travel Agent* di SMKN 5 Samarinda yang dihadapi adalah: a) Masih ada kendala di perizinan karena badan hukum masih belum maksimal dan sekarang hanya pada koperasi saja, b) Musim pandemik dimana daya beli tiket dan paket *tour* masih rendah, c) Masih belum dibukanya beberapa destinasi wisata, d) Peraturan Protokol Kesehatan yang sangat ketat sehingga masyarakat merasa dibebani, dan e) Belum terkoneksi sistem yang canggih.

### SARAN

1. Perlu segera diurus payung hukum SK Gubernur tentang BLUD Sekolah agar aman dalam menjalankan roda Bisnis Travel, termasuk perizinan dan hal lainnya
2. Perlu segera membagikan Buku Melirik Bisnis Usaha Perjalanan kepada Siswa secara gratis agar mereka terinspirasi dalam bisnis travel.

3. Perlu adanya penambahan dana untuk memberikan Deposit kepada Mitra, khususnya kepada para siswa untuk mengembangkan Bisnis Travel.
4. Perlu adanya fasilitasi dari Pemerintah Provinsi untuk dapat menghimbau kepada instansi-instansi pemerintah dan swasta di bawah kewenangannya agar dapat menggunakan layanan *CARE 5 TRAVEL* dalam melaksanakan kegiatan perjalanan.
5. Perlu segera diadakan pelatihan tentang sistem keuangan untuk penyelenggaraan bisnis dalam BLUD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bagyono. 2005. *Pariwisata dan Perhotelan*. Surakarta: Alfabeta.
- BPLP. 1992. *Airlines Reservation*. Bandung.
- \_\_\_\_\_. *Tour Conducting II*. Bandung.
- Daliansyah. 2010. *Sistem Reservasi Penerbangan*. Samarinda: ABC.
- Endang Mulyatiningsih, dkk. 2014. *Pengembangan Edupreneurship Sekolah Kejuruan*. Yogyakarta: Fakultas Teknik UNY.
- Kemdikbud. 2020. *Pengembangan Kewirausahaan*. Jakarta: Dirjen GTK Kemdikbud.
- Nuriata. 2009. *Perencanaan Usaha Perjalanan Wisata*. Jakarta: Depdikbud.
- Suwantoro, Gamal. 1997. *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Undang-Undang Pariwisata No. 10 tahun 2010. Jakarta: Kementerian Pariwisata.
- Yoeti, Oka A. 2001. *Tour and Travel Management*. Jakarta: Padnya Paramita.
- [www.kampungakreditas.web.id/2020/07/pengertian](http://www.kampungakreditas.web.id/2020/07/pengertian), diakses tanggal: 17 Januari 2021, Pukul: 18.18 wita.



**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN STRATEGI  
LEARNING START WITH A QUESTION DENGAN METODE PEMBERIAN  
TUGAS DAN RESITASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
KOGNITIF LEVEL *HIGHER ORDER THINKING SKILL* (HOTS) PADA  
MATA PELAJARAN BIOLOGI DI SMA NEGERI 11 SAMARINDA**

**Aidha Siti Khadijah, Vandalita M.M. Rambitan, Elsje.Theodora M.**  
SMA Negeri 11 Samarinda

**ABSTRAK**

*Penelitian berjudul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Strategi Learning Start With A Question dengan Metode Pemberian Tugas dan Resitasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Level Higher Order Thinking Skill (HOTS) Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 11 Samarinda. Hasil analisis kebutuhan terdapat guru masih belum menggunakan perangkat pembelajaran secara maksimal. Tujuan penelitian adalah menghasilkan perangkat pembelajaran Strategi Learning Start With A Question dengan Metode Pemberian Tugas dan Resitasi pada materi Biologi yang valid dan praktis, serta menguji efektivitas produk terhadap hasil belajar kognitif level HOTS siswa. Perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan terdiri dari RPP, Hand Out, LKPD dan Instrumen Penilaian dengan menggunakan Strategi Learning Start With A Question dengan Metode Pemberian Tugas dan Resitasi. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Perangkat pembelajaran Strategi Learning Start With A Question dengan Metode Pemberian Tugas dan Resitasi yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan nilai rata-rata 84,51%. Perangkat pembelajaran dinyatakan sangat praktis dan mendapat respon positif siswa sebesar 83,18%. Proses pembelajaran Strategi Learning Start With A Question dengan Metode Pemberian Tugas dan Resitasi dapat meningkatkan Higher Order Thinking Skill (Hots). Dasar pengambilan keputusan adalah berdasarkan hasil uji independent sampel t-test nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ .*

**Kata kunci:** *pengembangan, perangkat pembelajaran, strategi Learning Start With A Question, metode pemberian tugas dan resitasi, higher order thinking skill (hots)*

**PENDAHULUAN**

Keberhasilan pendidikan merupakan hal yang paling utama. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Keberhasilan tujuan pendidikan ditentukan oleh proses belajar mengajar yang dialami siswa. Proses pembelajaran merupakan salah satu unsur penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Sudjana (2010) mengemukakan bahwa proses belajar mengajar atau

proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut.

Perangkat pembelajaran merupakan hal yang harus disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Mastang (2017) menyatakan Perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Ramadhani (2018) Menyatakan Perangkat pembelajaran adalah sebuah media yang digunakan sebagai pedoman atau petunjuk pada sebuah proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Perangkat pembelajaran sendiri memiliki tujuan untuk memenuhi suatu keberhasilan guru dalam pembelajaran.

Kenyataan di lapangan terkait proses pembelajaran yang selama ini dilaksanakan, peneliti melakukan pengambilan data dengan wawancara dan angket pada bulan januari 2018 yang dilaksanakan di lima sekolah yang dipilih secara acak untuk menggali potensi dan masalah yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan informasi yang diperoleh pada saat melakukan observasi berupa wawancara dan kuesioner mengenai analisis kebutuhan di SMAN 2 Samarinda, SMAN 11 Samarinda, MAN 2 Samarinda, SMK SPP dan SMKN 17 Samarinda adalah terdapat 60% guru yang masih belum menggunakan perangkat pembelajaran secara maksimal. Sebagian guru hanya menggunakan perangkat pembelajaran sederhana tanpa adanya pengembangan dengan menggunakan model pembelajaran dalam prosesnya.

Berdasarkan analisis hasil wawancara tersebut banyak faktor yang melatar belakangi ketidaklengkapan perangkat pembelajaran yang digunakan. Sekitar 80% banyaknya guru hanya menyalin atau mengadopsi perangkat pembelajaran orang lain dari internet dan disesuaikan dengan kondisi sekolah bahkan terdapat yang menggunakan salinan yang sederhana tanpa dirubah sama sekali.

## **Metode**

Penelitian ini diadaptasi dari Model Penelitian dan Pengembangan 4D Thiagarajan. Tahapan penelitian yang dilakukan adalah: *Define* (Pendefinisian) Langkah pertama adalah dilakukan melalui studi pendahuluan. Tahap ini terdiri atas: Analisis Peserta didik. Analisis dilakukan dengan observasi di SMA Negeri yang ada di Samarinda yaitu SMAN 2 Samarinda, SMAN 11 Samarinda, SMK 17 Samarinda, SMK SPP Samarinda dan MAN 2 Samarinda; Analisis Guru pada tahap ini akan digali dan sejumlah informasi mengenai proses pembelajaran, perangkat pembelajaran yang disiapkan guru, model pembelajaran dan sejumlah permasalahan yang dialami guru dalam melakukan pengembangan pembelajaran.

*Design* (Perancangan) adalah menyusun kerangka perangkat pembelajaran Strategi *Learning Start With A Question* dengan metode pemberian tugas dan resitasi yang diperlukan dalam mengelola proses pembelajaran, terdiri dari: RPP, Bahan Ajar, LKPD, evaluasi dan instrumen penilaian.

*Develope* (Pengembangan) Tahapan ini meliputi telaah dan validasi perangkat pembelajaran oleh ahli, uji coba produk dan analisis hasil ujicoba. Validasi perangkat pembelajaran dilakukan oleh tiga orang pakar atau ahli yang sesuai dengan bidangnya. Pertama adalah Ahli materi pembelajaran Kedua, Ahli perangkat Ketiga adalah ahli Bahasa; Uji Coba, Selanjutnya perangkat

pembelajaran yang telah diperbaiki digunakan untuk diujicoba terbatas pada 15 sampel. Selanjutnya uji lapangan tak terbatas akan dilakukan pada 60 orang siswa, terdiri dari 30 orang di kelas eksperimen dan 30 orang di kelas kontrol.

Diseminasi (Diseminasi) Tahap akhir penelitian akan dilakukan proses diseminasi dalam penelitian ini yaitu dengan menyebarkan produk yang telah dikembangkan pada guru-guru, khususnya di SMK dan SMA yang ada di kota Samarinda.

## HASIL PENELITIAN

### Validasi Desain Oleh Pakar

Hasil rekapitulasi penilaian validasi terhadap perangkat pembelajaran Strategi *Learning Start With A Question* dengan metode Pemberian Tugas dan Resitasi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif level *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

**Tabel 1.** Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Validator Ahli	Total	Kriteria
Materi Pembelajaran	83,07	Sangat Valid
Perangkat Pembelajaran	82,00	Sangat Valid
Bahasa	88,46	Sangat Valid
Rata-rata	84,51	Sangat Valid

Secara kualitatif hasil penilaian ketiga validator menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dengan nilai rata-rata 84,51%.

### Revisi I

Revisi ini merupakan hasil validasi yang berdasarkan komentar dan saran dari para ahli (validator). Beberapa bagian perangkat pembelajaran perlu dilakukan revisi untuk menghasilkan produk yang lebih baik. Adapun hasil revisi perangkat pembelajaran terdapat pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Hasil Revisi Perangkat Pembelajaran

Jenis Perangkat	Sumber Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
RPP	Validasi ahli perangkat pembelajaran Validasi Ahli bahasa	Tujuan pembelajaran sama dengan indikator Terdapat bahasa latin yang tidak dicetak miring	Tujuan pembelajaran menggunakan ABCD yaitu: A = <i>Audience</i> , B= <i>Behavior</i> , C= <i>Condition</i> , D= <i>Degree</i> bahasa latin yang telah dicetak miring
LKS 3	Validasi ahli Bahasa	Gambar tidak mencantumkan sumber	Gambar telah mencantumkan sumber
<i>Hand Out</i>	Validasi ahli bahasa	Gambar tidak mencantumkan sumber	Gambar telah mencantumkan sumber

		Penulisan pada beberapa bagian hand out ada yang tidak sesuai dengan Tata bahasa dan EYD.	Penulisan disesuaikan dengan tata bahasa dan EYD.
Evaluasi	Validasi ahli Bahasa	Judul pada soal tidak jelas	Judul pada soal diperjelas

### Uji Coba Produk

Perangkat pembelajaran yang telah divalidasi oleh tim ahli kemudian diuji cobakan dalam kelompok terbatas yaitu 15 orang siswa.

**Tabel 3.** Hasil Pre test dan Post test Uji coba Terbatas.

No.	Kode Siswa	Pre Test	Post Test
1	U <sub>1</sub>	55	67
2	U <sub>2</sub>	54	76
3	U <sub>3</sub>	49	80
4	U <sub>4</sub>	55	78
5	U <sub>5</sub>	45	77
6	U <sub>6</sub>	45	89
7	U <sub>7</sub>	78	75
8	U <sub>8</sub>	77	75
9	U <sub>9</sub>	67	80
10	U <sub>10</sub>	35	77
11	U <sub>11</sub>	45	72
12	U <sub>12</sub>	55	67
13	U <sub>13</sub>	48	66
14	U <sub>14</sub>	35	78
15	U <sub>15</sub>	46	72
Jumlah		789	1129
Rata-rata		52,60	75,27

Hasil dari uji terbatas tersebut ada pada tabel 3 yaitu rata – rata nilai pre test adalah 52,60 sedangkan setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang sudah dikembangkan diperoleh nilai rata – rata post test dari kelompok uji coba adalah 75,27. Artinya terdapat kenaikan nilai hasil pos test peserta didik.

Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa penilaian terhadap bahan ajar dan LKPD strategi *Learning Start With A Question* dengan metode pemberian tugas dan resitasi sangat praktis (83,18%).

**Tabel 4.** Hasil Angket Respon Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Presentase (%)	Kriteria
1	Bahan Ajar	82,66%	Sangat Layak
2	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	83,78%	Sangat Layak
	Total	83,18%	Sangat Layak
	Keputusan Uji	Sangat Layak, Tidak Perlu Revisi	

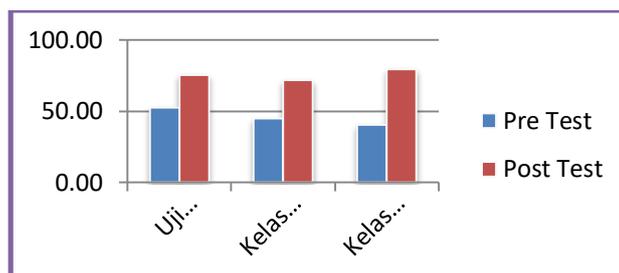
Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh responden memberikan respon positif terhadap bahan ajar dan LKPD strategi *Learning Start With A Question* dengan metode pemberian tugas dan resitasi yang dikembangkan oleh peneliti.

## Revisi II

Peneliti melakukan analisis terhadap produk pengembangan. Hasil analisis didapatkan bahwa perlu adanya contoh tambahan terhadap *hand out* agar siswa lebih mudah memahami materi secara utuh. Pada bagian *hand out*, peneliti memperbaiki tampilan cover produk dan menyusun produk lebih sistematis untuk keperluan desiminasi seperti halnya, memeriksa ulang dalam hal materi maupun struktur kalimat pada perangkat pembelajaran secara keseluruhan.

## Uji Coba Tak Terbatas

Kegiatan pembelajaran diawali dengan melakukan *pre test* pada kedua sampel. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas data hasil *pre test* siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas didapatkan nilai signifikansi  $0,545 > 0,05$  menunjukkan bahwa data hasil *pre test* siswa terdistribusi secara homogen. Setelah proses pembelajaran maka dilakukan *post test*. Adapun hasil rata-rata nilai *pre test* dan *post test* hasil uji terbatas dan uji lapangan tak terbatas adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Hasil Rata-Rata *Pre Test* Dan *Post Test* pada Uji Coba Terbatas dan Uji Lapangan Tak Terbatas (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol)

Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rata-rata nilai *pre test* 52,60 pada ujicoba terbatas, sedangkan pada uji diperluas rata-rata nilai *pre test* di kelas eksperimen adalah 40,53 dan di kelas kontrol 45,03 Selanjutnya, rata-rata nilai *post test* 75,27 pada ujicoba terbatas, sedangkan pada uji lapangan tak terbatas rata-rata nilai *post test* di kelas eksperimen adalah 79,27 dan di kelas kontrol 71,73.

## Efektivitas Pembelajaran

**Tabel 5.** Hasil Uji Parametrik SPSS Statistic 22

No	Tahap	Nilai Sig.	Keterangan
1.	<i>Uji Homogenitas</i>	0,545	Nilai Sig > 0,05: homogeny
2.	<i>Uji Normalitas</i>	0,025	Nilai Sig > 0,05: terdistribusi normal
3.	<i>Uji independent sampel t-test</i>	0,175 0,000	Nilai Sig (2-tailed) < 0,05: terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua sampel

Hasil pengujian diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran secara signifikan

antara kedua sampel yaitu kelas yang menggunakan perangkat yang telah dikembangkan dengan pembelajaran secara konvensional.

**Tabel 6.** Analisis Hasil Belajar Kognitif Pada Uji Coba Terbatas

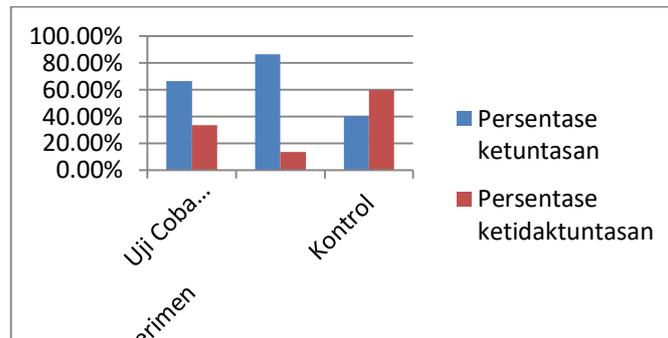
No.	Kode Siswa	Post Test	Kriteria
1	U <sub>1</sub>	67	Belum Tuntas
2	U <sub>2</sub>	76	Tuntas
3	U <sub>3</sub>	80	Tuntas
4	U <sub>4</sub>	78	Tuntas
5	U <sub>5</sub>	77	Tuntas
6	U <sub>6</sub>	89	Tuntas
7	U <sub>7</sub>	75	Tuntas
8	U <sub>8</sub>	75	Tuntas
9	U <sub>9</sub>	80	Tuntas
10	U <sub>10</sub>	77	Tuntas
11	U <sub>11</sub>	72	Belum Tuntas
12	U <sub>12</sub>	67	Belum Tuntas
13	U <sub>13</sub>	66	Belum Tuntas
14	U <sub>14</sub>	78	Tuntas
15	U <sub>15</sub>	72	Belum Tuntas
Jumlah		1129	
	Rata-rata	75,27	

Berdasarkan tabel 6, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 75,27. Selanjutnya pada uji lapangan tak terbatas didapatkan nilai rata-rata hasil belajar adalah 79,27 di kelas eksperimen dan 71,73 di kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh sebaran persentase ketuntasan belajar siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 7.** Sebaran Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

Keterangan	Uji Coba Terbatas	Uji Lapangan Luas	Kelas Eksperimen Kontrol
Jumlah siswa tuntas		26	12
Jumlah siswa tidak tuntas		4	18
Jumlah siswa		30	30
Persentase ketuntasan	66,67%	86,67%	40,00 %
Persentase ketidaktuntasan	33,33%	13,33%	60,00 %

Selanjutnya persentase sebaran hasil belajar siswa secara keseluruhan dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.** Hasil persentase ketuntasan belajar pada uji terbatas dan uji lapangan tak terbatas (kelas eksperimen dan kelas kontrol)

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM, tetapi secara umum hasilnya di atas 80%. Sementara itu hasil ketuntasan belajar di kelas kontrol adalah 40%.

## PEMBAHASAN

### Mendefinisikan (*Define*)

Kenyataan di lapangan terkait proses pembelajaran yang selama ini dilaksanakan, peneliti melakukan pengambilan data dengan wawancara dan angket pada bulan Januari 2018 yang dilaksanakan di lima sekolah yang dipilih secara acak untuk menggali potensi dan masalah yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran.

### Merancang (*Desain*)

Pembelajaran Strategi *Learning Start With A Question* dengan metode Pemberian Tugas dan Resitasi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif level *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) dijadikan pokok pikiran dalam pengembangan ini. Hasil yang diharapkan pada pengembangan ini berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), *hand out* atau buku pegangan, lembar kerja peserta didik (LKPD), evaluasi dan instrument penilaian.

### Mengembangkan (*Develop*)

Dalam tahap pengembangan Perangkat Strategi *Learning Start With A Question* dengan metode Pemberian Tugas dan Resitasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Level Higher Order Thinking Skill (HOTS) yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh pakar. Penilaian akhir validasi terhadap perangkat pembelajaran Strategi *Learning Start With A Question* dengan metode Pemberian Tugas dan Resitasi untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) mendapatkan nilai dari tim ahli Materi Pembelajaran 83,07 dengan kriteria sangat valid, perangkat pembelajaran 82,00 dengan kriteria sangat valid dan ahli bahasa 88,46 dengan kriteria sangat valid. Secara kualitatif hasil penilaian ketiga validator menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dengan nilai rata-rata 84,51%.

Penulis mengadakan uji coba perangkat pembelajaran dengan kelompok kecil yaitu 15 orang peserta didik. Hasil dari uji terbatas tersebut yaitu rata-rata nilai pre test adalah 52,60 sedangkan setelah melalui proses pembelajaran dengan

menggunakan perangkat yang sudah dikembangkan serta dengan menggunakan Strategi *Learning Start With A Question* dengan metode Pemberian Tugas dan Resitasi diperoleh nilai rata – rata post test dari kelompok uji coba adalah 75,27. Artinya terdapat kenaikan nilai hasil pos test peserta didik.

Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa penilaian terhadap bahan ajar dan LKPD strategi *Learning Start With A Question* dengan metode pemberian tugas dan resitasi sangat praktis (83,18%) Produk yang telah direvisi setelah dilakukan uji coba terbatas, maka produk dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada eksperimen. Pada uji coba secara luas kelas eksperimen menggunakan perangkat pembelajaran strategi *Learning Start With A Question* dengan metode pemberian tugas dan resitasi sedangkan untuk kelas kontrol penulis menggunakan metode ceramah dengan guru sebagai pusat pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan melakukan *pre test* pada kedua sampel. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas data hasil *pre test* siswa. Hasil uji homogenitas akan dijadikan dasar dalam penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu jika distribusi data yang didapatkan homogen pemilihan sampel yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilakukan dengan teknik purposive sampling. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas didapatkan nilai signifikansi  $0,545 > 0,05$  menunjukkan bahwa data hasil *pre test* siswa terdistribusi secara homogen.

Setelah proses pembelajaran maka dilakukan *post test*. Adapun hasil rata-rata nilai *pre test* dan *post test* hasil uji terbatas dan uji lapangan tak terbatas adalah diperoleh rata-rata nilai *pre test* 52,60 pada ujicoba terbatas, sedangkan pada uji diperluas rata-rata nilai *pre test* di kelas eksperimen adalah 40,53 dan di kelas kontrol 45,03 Selanjutnya, rata-rata nilai *post test* 75,27 pada ujicoba terbatas, sedangkan pada uji lapangan tak terbatas rata-rata nilai *post test* di kelas eksperimen adalah 79,27 dan di kelas kontrol 71,73.

### **Efektivitas Pembelajaran**

Berdasarkan hasil *post test* ujicoba lapangan luas, selanjutnya dilakukan pengujian parametrik untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. Uji parametrik yang digunakan adalah uji *independent sampel t-test* untuk mengetahui jika terdapat perbedaan rata-rata efektivitas pembelajaran pada kedua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dasar pengambilan keputusan adalah: Jika nilai Sig.(2-tailed)  $< 0,05$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika nilai Sig.(2-tailed)  $> 0,05$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Syarat untuk dilakukan uji independent sampel t-test adalah data pada kedua sampel normal dan homogen. Pengujian dilakukan menggunakan *SPSS statistic 22*.

Berdasarkan hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi yaitu  $0,545 > 0,05$ . Hasil ini menunjukkan bahwa data hasil *post test* terdistribusi secara homogen. Dari hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen 0,025 sedangkan pada kelas kontrol adalah 0,175. Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa data pada kedua sampel adalah homogen dan terdistribusi normal. Selanjutnya dengan hasil ini dapat dilanjutkan dengan uji *independent sampel t-test*. Hasil pengujian diperoleh nilai signifikansi

(2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran secara signifikan antara kedua sampel yaitu kelas yang menggunakan perangkat yang telah dikembangkan dengan pembelajaran secara konvensional.

pada uji terbatas maupun uji lapangan tak terbatas menunjukkan persentase ketuntasan belajar cenderung tinggi. Hasil yang diperoleh yaitu 66,67 % pada uji coba terbatas dan 86,67 % pada uji lapangan tak terbatas. Walaupun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM, tetapi secara umum hasilnya di atas 80 %. Sementara itu hasil ketuntasan belajar di kelas kontrol adalah 40 %.

Peningkatan hasil belajar pada siswa kelas perlakuan/eksperimen kemungkinan dikarenakan beberapa faktor pendukung. Beberapa faktor pendukung tersebut antara lain perangkat pembelajaran Strategi *Learning Start With A Question* dengan metode pemberian tugas dan resitasi yang terdiri dari RPP, Bahan Ajar, LKPD dan Evaluasi.

Perangkat pembelajaran Strategi *Learning Start With A Question* dengan metode pemberian tugas dan resitasi yang dihasilkan telah dibuat sedemikian rupa sehingga membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Kusmini (2015) menyatakan Proses pembelajaran dikatakan baik apabila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar mengajar yang aktif. Peserta didik dikatakan aktif apabila mendominasi kegiatan pembelajaran di kelas. Peserta didik aktif di kelas dapat dilihat dari sering bertanya kepada guru atau peserta didik lain, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, senang diberi tugas belajar, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini sejalan dengan Silberman (2009) yang menyatakan Dengan model LSQ peserta meningkatkan hasil belajar, keterampilan dalam bertanya, percaya diri dengan potensi yang ada didalam dirinya, dan dapat mengasah ketajaman berpikir.

Afandi dan Isnaini (2018) dalam penelitiannya menyatakan Perbedaan keaktifan siswa terjadi karena pembelajaran melalui metode pembelajaran *Learning Start With A Question* sangat menarik bagi siswa. Siswa lebih tertarik dengan metode pembelajaran ini karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif bertanya dalam pembelajaran.

Pengembangan perangkat Pembelajaran *Learning Start With A Question* (LSQ) juga didukung oleh metode pemberian tugas dan *resitasi*. Humairoh (2011) menyatakan dalam penelitiannya Tujuan pemberian tugas dan *resitasi* yang diberikan guru kepada siswa adalah agar siswa dapat bertanggung jawab baik bagi diri sendiri maupun kelompok, dengan adanya tugas yang diberikan guru, maka siswa dapat menjalin kerja sama yang erat dan kompak, menumbuhkan motivasi siswa untuk menjadi yang terbaik, menghargai pendapat orang lain, adanya sikap bermusyawarah dalam mengerjakan tugas, adanya tutorial sebaya atau siswa yang lebih memahami konsep dengan memberi penjelasan kepada siswa lain dalam kelompoknya.

Humairoh (2011) dalam penelitiannya berjudul pengaruh metode pemberian tugas dan *resitasi* terhadap hasil belajar ips siswa pada kelas VII di MTs. Daarul Hikmah Pamulang mendapatkan hasil yang signifikan antara metode pemberian tugas dan *resitasi* terhadap hasil belajar IPS siswa dengan implikasi yang sedang atau cukup. Hal ini menunjukkan bahwa metode metode pemberian tugas dan *resitasi* dapat meningkatkan hasil belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran biologi berbasis web pada materi Archaeobacteria dan Eubacteria Perangkat pembelajaran Strategi *Learning Start With A Question* dengan metode Pemberian Tugas dan Resitasi dikembangkan melalui 4 tahapan yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. yang telah dikembangkan sangat layak dengan nilai rata-rata dari validator adalah 84,51% dan rata-rata hasil analisis respon siswa sebesar 83,18% Selain itu, perangkat pembelajaran tersebut juga efektif meningkatkan hasil belajar kognitif level *Higher Order Thinking Skill* (Hots) siswa dengan nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  hasil uji *independent sampel t-test* sehingga perangkat pembelajaran berbasis Strategi *Learning Start With A Question* dengan metode Pemberian Tugas dan Resitasi tersebut dapat diterapkan di dalam pembelajaran yang sesungguhnya.

## SARAN

1. Perangkat Pembelajaran strategi learning start wit a question dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran disekolah khususnya dengan melihat kebutuhan siswa pada saat belajar.
2. Para peneliti yang akan mengembangkan perangkat pembelajaran dapat menjadikan produk pengembangan perangkat ini sebagai bahan referensi serta melakukan implementasi secara lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad dan Isnaini Nurjanah. 2018. *Pengaruh Metode Pembelajaran Learning Start With A Question (LSQ) Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018*. Dosen Jurusan PgmI Uin Raden Fattah Palembang.
- Cartono. 2007. *Metode dan Pendekatan dalam Pembelajaran Sains*. Bandung: Program Doktor Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana UPI.
- Cholistyana, Ika Feliza. 2014. *Pengaruh Model Learning Cycle 5e terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Konsep Sistem Ekskresi*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Fitri, R. A. 2012. *Pengaruh Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe Quiz Team yang diiringi dengan Pemberian Handout terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMAN 5 Solok Selatan*. Artikel Nonpublikasi.
- Humairoh, Umi. 2011. *Pengaruh Metode Pemberian Tugas Dan Resitasi Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Pada Kelas VII di MTs. Daarul Hikmah Pamulang*. Jakarta: Universitas Islam Negeri.
- Kusmini. (2015). *Pengaruh strategi Learning Start With A Question (LSQ) dalam pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Mastang. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Kelas X Mia 1 Sma Muhammadiyah Limbung*. Makassar: UIN.
- Maulana, N, dkk. 2012. *Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Membaca Kelas VII SMP*. Malang: Artikel Skripsi.
- Poerwanti, E. 2010. *Evaluasi Pembelajaran, Modul Akta Mengajar*. Malang: UMM Press.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis*. Indonesia: Kencana.
- Ramadhani, Khairul Daulay. 2018. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Negeri 1 Pekubuan*. Medan: UNIMED.
- Sanaky, H. 2011. *Media Pembelajaran "Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen."* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Silberman, Mel. 2009. *Active Learning 101 strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Indonesia.
- Sudjana, N. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Susetya, Beny. 2017. *Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menyusun Silabus Dan Rpp Melalui Supervisi Akademik di SD N Gambiran Yogyakarta Tahun 2016*. Jurnal Taman Cendekia
- Widodo, Wellanda. 2015. *Penerapan Metode Pemberian Tugas dan Resitasi Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Surat Siswa Kelas X D Administrasi Perkantoran SMK Wikarya Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Zendrato, Juniriang. 2016. *Tingkat Penerapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Suatu Studi Kasus Di Sma Dian Harapan Jakarta*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan.



# MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS PUISI DENGAN PENDEKATAN MIKiR DAN METODE *ONE WORD ONE SENTENCE* PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 TENGGARONG SEBERANG

**Ranem**

Guru SMP Negeri 1 Tenggarong Seberang Kabupaten Kutai Kartanegara

## ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi dengan pendekatan MIKiR dan metode one word one sentence pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tenggarong Seberang yang berjumlah 32 siswa Tahun Pelajaran 2019/2020. Dari tiga siklus penelitian yang dilakukan, siswa mampu menulis puisi secara bertahap dari menulis secara klasikal, kelompok, sampai menulis secara mandiri. Pada Siklus pertama, secara umum siswa kurang aktif, bahkan 7 siswa terlihat tidak aktif di awal pembelajaran. Pada siklus kedua, secara umum siswa terlihat aktif karena secara kelompok harus menghasilkan sebuah puisi. Sedangkan pada siklus ketiga semua siswa mampu menulis puisi dan menghasilkan satu puisi untuk satu siswa. Di akhir kegiatan penelitian, 27 siswa tuntas, 4 siswa tuntas dengan revisi, dan 1 siswa tidak tuntas karena selama proses penelitian, siswa tersebut tidak mengikuti pembelajaran. Pengalaman menulis puisi secara klasikal mampu menuntun siswa menulis puisi secara kelompok, dan menulis puisi secara kelompok mampu menuntun siswa menulis puisi secara mandiri.*

**Kata Kunci:** *Pembelajaran aktif MIKiR, menulis puisi, metode one word one sentence*

## PENDAHULUAN

Menulis puisi merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif. Kegiatan menulis puisi tidak hanya sekadar menulis apa yang dilihat tetapi juga cenderung melibatkan perasaan dan penghayatan. Dengan demikian menulis puisi memerlukan keterampilan berbahasa yang melibatkan keterampilan menulis dan menggali potensi sesuai dengan apa yang dirasakan atau dilihat.

Menulis puisi di kelas 8 merupakan kompetensi keterampilan yang harus dimiliki siswa dengan produk akhir sebuah puisi hasil ciptaan siswa. Kegiatan memproduksi puisi memerlukan proses yang cukup lama dengan tingkat kemampuan siswa yang berbeda-beda. Keberagaman kemampuan dan keterampilan siswa ini menimbulkan pencapaian tujuan pembelajaran terhambat karena tidak semua siswa mampu menulis puisi dengan waktu yang relatif cepat.

Siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Tenggarong Seberang memiliki kemampuan menulis puisi dengan kategori sedang. Artinya ada siswa yang dengan cepat menulis puisi sesuai tema yang ditentukan atau tema memilih sendiri, tetapi ada juga siswa yang merasa tidak dapat menemukan ide dengan cepat. Kendala secara

umum adalah siswa tidak mampu melanjutkan menulis puisi ketika puisi tersebut telah dicipta beberapa baris.

Kendala mencipta puisi secara mandiri dapat terbantu ketika penciptaan puisi pada tahap awal dilakukan secara berkelompok. Dengan kerja kelompok ini diharapkan mereka akan memproduksi puisi secara bersama, yang akhirnya siswa mampu mencipta puisi secara mandiri.

Kegiatan pemanduan dalam menciptakan puisi ini juga mampu mengurangi atau bahkan menghindari kegiatan mencontek atau plagiat dalam menciptakan puisi. Kegiatan pemanduan baik secara klasikal, kelompok yang dilakukan guru atau siswa dalam kelompok mampu memberi cara baru kepada siswa secara individu untuk menuangkan gagasan dalam bentuk puisi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan keterampilan menulis puisi dengan pendekatan MIKiR dan metode *one word one sentence* pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tenggarong Seberang Tahun Pelajaran 2019/2020?”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis puisi dengan menggunakan pendekatan MIKiR dan metode *one word one sentence* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tenggarong Seberang Tahun Pelajaran 2019/2020.

## KAJIAN PUSTAKA

Secara umum puisi adalah kumpulan larik-larik yang dibentuk menjadi satu bait, bait demi bait yang dikumpulkan menjadi satu kesatuan yang mengekspresikan ide atau gagasan sang penulis puisi. Pengertian puisi menurut Rachmad Djoko Pradopo ketika menganalisis puisi, Sapardi Djoko Damono (1990:5) mengemukakan bahwa antara puisi dan prosa sebenarnya sama bila hanya dilihat dari bentuk lahirnya, bentuk visualnya, cara menulisnya, yaitu sama-sama berbentuk bebas. Bahkan niat pembacalah yang menjadi ciri sastra yang utama. Ini mengingat bahwa pembacalah yang memberi makna.

Sering kita mengutip pendapat Wirjosoedarmo, yang juga dikutip oleh Rachmad Djoko Pradopo (1990:5) bahwa di SMA, puisi biasa didefinisikan sebagai karya yang terikat, sedangkan prosa adalah bentuk karangan bebas.

Pradopo menyimpulkan ada tiga unsur yang pokok dalam puisi yaitu, 1) pemikiran, ide atau emosi; 2) bentuknya; dan 3) kesannya. Semua terungkap dengan media bahasa. Dengan demikian puisi itu mengekspresikan perasaan, yang merangsang imajinasi panca indra dalam susunan yang berirama. Semua itu merupakan sesuatu yang penting, yang direkam dan diekspresikan, dinyatakan dengan menarik dan memberi kesan. Puisi itu merupakan rekaan dan interpretasi pengalaman manusia yang penting, digubah dalam wujud yang paling berkesan.

Puisi disusun berdasarkan beberapa unsur pembangun puisi. Dengan memperhatikan unsur pembangun puisi, penulis puisi dipandu untuk mencipta sebuah puisi sehingga diperoleh puisi yang indah. Unsur-unsur pembangun puisi antara lain sebagai berikut.

1. Majas dan irama
2. Penggunaan Kata-kata Konotasi
3. Kata-kata Berlambang
4. Pengimajian dalam Puisi

Dalam buku Bahasa Indonesia Kelas VIII (2016: 105) pengarang membagi puisi dalam beberapa jenis, yaitu puisi naratif, puisi lirik, dan puisi deskriptif

Pembelajaran aktif merupakan proses pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa selama proses pembelajaran baik keaktifan secara individu maupun kelompok. Dalam pembelajaran aktif, guru hanya sebagai pemandu kegiatan pembelajaran dengan tugas mengarahkan dan membimbing siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran aktif sebenarnya telah lama dikenal oleh para guru. Sering kita mengatakan dalam pembelajaran aktif, guru sebagai fasilitator sedangkan siswa sebagai unsur pembelajar yang aktif.

Untuk menjadikan pembelajaran aktif, Uno juga mengemukakan pembelajaran perlu dirancang dengan sengaja dibuat, yang dalam bahasa instruksional terjadi skenario guru dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan skenario dengan pendekatan MIKiR yang dikombinasi dengan metode *one word one sentence* dalam pembelajaran menulis puisi.

Pendekatan MIKiR merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang penulis dapatkan selama penulis mengikuti kegiatan sebagai fasilitator daerah (Fasda) pada kegiatan yang dilaksanakan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kutai Kartanegara bekerja sama dengan Tanoto Foundation. MIKiR merupakan singkatan dari Mengalami, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi.

Dalam pembelajaran aktif selalu ada langkah-langkah sistematis yang dilakukan seperti 1) penyampaian latar belakang, tujuan, dan garis besar pembelajaran, 2) urun gagasan, 3) aplikasi, 4) refleksi, dan 5) tindak lanjut. Pemilihan pendekatan MIKiR dipilih karena pendekatan ini telah terbukti mampu membuat siswa belajar dengan aktif yang dipandu guru. Guru memberikan panduan kerja kepada siswa tahap demi tahap dan siswa bekerja dengan menggunakan lembar kerja siswa.

Metode pembelajaran *one word one sentences* merupakan metode pembelajaran yang memandu siswa dalam pembelajaran khususnya siswa yang mengalami kesulitan dalam merangkai kalimat untuk menjadi satu kesatuan yang sistematis. Kendala ini sering ditemukan dalam proses pembelajaran menulis. Banyak siswa yang sering merasa kebingungan dalam melanjutkan tulisan karena merasakan kebuntuan dalam menuangkan ide atau gagasan. Dengan metode ini siswa akan dipandi dari satu kata ke kata berikutnya sehingga terbentuk kalimat. Bermula dari sini diharapkan siswa akan melakukan kegiatan terarah dan terbimbing.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan metode *one word one sentences* adalah sebagai berikut.

1. Siswa menentukan tema tulisan (kelompok atau individu)
2. Siswa menentukan kata-kata yang merupakan kosa kata yang merujuk pada tema yang telah dipilih
3. Setiap kata dibuat sebuah kalimat
4. Antara kalimat satu dan kalimat yang lain disusun sehingga terbentuk sebuah tulisan yang mengacu pada tema
5. Siswa menyunting kata dan kalimat yang kurang sesuai sehingga diperoleh susunan kalimat yang sesuai dengan tema dan sesuai peraturan yang berlaku.

### **Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Pendekatan MIKiR dan Metode *One Word One Sentences* pada Bab Indahya Berpuisi**

Perpaduan pendekatan MIKiR dan metode *one word one sentence* dalam proses pembelajaran menulis puisi dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Guru membuka pelajaran dengan salam, berdoa, menanyakan kehadiran, menyampaikan tujuan pembelajaran dan teknik pembelajaran yang akan dilakukan.
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
3. Setiap siswa mencermati contoh puisi dalam buku siswa sebagai sarana kegiatan literasi
4. Siswa mendiskusikan pengertian puisi dan unsur-unsur puisi, memilah unsur pembangun puisi dengan berpedoman pada LK yang disiapkan guru.
5. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain menanggapi.
6. Siswa secara klasikal dipandu guru untuk menentukan sebuah tema untuk menulis puisi
7. Beberapa siswa yang ditunjuk menyebutkan satu kata secara bergantian dan menuliskan di papan tulis.
8. Secara bergantian satu siswa membuat kalimat berdasarkan kata yang telah tertulis di papan tulis sehingga terbentuk satu larik puisi.
9. Salah satu dari siswa dipandu untuk menyusun larik-larik kalimat menjadi sebuah puisi dibantu siswa lain secara klasikal
10. Guru memandu untuk menyunting puisi yang dibuat secara klasikal
11. Berdasarkan langkah yang dilakukan secara klasikal siswa melakukan secara kelompok sehingga diperoleh satu puisi hasil karya kelompok
12. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya untuk mendapat tanggapan dari kelompok lain
13. Setiap kelompok memajang hasil karyanya sebagai sumber belajar siswa lain dan untuk disunting oleh kelompok lain apabila diperlukan.
14. Secara individu siswa menulis sebuah puisi dengan langkah-langkah yang telah dilakukan baik secara klasikal maupun secara kelompok
15. Siswa menukarkan pekerjaannya kepada siswa lain untuk mendapat masukan dalam kegiatan penyuntingan
16. Siswa memperbaiki pekerjaannya sesuai masukan siswa lain dan sesuai dengan keinginan siswa sendiri karena penciptaan puisi bersifat individu
17. Siswa secara berkelompok mendiskusikan puisi hasil karya siswa untuk ditampilkan dalam kegiatan membaca puisi sebagai contoh
18. Perwakilan kelompok membacakan puisi pilihan kelompok sebagai model pembacaan puisi (bisa dengan teknik musikalisasi puisi bila memungkinkan)
19. Siswa secara individu membacakan puisi dan siswa lain melakukan pengamatan.
20. Siswa dan guru melakukan refleksi dan tindak lanjut

Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini hanya divokuskan pada kegiatan menulis puisi sehingga tidak semua langkah akan dibahas dalam bagian pembahasan penelitian ini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tenggarong Seberang. Pada awal pembelajaran semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran materi puisi dengan pendekatan MIKiR sangat baik. Siswa mampu melakukan pembelajaran dari mengamati puisi, menganalisis isi puisi dan menganalisis unsur pembangun puisi dengan baik. Kegiatan diskusi kelompok sampai presentasi juga berjalan dengan lancar. Pada saat kegiatan menulis puisi beberapa siswa mulai mengeluh karena kebingungan mencari ide/gagasan yang akan digunakan sebagai tema puisi. Dari sini guru berusaha untuk menggunakan tambahan metode yaitu metode *one word one sentences*.

Tempat penelitian di SMP Negeri 1 Tenggarong Seberang dengan waktu penelitian pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020, pada bulan November-Desember 2019.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIIA SMP Negeri 1 Tenggarong seberang yang berjumlah 32 anak, terdiri dari laki-laki 17 dan 15 perempuan.

Objek penelitian adalah kompetensi dasar 4.8 Menyajikan gagasan, perasaan, dan pendapat dalam bentuk teks puisi secara tulis/lisan dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi. Keberhasilan penelitian ini dilihat dari KKM yaitu mampu menulis puisi secara mandiri.

## **HASIL PENELITIAN**

Kegiatan penelitian dibagi menjadi tiga siklus:

### **1. Siklus pertama**

Pada siklus pertama ini kegiatan pembelajaran menulis puisi secara klasikal. Langkah-langkah kegiatannya sebagai berikut.

- a. Secara bersama siswa menentukan sebuah tema.
- b. Secara acak guru menunjuk satu siswa untuk menyebutkan satu kata yang berhubungan dengan tema puisi kemudian menuliskannya di papan tulis. Kegiatan ini bergulir sampai ke beberapa anak sampai dianggap cukup dan diperoleh daftar kata sebagai modal pertama menulis puisi.
- c. Guru menunjuk secara acak satu siswa untuk membuat kalimat dengan menggunakan satu kata yang tersedia. Selanjutnya siswa yang lain ditunjuk untuk membuat kalimat dengan menggunakan kata yang lain sampai semua kata menjadi kalimat. Jumlah kalimat sama dengan jumlah kata yang tersedia.
- d. Dengan bimbingan guru, siswa saling berdiskusi secara klasikal untuk mengurutkan kalimat-kalimat sehingga membentuk bait-bait puisi.
- e. Secara klasikal, guru membimbing siswa untuk mencermati kalimat yang bermajas.
- f. Di akhir kegiatan diperoleh satu puisi karya siswa satu kelas.

### **2. Siklus kedua**

Pada siklus kedua, siswa dibagi menjadi lima kelompok. Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut.

- a. Siswa dibagi menjadi lima kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa.
- b. Setiap kelompok menentukan tema untuk menulis puisi.
- c. Setiap siswa menyerahkan satu kata sebagai modal awal untuk menulis puisi.

- d. Setiap siswa membuat satu kalimat berdasarkan kata yang tersedia. Mekanisme pembagian kata diserahkan kepada kelompok.
  - e. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya untuk mendapat tanggapan dari kelompok lain
  - f. Kelompok memperbaiki puisinya berdasarkan masukan dari kelompok lain sehingga diperoleh sebuah puisi hasil karya kelompok.
3. Siklus ketiga
- Pada siklus ketiga, kegiatan menulis puisi merupakan kegiatan individu. langkah-langkah kegiatan sebagai berikut.
- a. Siswa menentukan sebuah tema untuk menulis puisi.
  - b. Siswa mendata kata-kata yang berhubungan dengan tema yang dipilih. Tema yang dipilih diharapkan sesuai dengan pengalaman hidup, menggambarkan lingkungan sekitar, atau orang-orang di sekitar siswa.
  - c. Siswa membuat larik-larik puisi berdasarkan kata-kata yang telah ditulis.
  - d. Siswa menyusun larik-larik/kalimat-kalimat menjadi sebuah puisi yang padu.
  - e. Siswa mencermati diksi atau pilihan kata sehingga larik-larik puisi mengandung majas dan menjadi puisi yang indah.
  - f. Siswa bertukar pekerjaan dengan temannya untuk saling memberi masukan
  - g. Siswa merevisi puisi berdasarkan masukan siswa lain apabila dianggap lebih baik.
  - h. Siswa mengumpulkan puisi ciptaannya dalam bentuk file.

### Refleksi Pembelajaran

Refleksi pembelajaran menulis puisi adalah dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pengalaman dan perasaannya selama mengikuti pembelajaran menulis puisi. Siswa dan guru merencanakan pembelajaran berikutnya, yaitu membacakan puisi karya sendiri atau kelompok. Kegiatan membacakan puisi dapat dilakukan dengan cara musikalisasi puisi bila memungkinkan. Tidak lanjut kegiatan ini adalah menerbitkan puisi karya siswa dalam bentuk antologi puisi dan ditambah puisi karya guru.

### Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah adanya produk baru berupa puisi hasil karya siswa secara individu. Puisi karya kelas atau kelompok digunakan sebagai sarana mendorong siswa secara perorangan yang mengalami kesulitan dalam proses menulis puisi sehingga mereka mampu menulis puisi tanpa harus mengutip karya orang lain. Berikut adalah data hasil penilaian kegiatan peserta didik.

**Tabel 1.** Kegiatan Siklus 1

No.	Nama	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Abid Iksan Afandi	2	1	1	1
2.	Adi Rahman	2	1	1	1
3.	Agresia Jesania M	3	3	2	3
4.	Alfin Noor Rahman	1	1	1	1
5.	Alycia Erina Dewi	3	3	2	3

6.	Ananda Putera P	3	2	2	3
7.	Antonius Parelefner	2	1	1	2
8.	Audio Melandri D	1	1	1	2
9.	Benyamin Yuliosilli W	1	1	1	1
10.	Cresensia Imelda U	3	2	1	2
11.	Daut Adrian Malau	2	1	1	1
12.	Fernando Decosta K	2	1	1	1
13.	Finkancyo Ngasu M	2	1	1	1
14.	Fransiska Yunita	2	2	1	2
15.	Intan Putri Hartini	3	3	2	3
16.	Kornelia Stefani S	2	2	1	2
17.	Maria Maghdalena	2	1	1	1
18.	Maria Oktaviani J	2	1	1	1
19.	Natalita Lipiani	3	3	3	3
20.	Noor Fani	2	1	1	1
21.	Novia Ramadhani	2	1	1	1
22.	Oktaviana Alvionita S	2	1	1	1
23.	Rafael Marco K	1	1	1	2
24.	Rehan Fahmi Al Syhab	1	1	1	1
25.	Rendi Riskandi	tidak hadir	tidak hadir	tidak hadir	tidak hadir
26.	Repi Sumarna	1	1	1	1
27.	Reza Fibriana	3	3	3	3
28.	Riki	1	1	1	1
29.	Saffa Manda W	2	2	2	3
30.	Sherly Mailina	2	2	2	3
31.	Stevend Ratzinger Da L	2	2	1	2
32.	Widiono Rano	1	1	1	1

Keterangan:

1. Keterlibatan dalam kelas
2. Keaktifan menyampaikan pendapat
3. Mengomentari pendapat teman
4. Keikutsertaan dalam penentuan puisi akhir

Rubrik penilaian

1. Tidak aktif
2. Kurang aktif
3. Aktif

**Tabel 2.** Kegiatan Siklus 2

No.	Nama	Kelompok	Penilaian		
			1	2	3
1.	Abid Iksan Afandi	1	2	2	1
2.	Adi Rahman	4	2	2	2
3.	Agresia Jesania M	2	2	3	2
4.	Alfin Noor Rahman	1	2	3	2
5.	Alycia Erina Dewi	2	3	3	3

6.	Ananda Putera P	1	3	3	3
7.	Antonius Parelefner	5	2	2	2
8.	Audio Melandri D	2	2	2	1
9.	Benyamin Yuliosilli W	5	2	2	1
10.	Cresensia Imelda U	3	3	2	2
11.	Daut Adrian Malau	5	2	2	1
12.	Fernando Decosta K	4	2	2	1
13.	Finkancyo Ngasu M	4	2	2	1
14.	Fransiska Yunita	1	3	3	3
15.	Intan Putri Hartini	3	3	3	3
16.	Kornelia Stefani S	1	3	3	2
17.	Maria Maghdalena	4	3	3	2
18.	Maria Oktaviani J	5	2	3	2
19.	Natalita Lipiani	3	3	3	3
20.	Noor Fani	2	2	2	2
21.	Novia Ramadhani	2	2	2	2
22.	Oktaviana Alvionita S	4	2	2	2
23.	Rafael Marco Kaunang	5	3	3	2
24.	Rehan Fahmi Al Syhab	5	2	2	2
25.	Rendi Riskandi	-	-	-	-
26.	Repi Sumarna	3	2	2	1
27.	Reza Fibriana	3	3	3	3
28.	Riki	1	2	2	1
29.	Saffa Manda Widayat	4	3	3	2
30.	Sherly Mailina	1	2	2	2
31.	Stevend Ratzinger Da L	4	3	2	2
32.	Widiono Rano	2	2	2	1

Keterangan

1. Keaktifan dalam kelompok: skor 1-3
2. Keaktifan dalam presentasi: skor 1-3
3. Keikutsertaan dalam menanggapi: skor 1-3

**Tabel 3.** Kegiatan Siklus 3

No	Nama	Kerangka Puisi	Hasil Akhir	Keterangan
1.	Abid Iksan Afandi	Ada	Ada	Revisi
2.	Adi Rahman	Ada	Ada	Revisi
3.	Agresia Jesania M	Ada	Ada	Tuntas
4.	Alfin Noor Rahman	Ada	Ada	Revisi
5.	Alycia Erina Dewi	Ada	Ada	Tuntas
6.	Ananda Putera P	Ada	Ada	Tuntas
7.	Antonius Parelefner	Ada	Ada	Tuntas
8.	Audio Melandri D	Ada	Ada	Tuntas
9.	Benyamin Yuliosilli W	Ada	Ada	Tuntas
10.	Cresensia Imelda U	Ada	Ada	Tuntas

11.	Daut Adrian Malau	Ada	Ada	Tuntas
12.	Fernando Decosta K	Ada	Ada	Tuntas
13.	Finkancyo Ngasu M	Ada	Ada	Tuntas
14.	Fransiska Yunita	Ada	Ada	Tuntas
15.	Intan Putri Hartini	Ada	Ada	Tuntas
16.	Kornelia Stefani S	Ada	Ada	Tuntas
17.	Maria Maghdalena	Ada	Ada	Tuntas
18.	Maria Oktaviani J	Ada	Ada	Tuntas
19.	Natalita Lipiani	Ada	Ada	Tuntas
20.	Noor Fani	Ada	Ada	Tuntas
21.	Novia Ramadhani	Ada	Ada	Tuntas
22.	Oktaviana Alvionita S	Ada	Ada	Tuntas
23.	Rafael Marco K	Ada	Ada	Tuntas
24.	Rehan Fahmi Al Syhab	Ada	Ada	Tuntas
25.	Rendi Riskandi	tidak hadir	tidak hadir	Tidak Tuntas
26.	Repi Sumarna	Ada	Ada	Tuntas
27.	Reza Fibriana	Ada	Ada	Tuntas
28.	Riki	Ada	Ada	Revisi
29.	Saffa Manda Widayat	Ada	Ada	Tuntas
30.	Sherly Mailina	Ada	Ada	Tuntas
31.	Stevend Ratzinger Da.L	Ada	Ada	Tuntas
32.	Widiono Rano	Ada	Ada	Tuntas

## PEMBAHASAN

Berdasarkan data dari siklus satu sampai tiga dapat hasil penelitian tindakan kelas dapat dianalisis sebagai berikut:

1. Pada siklus satu secara umum peserta didik mengikuti pembelajaran dan menyimak penjelasan pendidik dengan baik kecuali satu siswa tidak hadir kelas tanpa keterangan. Ketika proses pembelajaran masuk pada kegiatan menulis puisi dengan menentukan tema terlebih dahulu secara klasikal, mulai tampak keaktifan peserta didik. Ada yang antusias mengemukakan ide namun ada juga yang terlihat diam tak berkomentar. Setelah ditanya mereka kebingungan menentukan ide. Akhirnya ikut suara terbanyak. Selanjutnya peserta didik menyebutkan satu kata untuk setiap anak. Pendidik hanya mampu menangkap beberapa peserta didik yang bersedia menyebutkan kata dan bersedia menuliskan di papan tulis. Pada saat peserta didik dipanggil secara berurutan sesuai tempat duduknya untuk menyebutkan satu kata sesuai tema yang disepakati, banyak peserta didik yang tidak mampu menyebutkan dan tidak bersedia menuliskan kata di papan tulis, akhirnya hanya beberapa peserta didik yang bersedia untuk menyebutkan dan menuliskan kata di papan tulis.
2. Kegiatan selanjutnya adalah membuat kalimat berdasarkan kata-kata yang telah ditulis di papan tulis. Satu kata untuk satu kalimat. Dalam kegiatan ini suara peserta didik bersahutan sehingga tidak terdeteksi secara spesifik siapa yang membuat kalimat. Suasana kelas mulai ramai dan semangat peserta didik mulai muncul. Mengungkapkan kalimat secara bersamaan menjadikan peserta didik

yang kesulitan membuat kalimat langsung disambut dan dilanjutkan oleh peserta didik lain sampai terbentuk satu kalimat dari satu kata, meskipun yang aktif tidak sampai 50%. Akhirnya kata-kata yang tertulis di papan tulis menjadi kalimat-kalimat yang akan menjadi larik-larik puisi.

3. Pada saat menganalisis kalimat-kalimat untuk dijadikan puisi sesuai keinginan, peserta didik sudah dituntut untuk berpikir kritis. Pemilihan kata yang cocok dan dianggap puitis menjadi kendala untuk kebanyakan peserta didik sehingga dalam kegiatan ini hanya enam anak yang terlihat aktif, bahkan ada skitar 50% tidak aktif.
4. Siklus dua dengan kegiatan menulis puisi secara kelompok, peserta didik mulai merasakan tanggung jawab secara kelompok karena ada tuntutan satu kelompok harus menghasilkan satu puisi. Dalam hal ini minimal satu anak harus menyumbang satu kata. Setiap kelompok terdiri dari 6-7 peserta didik, maka akan diperoleh sekitar enam kata yang nantinya akan menjadi enam kalimat dalam satu puisi. Secara umum proses ini berjalan dengan baik meski terlihat beberapa peserta didik kurang aktif. Secara umum tidak ada yang tidak aktif dalam proses penulisan dan presentasi puisi. Dalam proses menanggapi presentasi kelompok lain terlihat enam peserta didik yang aktif, enam belas peserta didik kurang aktif, dan ada sembilan peserta didik yang tidak aktif. Sedangkan satu peserta didik tidak hadir.
5. Pada siklus ketiga, kegiatan menulis puisi secara mandiri, peserta didik sudah memahami teknik menulis puisi dengan metode *one word one sentences*. Peserta didik sudah diinformasikan di akhir pembelajaran sebelumnya untuk mencari tema sebelum proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian pada pertemuan siklus tiga banyak peserta didik yang sudah siap menulis puisi. Di pertemuan ini peserta didik sudah mampu menulis dan memproduksi sebuah puisi meski ada empat peserta didik yang harus merevisi puisinya dan satu peserta didik yang memang tidak hadir sekolah. Secara umum akhirnya 31 peserta didik dinyatakan tuntas dan satu peserta didik tidak tuntas karena selama proses pembelajaran dengan materi menulis puisi tidak hadir sekolah.
6. Pada kegiatan refleksi, peserta didik secara umum merasa senang dengan pembelajaran aktif dengan pendekatan MIKiR dan metode *one word one sentences* karena peserta didik terbantu dalam menemukan gagasan menulis puisi. Proses penulisan puisi pun dilakukan secara bertahap dari klasikal, kelompok, sampai mandiri. Waktu yang dipertlukan memang cukup lama, namun hasil dari proses pembelajaran ini, peserta didik mampu menghasilkan puisi sendiri dengan ide sendiri tanpa harus mengambil karya orang lain.

## **KESIMPULAN**

Pembelajaran penulis puisi yang dilakukan secara bertahap dari kegiatan klasikal, kelompok, sampai kegiatan mandiri telah berhasil meningkatkan keterampilan menulis puisi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tenggarong Seberang. Pendekatan MIKiR yang diadopsi dari Pembelajaran aktif Tanoto Foundation dan metode *one word one sentences* telah mampu menyelesaikan proses pembelajaran yang selama ini terkendala pada materi menulis puisi. Pengalaman

secara klasikal dan berkelompok dapat mengantarkan peserta didik berkarya secara mandiri.

## **SARAN**

Pemilihan metode pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan masalah yang dihadapi dan kondisi peserta didik. Pendekatan MIKiR dapat dilakukan dalam pembelajaran secara klasikal, kelompok, maupun mandiri. Pendekatan ini dapat dikombinasikan dengan metode yang sesuai untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Hamzah dan Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kosasih, E. 2017. *Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VIII (Buku Guru)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Kosasih, E. 2017. *Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VIII (Buku Siswa)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Pradopo, Rachmad Djoko. 1990. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Tanoto Faoundation. 2018. *PINTAR Pengembangan Inovasi untuk Kualitas Pembelajaran, Modul 1 Praktik yang Baik dalam Pembelajaran di SMP dan MTs*. Jakarta: Tanoto Faoundation



# ANALISIS KESULITAN BELAJAR OPERASI HITUNG PEMBAGIAN PADA SISWA KELAS IV SDN 012 SAMARINDA

**Yudo Dwiyono, Sinta Apriliana Hardianti**  
Universitas Mulawarman

## ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui karakteristik kesulitan belajar siswa pada operasi hitung pembagian 2) mengetahui faktor penyebab kesulitan belajar operasi hitung pembagian. 3) mengetahui upaya yang dilakukan guru dalam mengatasi kesulitan belajar operasi hitung pembagian. Penelitian dilakukan dilaksanakan di SD Negeri 012 Samarinda selama empat bulan. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi. Sebagai informan kunci adalah siswa Kelas IV dan guru kelas. Teknik analisis data menggunakan Model Miles and Huberman. Dan uji keabsahan data dengan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Karakteristik kesulitan belajar operasi hitung pembagian meliputi: kekurangan pemahaman simbol, kesulitan menuliskan simbol matematis dari suatu soal, kekurangan pemahaman nilai tempat, penggunaan proses yang keliru, dan perhitungan yang keliru; 2) Faktor penyebab kesulitan belajar operasi hitung pembagian terdiri dari factor internal dan eksternal. Penyebab dari faktor internal yaitu: minat, perhatian dan relasi. Sedangkan factor eksternal yaitu factor keluarga (orang tua) dan sekolah. 3) Upaya yang dilakukan guru kelas dalam mengatasi kesulitan belajar operasi hitung pembagian yaitu: a) Memberikan remedial setelah mengerjakan soal ulangan; b) Menjelaskan kembali cara pengerjaan pembagian secara berulang sampai siswa pahami; c) Mengatur posisi tempat duduk siswa yang kemampuannya rendah dan kemampuannya tinggi agar bisa membantu; d) Mengadakan tanya jawab perkalian sebelum pulang sekolah; e) Menerapkan teori belajar Piaget; f) bekerja sama dengan orang tua untuk selalu mengawasi belajar anak di rumah.*

**Kata Kunci:** *Matematika, Pembagian, Analisis, Kesulitan belajar.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha menanamkan nilai dan norma, dan mewariskan kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan melalui pendidikan sebagai usaha manusia untuk melestarikan hidupnya (Ihsan, 2005: 1). Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka tujuan pendidikan

dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 diarahkan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah dasar (SD) sebagai bagian dari pendidikan dasar, memiliki peranan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Sekolah dasar (*elementary school*) adalah jenjang paling mendasar bagi pendidikan formal di sekolah di Indonesia. Tujuan pendidikan di SD adalah memberikan kemampuan bekal membaca, menulis, berhitung, pengetahuan dan ketrampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya, serta mempersiapkan untuk mengikuti pendidikan di SLTP. Sesuai dengan tujuan tersebut, maka tugas SD adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mendasari 3 aspek yaitu: pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut merupakan landasan pendidikan dasar yang utama, karena ketiga aspek tersebut merupakan hal paling hakiki dalam kehidupan. Pendidikan di SD dapat membentuk karakter yang kuat (Husien, 2016: 53). Fungsi utama pendidikan dasar, termasuk SD yaitu: 1) Peserta didik dibekali pengetahuan dasar yang terkait dengan kemampuan berbicara, berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung penguasaan dasar-dasar untuk mempelajari sains dan mampu berkomunikasi yang merupakan tuntutan kemampuan minimal dalam kehidupan. 2) Pendidikan dasar memberikan dasar-dasar untuk mengikuti pendidikan pada jenjang pendidikan berikutnya (Ali, 2009: 33).

Pelaksanaan pembelajaran di SD harus berpegang pada tujuan dan karakteristik siswa SD yaitu: kegiatan konkret, kegiatan manipulatif dan pembelajaran terpadu. Ketiga karakteristik pembelajaran tersebut merupakan cerminan dari tingkat perkembangan anak SD. Oleh karena itu, guru SD hendaknya selalu berusaha menyesuaikan pengalaman belajar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Begitu juga dalam pembelajaran matematika. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 (Depdiknas, 2006) disebutkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai ruang lingkup operasi bilangan, geometri, pengukuran dan pengolahan data. Matematika mempunyai objek kajian yang abstrak sedangkan siswa usia SD menurut Piaget berada pada tahap operasi konkrit. Karena adanya perbedaan karakteristik antara matematika dan anak usia SD, maka matematika akan sulit dipahami oleh anak usia SD. Untuk mengatasi perbedaan karakteristik tersebut, guru harus merancang pembelajaran yang berkualitas dengan memperhatikan tahap berfikir anak usia SD.

Menurut R. Soedjadi, (2000: 43. tujuan pembelajaran matematika adalah: 1) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dan pola pikir dalam kehidupan dan dunia selalu berkembang, 2) Mempersipakn siswa menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan. Hal ini ditunjukkan dengan memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat mempelajari matematika, serta sikap percaya diri dan ulet dalam pemecahan masalah. Kegagalan atau keberhasilan belajar matematika sangat bergantung pada kemampuan dan kesiapan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar. Salah satunya dipengaruhi bagaimana sikap dan minatnya terhadap matematika. Pengalaman pembelajaran yang bermakna dan

menyenangkan dalam belajar matematika akan sangat mempengaruhi kondisi minat belajar siswa. Siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Tidak heran jika siswa kurang termotivasi untuk mempelajari matematika, sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa belum maksimal. Indikator yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dikatakan tuntas, dan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKB belum tuntas. Siswa yang tuntas dapat diberikan program pengayaan. Sedangkan siswa yang belum tuntas diberikan remedial (karena bermasalah), atau mengalami kesulitan belajar.

Kesulitan belajar merupakan suatu konsep yang maknanya cukup luas antara lain: disfungsi otak minimal (*minimal brain dsyfunction*), gangguan neurologis (*neurological disorders*), disleksia (*dyslexia*) dan afasia perkembangan (*developmental aphasia*) yang tercakup dalam konsep 'kesulitan belajar (*learning disabilities*)' (Fujishima dalam Abdurrahman, 2010: 6). Menurut Priatna (2019: 52) siswa SD sering mengalami kesulitan belajar matematika. Kesulitan belajar matematika adalah kesulitan mengerjakan bilangan saat melakukan perhitungan. Salah satunya adalah melakukan perhitungan pembagian. Pembagian merupakan keterampilan komputasional yang dipandang paling sulit dipelajari. Kesulitan belajar ini harus segera diatasi agar tidak menghambat siswa untuk mempelajari materi berikutnya. Guru harus mencari solusi pemecahannya. Guru harus lebih banyak berinteraksi dengan siswa sehingga bisa mengamati kegiatan pembelajaran didalam kelas. Langkah penting, yaitu memahami kesulitan belajar yang dihadapi siswa dan faktor-faktor penyebabnya untuk mengurangi kesalahan berikutnya. Selain itu dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara mengajarkan matematika yang baik dan benar sehingga dapat memanfaatkan waktu yang ada sebaik mungkin dan efektif.

Hasil observasi, yaitu wawancara dengan guru kelas IVA SD Negeri 012 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa belum maksimal atau belum seperti yang diharapkan. Hasil belajar matematika pada soal pembagian dari hasil tes belum maksimal (belum seperti yang diharapkan). Karena dari 25 siswa, baru 10 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (70), dan masih 15 siswa yang di bawah KKM. Permasalahan tersebut perlu segera dipecahkan. Karena kalau dibiarkan dapat menambah kesulitan siswa dan menghambat pembelajaran matematika materi berikutnya.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Konsep Belajar**

Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Thorndike mengartikan belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera, dan respon yang ditunjukkan oleh siswa berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan (Budianingsih, 2012: 21). Sedangkan Mustaqim (2004: 34) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang terjadi karena latihan

dan pengalaman. Pendapat para ahli tentang pengertian belajar tersebut dapat dimaknai bahwa, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksinya dengan lingkungan. Belajar merupakan totalitas aktivitas psikofisik, merupakan aktivitas yang kompleks yang terlihat dalam proses internal, yaitu mental yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar merupakan proses perubahan kepribadian (tingkah laku). Perubahan tingkah laku hasil belajar tersebut untuk memperoleh tujuan tertentu.

Menurut Sadirman (2012: 6) belajar memiliki tiga tujuan yaitu: 1) Mendapatkan pengetahuan, 2) Penanaman keterampilan, 3) Pembentukan Sikap. Dengan demikian tujuan belajar adalah untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pencapaian tujuan belajar akan menghasilkan, hasil belajar. Dengan adanya tujuan belajar maka dapat menjadi usaha atau upaya perubahan tingkah laku pada diri individu melalui aktivitas dan interaksi dengan lingkungannya. Proses dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai factor. Satu diantaranya adalah pemahaman terhadap prinsip belajar. Slameto (2013: 27) menyebutkan beberapa prinsip belajar yaitu: 1) siswa harus partisipasi aktif, meningkatkan minat; 2) harus menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat; 3) harus senantiasa bertujuan; 4) perlu lingkungan yang menantang; 5) perlu interaksi dengan lingkungan; 6) memerlukan proses kontinyu; 7) proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery; 8) proses kontiguitas; 9) bersifat keseluruhan; 10) harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu; 11) berdasarkan syarat keberhasilan belajar; 12) memerlukan sarana; 13) perlu repetisi/ulangan. Prinsip belajar dapat tercapai apabila terpenuhinya prasyarat yang diperlukan untuk belajar, hakikat belajar, kesesuaian materi yang harus dipelajari dan syarat keberhasilan belajar. Prinsip belajar erat kaitannya dengan teori-teori belajar dan pendekatan yang dimiliki siswa.

### **Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajari, cerdas, terampil, mampu memahami dengan baik bahan yang diajarkan. Keberhasilan dalam pembelajaran matematika dipengaruhi oleh banyak factor. Satu diantaranya yaitu penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa. Karso (2009: 20) menyebutkan empat tujuan pembelajaran matematika yaitu: Tujuan praktis; tujuan kemasyarakatan; tujuan professional; tujuan budaya. *Tujuan Praktis*, berkaitan dengan pengembangan siswa, menggunakan matematika dalam menyelesaikan masalah. *Tujuan kemasyarakatan*, pendidikan matematika bisa mengembangkan kemampuan sosial siswa dalam kecerdasan intrapersonal. *Tujuan Profesional*, pendidikan matematika harus bisa mempersiapkan siswa terjun ke dunia kerja, *Tujuan Budaya*, pendidikan matematika perlu menempatkan matematika sebagai hasil kebudayaan manusia dan proses mengembangkan kebudayaan.

Jenis-jenis materi belajar operasi hitung pembagian yang diajarkan dalam pelajaran matematika di SD antara lain adalah meliputi: 1) Pembagian dengan kumpulan. 2) Pembagian dengan menggunakan garis bilangan. 3) Pembagian

dengan menggunakan timbangan. 4) Pembagian sebagai pengurangan berulang. 5) Pembagian sebagai kebalikan dari perkalian. 6) Pembagian dengan 0. 7) Pembagian dengan menggunakan tabel perkalian, 8) Pembagian dengan cara bersusun pendek. Pembagian adalah lawan dari perkalian. Pembagian juga pengurangan berulang sampai habis. Kemampuan prasyarat yang harus dikuasai dalam mempelajari konsep pembagian yaitu pengurangan dan perkalian. Pembagian merupakan materi yang sulit bagi siswa. Konsep pembagian merupakan hasil dari pengurangan berulang pada bilangan yang dibagi oleh bilangan pembagi secara berulang sehingga sisa dari pengurangan sama dengan 0 (nol), atau lebih kecil dari bilangan pembagi. Beberapa jenis pembagian yang diajarkan di SD yaitu: Pembagian dengan kumpulan; Pembagian dengan menggunakan garis bilangan; Pembagian dengan menggunakan timbangan; Pembagian sebagai pengurangan berulang; Pembagian sebagai kebalikan dari perkalian; Pembagian dengan 0; Pembagian dengan menggunakan tabel perkalian, dan Pembagian dengan cara bersusun pendek.

### **Kesulitan Belajar Matematika**

Siswa dalam belajar sering mengalami kesulitan belajar. Istilah kesulitan belajar dapat diartikan suatu kondisi di mana anak didik tidak dapat belajar secara maksimal disebabkan adanya hambatan, kendala atau gangguan dalam belajarnya (Ismail, 2016: 37). Menurut Abdurrahman (2010: 9) kesulitan belajar dapat berwujud sebagai suatu kekurangan dalam satu atau lebih bidang akademik, baik dalam mata pelajaran yang spesifik seperti membaca, menulis, matematika, dan mengeja. Secara garis besar kesulitan belajar dapat diklasifikasikan kedalam dua kelompok yaitu: 1) kesulitan belajar yang dihubungkan dengan perkembangan, 2) kesulitan belajar akademik.

Kesulitan belajar yang berhubungan dengan perkembangan mencakup gangguan motorik dan persepsi, kesulitan belajar bahasa dan komunikasi, dan kesulitan belajar dalam penyesuaian perilaku sosial. Kesulitan belajar akademik menunjuk pada adanya kegagalan-kegagalan pencapaian prestasi akademik yang sesuai dengan kapasitas yang diharapkan. Kesulitan belajar ini tidak selalu disebabkan karena faktor intelegensi yang rendah, tetapi juga dapat disebabkan oleh faktor-faktor non intelegensi (Ahmadi dan Supriyono, 2013: 77). Selain itu, kesulitan belajar juga dapat dialami oleh siswa yang berkemampuan rata-rata atau normal disebabkan oleh faktor-faktor tertentu yang menghambat tercapainya kinerja akademik sesuai dengan harapan (Syah, 2009: 184).

Menurut Kusdaryani dan Trimo (2009: 146) kesulitan belajar mencakup empat hal yaitu: 1) Learning disorder (kekacauan belajar) adalah keadaan proses belajar yang terganggu karena timbulnya respon yang bertentangan 2) Learning disabilities (tidak mampu belajar) adalah siswa yang tidak mampu atau menghindari belajar sehingga hasil belajarnya lebih rendah dari potensi intelektualnya. 3) Learning disfunction (belajar tidak berfungsi) adalah proses belajar yang tidak berfungsi dengan baik, meskipun siswa tidak menunjukkan adanya ketidaknormalan mental, gangguan alat indera, atau gangguan psikologis lainnya. 4) Slow learner (lambat belajar) adalah siswa yang mengalami kelambatan dalam proses belajarnya, membutuhkan waktu lebih banyak dibandingkan siswa sekelompoknya yang potensi intelektualnya sama. Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar merupakan hambatan yang dialami oleh siswa

untuk mencapai prestasi akademik secara optimal yang disebabkan oleh berbagai faktor. Kesulitan belajar matematika disebut juga diskalkulia. Siswa yang berkesulitan belajar matematika memiliki ciri-ciri tertentu. Menurut Lenner (dalam Abdurrahman, 2010: 259) ada delapan karakteristik siswa berkesulitan belajar matematika yaitu: 1) Gangguan hubungan keruangan; 2) Abnormalisasi persepsi visual; 3) Asosiasi visual motor; 4) Perseverasi; 5) Kesulitan mengenal dan memahami symbol; 6) Gangguan penghayatan tubuh; 7) Kesulitan dalam membaca dan bahasa; 8) Skor PIQ jauh lebih rendah dari VIQ.

Kesulitan belajar yang dialami siswa tentu ada factor penyebabnya. Ahmadi dan Supriyono (2013: 78-93) juga menyebutkan faktor penyebab kesulitan belajar dalam dua kelompok yaitu: 1) Faktor intern (faktor dalam diri siswa) yang meliputi faktor fisiologi, dan faktor psikologi. 2) Faktor ekstern (faktor dari luar diri siswa) yang meliputi faktor non social, dan faktor social. Faktor keluarga yang berpengaruh terhadap proses belajar seperti hubungan orang tua dan anak, suasana rumah, bimbingan orang tua, keadaan ekonomi keluarga dan sebagainya.

### **Analisis Kesulitan Belajar Matematika**

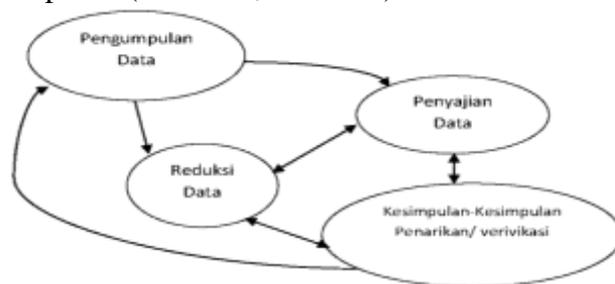
Menurut Amallia dan Unaenah (2018: 126) kesulitan belajar matematika adalah suatu kondisi di mana siswa tidak dapat belajar secara wajar dalam bidang akademik khususnya pada mata pelajaran matematika sehingga siswa tidak bisa belajar sebagaimana mestinya. Pada umumnya, seorang siswa yang mengalami kesulitan belajar matematika menunjukkan sulitnya dalam belajar serta mengerjakan tugas yang melibatkan angka atau simbol. Kesulitan belajar matematika yang dialami siswa kelas IV SD merupakan hal yang wajar. Kesulitan tersebut perlu dipecahkan agar tidak menghambat penyampaian materi pelajaran yang berikutnya. Dan perlu dianalisis karakteristik kesulitan dan factor penyebabnya.

Analisis merupakan tahapan dalam menentukan sebuah hasil dimana perlu penyelidikan pada peristiwa atau hal yang akan diteliti, juga merupakan proses untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks. Dalam 'Taksonomi Bloom' analisis merupakan kegiatan kognitif (C3). Analisis memiliki turunan indikator: menganalisis, mengkarateristik, mendiagnosis. Dalam penelitian ini turunan indikator C3 yang digunakan yaitu 'mengkarateristik' untuk menyelidiki secara mendalam kesulitan. Menganalisis suatu penelitian perlu menentukan aspek kesulitan yang akan diteliti, penelitian ini difokuskan pada karakteristik kesulitan belajar operasi hitung pembagian siswa kelas IV.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan selama empat bulan. Penelitian dilakukan di SD Negeri 012 Samarinda. Pendekatan yang digunakan dalam adalah kualitatif. Pendekatan ini dipilih dengan tujuan memahami kesulitan-kesulitan belajar operasi hitung pembagian yang dialami siswa kelas IV, serta mengungkap faktor penyebab kesulitan belajar siswa. Sebagai informan adalah siswa kelas IV dan guru kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pemikiran, konsep atau pengalaman mendalam dari informan. Obsevasi digunakan untuk melihat dan

mencatat peristiwa-peristiwa penting terkait dengan kesulitan operasi hitung pembagian. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi: buku-buku yang relevan; peraturan-peraturan; laporan kegiatan; foto-foto; film documenter; dan data yang relevan dengan penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk melihat hasil pekerjaan siswa pada operasi pembagian. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman (Sugiyono, 2018: 246) meliputi: reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing*). Uji keabsahan data menggunakan Triangulasi. Prosedur penelitian terdiri dari empat tahap yaitu: Tahap perencanaan, Tahap pengambilan, Tahap analisis data, Tahap pembuatan laporan (Arikunto, 2014: 61)



**Gambar 1.** Komponen analisis data (*interactive model*)

## HASIL PENELITIAN

### Paparan Data Karakteristik Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian

Karakteristik kesulitan belajar operasi hitung pembagian yang dialami siswa Kelas IV terdiri dari lima aspek kesulitan, yaitu: 1) Kesulitan memahami makna symbol, 2) Kesulitan menuliskan simbol matematis dari suatu soal, 3) Kesulitan menuliskan suatu angka berdasarkan nilai tempat pada suatu bilangan, 4) Kekeliruan perhitungan dalam menentukan hasil perkalian. 5) Kekeliruan perhitungan dalam menentukan hasil perkalian. Data hasil penelitian dapat dirangkum dalam table sebagai berikut.

**Tabel 1.** Rangkuman Hasil Data Penelitian

No	Aspek Kesulitan	Data Hasil Wawancara
1.	Kesulitan dalam memahami makna symbol	1) Menyelesaikan pembagian cenderung dengan menggunakan simbol yang telah diketahui yaitu (+) pertambahan. 2) Menjumlahkan bilangan yang dibagi dan hasil bagi untuk mendapatkan hasil pembagian. 3) Keliru menyelesaikan soal operasi pembagian dengan cara operasi hitung penjumlahan
2.	Kesulitan menuliskan simbol matematis dari suatu soal	1) Kesalahan membaca kata kunci masalah dari soal. 2) Tidak menulis informasi data dari soal. 3) Tidak memahami proses perhitungan pembagian. 4) Keliru menuliskan simbol matematis suatu soal cerita ke dalam jawaban.

3.	Kesulitan menuliskan suatu angka berdasarkan nilai tempat pada suatu bilangan	1) Kesulitan menentukan hasil pembagian jika bilangan yang dibagi lebih kecil dari pembagi. 2) Menurunkan 2 buah angka pada pembagian bersusun tanpa membagi angka didepan dengan pembagi. 3) Kekeliruan melakukan perhitungan pada bilangan yang dibagi lebih kecil nilainya dari bilangan pembagi.
4.	Penggunaan proses yang keliru terhadap prosedur pembagian tanpa sisa.	1) Kesalahan siswa dalam prosedur pembagian yaitu dengan membagi dari kanan terlebih dahulu. 2) Kurang teliti terhadap proses perhitungan. 3) Kurang paham terhadap prosedur pembagian bersisa. 4) Keliru melakukan prosedur pembagian bersusun dengan membagi dari kanan terlebih dahulu.
5.	Kekeliruan perhitungan dalam menentukan hasil perkalian.	1) Siswa salah memperkirakan hasil bagi pada pembagian bersusun dengan melakukan pembulatan keatas. 2) Siswa memperkirakan hasil bagi pada operasi bersusun dengan melakukan pembulatan keatas.

### **Paparan Data Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian**

Faktor penyebab kesulitan belajar terdiri dari 'Faktor internal dan eksternal'. Faktor internal adalah semua factor yang dapat menyebabkan kesulitan belajar berasal dari siswa itu sendiri. Sedangkan factor eksternal adalah semua factor yang dapat menyebabkan kesulitan belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal terdiri dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Hasil wawancara mengenai factor penyebab kesulitan belajar siswa dirangkum dan disajikan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 2.** Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa

No	(Pertanyaan/Pernyataan)	Jawaban/Pernyataan Siswa
1.	Faktor Internal	Saya tidak berminat dengan pelajaran matematika dan soal hitungan.
	Minat terhadap pelajaran matematika	Saya tidak bisa menghitung dan tidak paham soal matematika yang diberikan guru saya. Saya tidak pernah belajar matematika di rumah.
	Perhatian siswa saat pelajaran	Saya tidak pernah bertanya dan berkomunikasi dengan guru. Saya tidak suka belajar matematika bersama guru didalam kelas.
	Perhitungan	Saya belum hapal perkalian 1-10 setiap menghafal siswa selalu lupa. Saya menggunakan jari dan gambar untuk menghitung karena sering lupa.
	Penggunaan proses yang keliru	Saya kurang paham bagaimana langkah-langkah pembagian bersisa dan pembagian tanpa sisa.

		Saya tidak bisa menghitung pembagian tanpa sisa dan pembagian bersisa.
2.	Faktor eksternal Lingkungan keluarga: Orang tua memperhatikan belajar siswa di rumah. Pemberitahuan nilai matematika kepada orang tua.	Orang tua saya sibuk bekerja. Orang tua saya tidak memperhatikan sekolah/belajar saya karena merantau. Saya tinggal bersama nenek. Saya tidak punya buku paket sehingga dalam mengerjakan tugas tertinggal dari teman-teman. Ketika nilai matematika saya rendah tidak berani memberitahukan ke orang tua karena takut.
	Lingkungan sekolah: Relasi guru dengan siswa Guru saya sabar mengajari saya ketika saya tidak paham.	Saya senang belajar matematika bersama guru. Terkadang saya takut dimarahi kalau saya tidak mengerti.
	Relasi siswa dengan siswa perlu teman yang baik ketika belajar Matematika	saya senang kalau belajar matematika ada teman sebangku yang membenatu. Saya tidak bisa belajar kalau teman-teman di kelas, atau kelas lain yang ribut/gaduh.
	Guru kelas di sekolah memberi fasilitas belajar atau tambahan waktu belajar ketika ada materi yang tidak/ kurang/ dipahami siswa.	Guru kelas saya tidak memberikan fasilitas belajar atau tambahan waktu belajar ketika ada materi yang tidak/kurang saya pahami. Sekolah tidak memiliki alat peraga/media pembelajaran lain yang mampu dioperasikan di dalam kelas.

### Analisis Data

Berdasarkan paparan data hasil penelitian dan setelah dianalisis, maka dapat dikemukakan hasil: Karakteristik kesulitan belajar operasi hitung pembagian yang dialami siswa Kelas IV terdiri dari lima aspek kesulitan yaitu: Kesulitan memahami makna simbol, Kesulitan menuliskan simbol matematis, kesulitan menuliskan suatu angka berdasarkan nilai tempat suatu bilangan, penggunaan proses yang keliru terhadap prosedur pembagian tanpa sisa, kekeliruan perhitungan dalam menentukan hasil perkalian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa Kelas IV yang mengalami kesulitan operasi hitung pembagian. Pembahasan kelima aspek kesulitan tersebut adalah sebagai berikut: Kesulitan memahami makna symbol, Kesulitan dalam menuliskan simbol matematis dari suatu soal, kesulitan menuliskan suatu angka berdasarkan nilai tempat pada suatu bilangan, penggunaan proses yang keliru terhadap prosedur pembagian tanpa sisa, kekeliruan perhitungan dalam menentukan hasil perkalian.

Faktor penyebab kesulitan belajar operasi hitung pembagian terdiri dari factor internal dan eksternal. Penyebab dari factor internal yaitu: Minat siswa, Perhatian siswa saat pelajaran, Relasi siswa. Secara umum tingkat pemahaman siswa yang

belum mampu secara maksimal dalam memahami pelajaran, sampai dengan kondisi tertentu yang menyebabkan siswa tidak dapat menerima pelajaran dengan baik. Penyebab faktor eksternal terdiri dari: Lingkungan keluarga dan Lingkungan sekolah. Faktor penyebab dari lingkungan keluarga yaitu: Orang tua yang sibuk bekerja sehingga tidak memperhatikan belajar anak. Sedangkan factor penyebab dari lingkungan sekolah yaitu: Relasi guru dan siswa, Relasi siswa dengan siswa.

Upaya yang dilakukan guru kelas dalam mengatasi kesulitan belajar operasi hitung pembagian yaitu: melakukan remedial; menjelaskan cara pengerjaan pembagian secara berulang sampai siswa paham; mengatur posisi tempat duduk siswa baik dari yang kemampuannya rendah sampai yang baik sehingga siswa yang mengalami kesulitan dapat belajar lebih maksimal dengan temannya yang lebih mengerti; memotivasi siswa; mengajak siswa mulai menghafal perkalian dari 1-10; melakukan tanya jawab perkalian sebelum pulangan; mengajak orang tua untuk turut andil dalam melihat kemampuan anaknya; berkomunikasi langsung dengan orang tua pada saat pembagian rapot, berkomunikasi dengan orang tua di dalam grup WA ataupun paguyuban.

## **PEMBAHASAN**

### **Kesulitan memahami makna simbol dan menuliskan simbol matematis**

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami simbol. Siswa tidak tahu cara mengerjakan soal pembagian, sehingga mengerjakan soal pembagian dengan cara yang diketahui. Ini karena siswa tidak memahami bentuk simbol pembagian, siswa mengerjakan soal pembagian dengan cara pertambahan ia tidak mengerti langkah maupun prosedur dari pembagian. Simbol matematika yang kurang bisa dipahami dan salah dalam menuliskan antara lain antara lain lain: (=) , (-) , (+) , (<) , (>) dan sebagainya.

### **Kesulitan Menuliskan Suatu Angka Berdasarkan Nilai Tempat Pada Suatu Bilangan**

Hasil obeservasi menunjukkan bahwa kesalahan nilai tempat ini terjadi dalam mengerjakan soal, apabila menentukan hasil pembagian yang bilangan yang dibagi lebih kecil nilainya dari pembagi, hal ini mengakibatkan kesalahan jawaban. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Sadi (2007), siswa mengalami kesulitan nilai tempat ketika diberikan soal yang hasilnya perlu menuliskan angka 0, ketika  $1832:8$  siswa tidak menuliskan angka 0 di hasil bagi sebagai perhitungan  $3:8$ , setelah membagi 16 dengan 8 yang hasilnya 2. Siswa langsung membagi  $8:32$  dan mendapatkan hasil 4, sehingga nol yang seharusnya ditulis di hasil bagi antara 2 dan 4 dihilangkan, hasil akhir menjadi 24. Hal ini terjadi pada salah satu subyek penelitian, yaitu pada soal  $2 : 210$  siswa langsung menuliskan hasil pembagian 15 dan menghilangkan angka 0 di antara 1 dan 5. Ini terjadi karena siswa kesulitan menentukan hasil pembagian jika bilangan yang dibagi lebih kecil dari pembagi yang seharusnya  $1 : 2 = 0$  siswa melangkahi menjadi  $10 : 2 = 5$ . Ketidapkahaman nilai tempat akan mempersulit siswa pada lambang bilangan basis bukan sepuluh. Oleh karena itu dalam belajar matematika di SD lebih menekankan pada aritmatika atau berhitung yang dapat digunakan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Miskonsepsi sering terjadi dalam pembelajaran, yaitu nilai tempat bilangan dua

angka dan tiga angka. Hal ini disebabkan masih terbatasnya buku paket di sekolah dan terbatasnya pengetahuan guru, sehingga materi yang disampaikan guru menjadi kurang dipahami siswa.

### **Kesulitan Menuliskan Suatu Angka Berdasarkan Nilai Tempat Suatu Bilangan**

Kesalahan siswa terkait dengan nilai tempat, yaitu penempatan penulisan bilangan yang akan dikurangi atau bilangan yang menjadi hasil pembagian yang keliru penempatannya menyebabkan hasil pembagian menjadi salah, terutama pada jenis pembagian bersisa. Banyak siswa yang tidak mengetahui jenis pembagian bersisa sehingga mendapat hasil yang keliru. Kesulitannya adalah: Menentukan hasil pembagian jika bilangan yang dibagi lebih kecil dari pembagi. Menurunkan 2 buah angka pada pembagian bersusun tanpa membagi angka didepan dengan pembagi. Kekeliruan melakukan perhitungan pada bilangan yang dibagi lebih kecil nilainya dari bilangan pembagi.

### **Penggunaan Proses yang Keliru Terhadap Prosedur Pembagian Tanpa Sisa**

Kekeliruan yang dialami siswa yaitu pada langkah pengerjaan pembagian bersisa. Siswa salah menuliskan soal kedalam pembagian bersusun yang seharusnya menulis  $78 : 15$  menjadi  $7 : 815$ , sehingga dalam proses perhitungan terjadi kesalahan. Ini terjadi karena siswa kurang paham prosedur pembagian bersisa, siswa kurang teliti dalam perhitungan, kurang memahami soal pada langkah pembagian tanpa sisa. Kesalahannya: siswa tidak mengetahui langkah pembagian; siswa mengalikan  $245 : 5$  ( $2 \times 5$ ) dengan hasil 10 diletakkan di hasil bagi; kesalahan selanjutnya siswa mengalikan kembali 10 dengan 5 lalu menuliskan hasilnya dibawah bilangan yang dibagi. Hasil penelitian ini sejalan dengan Lerner (dalam Abdurrahman, 2012: 210), bahwa kesalahan ini dapat dilihat dari kesalahan mempertukarkan simbol, jumlah satuan dan puluhan ditulis tanpa memperhatikan nilai tempat, semua digit ditambahkan bersama (logaritma yang keliru dan tidak memperhatikan nilai tempat), digit yang ditambah dari kiri ke kanan dan tidak memperhatikan nilai tempat.

Beberapa siswa yang kurang paham terhadap prosedur pembagian baik dalam hal pembagian bersisa dan pembagian tanpa sisa. Jika siswa tidak mengetahui prosedur dalam pembagian tentu akan mendapatkan hasil yang salah, dan masih bingung menentukan mana yang termasuk bilangan 'bagi' dan bilangan 'pembagi'. Ada siswa yang tidak mengerti sama sekali cara melakukan pembagian sehingga mengerjakan soal sesuai pemahamannya sendiri seperti mengerjakan operasi hitung pembagian dengan melakukan penjumlahan.

### **Kekeliruan Perhitungan dalam Menentukan Hasil Perkalian**

Kekeliruan perhitungan dalam menentukan hasil perkalian menjadi salah satu penyebab kesulitan belajar operasi hitung pembagian. Kekeliruan siswa adalah menentukan hasil perkalian, siswa belum hapal perkalian 1-10. Siswa belum mengenal dengan baik konsep perkalian tetapi mencoba menghafal perkalian. Ini dapat menimbulkan kekeliruan jika hafalannya salah. Ada siswa yang keliru menentukan hasil perkalian, dan hasil pengurangan pada proses pembagian bersusun. Kesalahan perhitungan ini disebabkan siswa buru-buru mencari hasil dan

kurang teliti. Kesalahan perhitungan ini menyebabkan siswa sulit mengikuti materi berikutnya karena hasil perhitungannya keliru.

Penguasaan fakta dasar perkalian dan hubungan antara perkalian dan pembagian merupakan kunci untuk menguasai fakta dasar pembagian. Siswa yang memahami fakta dasar perkalian dengan mudah menjawab fakta dasar pembagian. Bukan berarti siswa yang tidak hafal fakta dasar perkalian tidak bisa melakukan pembagian (Walle, 2008: 190). Penanaman konsep dasar merupakan jembatan penghubung kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak. Jika konsep dasar yang diberikan kurang kuat terhadap pengenalan pertama dengan matematika, maka tahap berikutnya akan menjadi masa sulit (Setyono, 2007: 15). Solusinya guru mengingatkan materi prasyarat yang diperlukan yaitu: ketrampilan dasar pengurangan, penjumlahan dan perkalian. Menerapkan teori Piaget dalam pembelajaran matematika yang dimulai dari tahap kongkret, semi kongkrit, semi abstrak kemudian abstrak.

Temuan hasil penelitian yang kedua. Faktor penyebab kesulitan belajar operasi hitung pembagian yang dialami siswa terdiri dari factor internal dan eksternal.

### **Faktor Internal**

Faktor internal merupakan factor penyebab yang dominan. Beberapa factor internal yang menjadi penyebab yaitu minat, perhatian, dan relasi siswa.

Minat siswa, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa banyak siswa yang menyatakan tidak berminat belajar matematika. Hal ini disebabkan karena siswa merasa takut kalau salah mengerjakan soal dimarahi oleh guru kelas dan orang tua. Ada siswa yang tidak berminat dengan pelajaran matematika tetapi berminat dengan pelajaran Bahasa Inggris. Siswa lainnya tidak berminat karena jam pelajaran matematika di jam terakhir, siswa sudah lelah mengikuti pelajaran sebelumnya.

Perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran matematika masih rendah. Hal ini disebabkan karena teman-teman sekelas atau di kelas lain rebut/gaduh; guru kurang siap mengajar matematika; kurang adanya variasi dalam mengajar membuat siswa merasa jenuh dan kurang perhatian terhadap pelajaran matematika.

Relasi, yakni hubungan atau interaksi edukatif. Banyak siswa dalam pelajaran matematika yang kurang dapat berkomunikasi dengan baik dengan guru kelasnya. Ada beberapa siswa yang kesulitan tetapi tidak mau bertanya dengan guru kelasnya, mereka bertanya dengan teman sebangku. Ada siswa yang senang belajar matematika dengan gurunya, sehingga mau belajar dengan baik. Namun kadang merasa takut. Hal ini juga merupakan factor penyebab kesulitan belajar. Selain itu, relasi siswa dengan siswa. Siswa yang duduk sebangku dengan temannya yang pandai dapat dibantu. Tapi siswa yang duduk sebangku dengan teman yang tidak pandai, mereka kesulitan dan melihat hasil pekerjaan temannya. Oleh karena itu guru berupaya mengatur tempat duduk di kelas sedemikian rupa agar pembelajaran tetap kondusif.

Temuan hasil penelitian yang ketiga. Hasil wawancara dengan guru kelas mengenai upaya yang dilakukan dalam mengatasi kesulitan belajar operasi hitung pembagian antara lain adalah sebagai berikut: Memberikan remedial setelah mengerjakan soal ulangan; Menjelaskan kembali cara pengerjaan pembagian secara

berulang sampai siswa pahami; Mengatur posisi tempat duduk siswa yang kemampuannya rendah dan kemampuannya tinggi agar bisa membantu; Mengajak siswa menghafal perkalian dari 1-10; Melakukan tanya jawab perkalian sebelum pulang sekolah; Menghimbau kepada orang tua untuk selalu mengawasi anaknya, dan sebagainya.

Hasi penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Chusna (2016: 111), bahwa upaya yang dilakukan guru untuk mengatasi kesulitan belajar matematika yaitu: Memastikan kesiapan belajar siswa; Menyampaikan materi ajar menggunakan media pembelajaran; Menyampaikan materi dengan memberi contoh dan mengkaitkan dengan lingkungan; Setiap pemberian soal-soal disesuaikan dengan kemampuan siswa; Memberi kebebasan siswa untuk menyelesaikan soal dengan caranya sendiri; Menghilangkan rasa takut siswa dalam belajar matematika melalui pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Depdikbud (2003), guru dapat membantu siswa mengembangkan potensi sesuai bakat dan minatnya. Untuk mengetahui potensi siswa, dapat dilihat dari prestasi sebelumnya, atau dengan tes psikologis. Misal tes bakat atau tes intelegensi. Apabila ada siswa yang mengalami kesulitan belajar, maka mereka dapat diberikan bantuan secara cepat dan tepat.

## **KESIMPULAN**

1. Karakteristik kesulitan belajar siswa pada operasi hitung pembagian yang dialami siswa Kelas IV SD Negeri 012 Samarinda Kota terdapat meliputi: Kesulitan dalam memahami makna simbol, Kesulitan dalam menuliskan simbol matematis dari suatu soal, Kesulitan menuliskan suatu angka berdasarkan nilai tempat pada suatu bilangan Proses yang keliru terhadap prosedur pembagian tanpa sisa Kekeliruan perhitungan dalam menentukan hasil perkalian.
2. Faktor penyebab kesulitan belajar operasi hitung pembagian terdiri dari faktor internal dan factor eksternal. Faktor internal antara lain: kognitif, siswa belum menguasai konsep pembagian dengan benar dan kurang paham dengan langkah-langkah atau prosedur pembagian, belum menguasai perkalian, dan kekeliruan dalam menentukan hasil Perhatian siswa saat menerima pelajaran sangat kurang, Minat belajar siswa yang masih rendah. Faktor eksternal: Faktor keluarga (orang tua) yaitu kurangnya perhatian orang tua terhadap kebiasaan belajar anak di rumah; kurangnya pengetahuan orang tua. Faktor sekolah: relasi, hubungan atau komunikasi antara guru dengan siswa yang kurang terjalin; manajemen kelas yang kurang baik; kurangnya kesabaran guru; kurangnya fasilitas alat pembelajaran yang relevan dengan kurikulum.
3. Upaya yang dilakukan guru kelas dalam mengatasi kesulitan belajar operasi hitung pembagian yaitu: Memberikan remedial setelah mengerjakan soal ulangan; Menjelaskan kembali cara pengerjaan pembagian secara berulang sampai siswa pahami; Mengatur posisi tempat duduk siswa yang kemampuannya rendah dan kemampuannya tinggi agar bisa membantu; Mengadakan tanya jawab perkalian sebelum pulang sekolah; Menerapkan teori belajar Piaget; bekerja sama dengan orang tua untuk selalu mengawasi belajar anak di rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2010. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar Teori, Diagnosis, Remediasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, Mohammad. 2009. *Pendidikan untuk Pembangunan Nasional, Menuju Bangsa Indonesia yang Mandiri Dan Berdaya Saing Tinggi*, Jakarta: Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiningsih, Asri. C.2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Ihsan, Fuad H.p 2005. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ismail. 2006. Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Aktif Di Sekolah. *Jurnal Edukasi Vol 2, Nomor 1, Januari 2016*.
- Jamaris, Martini. 2015. *Kesulitan Belajar: Perspektif, Asesmen, dan Penanggulangannya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Karso et al. 2009. *Pendidikan Matematika1*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Latief, Husein. 2016. *Profesi Keguruan Menjadi Guru Profesional*. Yogyakarta Pustaka.
- Mustaqim. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Priatna, N dan Yuliyardi, R. 2019. *Pembelajaran Matematika*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- R. Soedjadi.2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Sadi, Amar. 2007. Misconception in Numbers. *UGRU Journal*. Volume 5, Halaman 1-7.
- Sadirman, A.M, 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyono, Ariesandi. 2007. *Mathemagics*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Van de Walle, J.A. 2007. *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: Erlangga.

**PENERAPAN PEMBELAJARAN HOTS MATERI MENGANALISIS  
PRESENTASI BISNIS MENGGUNAKAN MODEL *DISCOVERY  
LEARNING* DI KELAS X PEMASARAN 1 SMK NEGERI 9 SAMARINDA  
TAHUN 2019**

**Jumini**  
Guru SMK Negeri 9 Samarinda

**ABSTRAK**

*Penelitian tentang Penerapan Pembelajaran HOTS Materi Menganalisis Presentasi Bisnis Menggunakan Model Discovery Learning Di Kelas X Pemasaran 1 Smk Negeri 9 Samarinda ini bertujuan untuk meningkatkan inovasi mengajar bagi guru dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menganalisis presentasi bisnis, dan dapat menjadi bahab kajian dan perbandingan bagi rekan-rekan guru iuntuk mengembangkan strategi dan model pembelajaran kominikasi bisnis. Permasalahan dalam laporan Best Practice ini adalah “Apakah penerapan pembelajaran HOTS dengan model Discovery Learning dapat meningkatkan kemampuan siswa menganalisis presentasi bisnis di kelas X Pemasaran I SMK Negeri 9 Samarinda?”. cara mengatasi masalah adalah bahwa pembelajaran dengan discovery Learning dapat membantu mereka lebih menguasai materi pembelajaran, guru memberi penjelasan sekilas tentang apa, bagaimana, mengapa, dan manfaat belajar berorientasi pada ketrampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS). Pemahaman dan kesadaran akan pentingnya HOTS akan membuat peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, kesadaran bahwa belajar bukan sekedar menghafal teori dan konsep akan membuat peserta didik mau belajar dengan HOTS. Dengan demikian pembelajaran dengan model discoveri learning layak dijadikan Best Practice pembelajaran berorientasi HOTS karena dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan transfer pengetahuan, berpikir kritis dan pemecahan masalah.*

**Kata kunci:** *penerapan, pembelajaran HOTS, menganalisis presentasi bisnis*

**PENDAHULUAN**

Guru mempunyai tugas, fungsi dan peran sangat penting serta strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Guru yang professional diharapkan mampu berpartisipasi dalam pembangunan nasional untuk mewujudkan insan Indonesia yang bertaqwa kepada Tuhan Maha Esa , unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki jiwa estetis, etis, berbudi pekerti luhur, berjiwa sosial, dan berkepribadian yang baik.

Dalam praktek pembelajaran Kurikulum 2013 yang penulis lakukan selama ini, penulis menggunakan buku siswa dan buku pegangan guru. Penulis meyakini bahwa buku tersebut sudah sesuai dan baik digunakan dikelas karena diterbitkan

oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Ternyata, dalam prakteknya, penulis mengalami beberapa kesulitan seperti materi dan tugas tidak sesuai dengan latar belakang siswa. Selain itu, penulis masih berfokus pada penguasaan pengetahuan kognitif yang lebih menmentingkan hafalan materi. Dengan demikian proses berfikir siswa masih dalam level C1 (mengingat), memahami (C2), dan C3 (aplikasi). Guru hamper tidak pernah melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada ketrampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Penulis juga jarang menggunakan media pembelajaran, dampaknya, suasana pembelajaran dikelas kaku dan anak-anak tampak tidak ceria.

Untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0, siswa harus dibekali ketrampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada HOTS dan disarankan dalam implementasi Kurikulum 2013 Revisi adalah model pembelajaran berbasis masalah *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mengedepankan strategi pembelajaran dengan menggunakan masalah dari dunia nyata sebagai konteks siswa untuk belajar tentang cara berfikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi yang dipelajarinya. dalam *Discovery Learning* siswa dituntut untuk mampu memecahkan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual). Dengan kata lain, *Discovery Learning* membelajarkan siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mencari dan menggunakan sumber pembelajaran yang sesuai untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Dalam kegiatan Ujian Kompetensi Kejuruan (UKK) baik teori maupun praktek yang selalu beriringan dengan Ujian Nasional (UN) dan Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan nasional. UN adalah sistem evaluasi standar pendidikan dasar dan menengah secara nasional dan persamaan mutu tingkat pendidikan antar daerah yang dilakukan oleh Pusat Penilaian Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Puspendik Kemdikbud). Sebagai bagian dari evaluasi, Indonesia melakukan benchmark internasional dengan mengikuti *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) dan *Programme for International Student Assessment* (PISA) serta *Science, Technology, Engineering, and Mathematics* (STEM).

Hasil Ujian Nasional kejuruan khususnya Bisnis Daring dan Pemasaran SMK dalam beberapa tahun terakhir sebagaimana dirilis Puspendik Kemdikbud melalui aplikasi pamer atau laman resmi Puspendik menunjukkan bahwa, capaian materi berdasarkan indikator soal dan nilai rata-rata UN untuk SMK di wilayah Kabupaten/Kota Samarinda masih dibawah rata-rata propinsi maupun Nasional. Soal-soal UN yang diberikan sebagian besar menuntut siswa untuk berpikir tingkat tinggi, sedangkan dalam pembelajaran di kelas, mayoritas guru lebih mementingkan penguasaan pengetahuan kognitif seputar hafalan materi, fakta dan konsep. Artinya siswa lebih banyak diarahkan berpikir pada level C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3(mengaplikasikan). Siswa jarang diarahkan pada keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti menalar (C4), menganalisis (C5), dan mengevaluasi (C6). Guru pun belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.

Dari permasalahan diatas, menuntut penulis untuk bertindak kreatif dan inovatif. Guru yang professional dan berdedikasi dalam mengelola kelas dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran dapat mendorong atau meningkatkan siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Guru yang professional akan mampu mengatasi berbagai permasalahan dilapangan dan berdedikasi tinggi untuk mengemban tugas pendidikan sehingga mampu melahirkan anak-anak bangsa yang siap menghadapi tantangan zaman.

Hal tersebut sejalan dengan Permenpan RB No. 16 tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya bahwa untuk meningkatkan mutu dan profesionalisme guru maka guru diwajibkan untuk melakukan kegiatan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB), Khususnya terkait dengan publikasi ilmiah dan karya inovatif. Isi dari publikasi ilmiah dapat berupa laporan dari pengalaman-pengalaman terbaik yang telah dilakukan oleh para guru dalam melaksanakan tugasnya.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Presentasi**

Pernahkah Anda melakukan presentasi? Presentasi yang Anda lakukan dimana? Berapa banyak audiens yang ada dihadapan Anda ? Bagaimana kesiapan Anda sebelum presentasi. Pertanyaan tersebut sebagai dasar untuk mempelajari materi presentasi kali ini. Presentasi merupakan hal yang sudah tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi pebisnis. Namun demikian banyak eksekutif, konsultan, dosen, peneliti, penyuluh, dan profesi lainnya takut gagal berbicara dengan publik yang luas.

Presentasi adalah sebuah proses alih informasi menjelaskan tentang kelebihan dan keunggulan serta manfaat sebuah produk terhadap audiens. Berkaitan dengan bisnis , maka presentasi bisnis kepada pelanggan merupakan salah satu ujung tombak keberhasilan dan kesuksesan organisasi pesan bisnis. Presentasi kepada pelanggan dapat ditujukan untuk berbagai kepentingan, diantaranya menarik minat pembeli, promosi produk, dan berbagai kegiatan lainnya. Namun demikian masih sedikit pebisnis yang memberikan presentasi yang terampil, menarik, memuaskan, dan mendorong pelanggan untuk mengkonsumsi produk sehingga ikatan hubungan yang terbangun dengan pelanggan hanya untuk durasi jangka pendek. Stephen D. Boyd, Ph.D., CSP memberikan saran bahwa :

“Orang akan mengingat hal terbaik apa yang Anda katakan di awal dan di akhir. Dalam presentasi, apa yang kamu ucapkan akan sangat berpengaruh pada hasil presentasimu. Kemampuan public speaking dan penampilan mu pun merupakan salah satu kunci utama kesuksesan presentasi bisnismu.”  
<http://www.sekolahbahasainggris.com>



**Gambar 1.** Presentasi Bisnis

Sebelum melakukan presentasi yang sukses, harus mempersiapkan fisik dan mental. Faktor kesiapan mental akan mempengaruhi penampilan pada saat akan memberikan presentasi.

Tanpa kesiapan mental akan sulit untuk mengubah energi negatif menjadi energi positif sehingga menurunkan penampilan anda misalnya gejala sulit berkonsentrasi, tegang, cemas, mengeluarkan keringat dingin dan sebagainya. Ada tiga macam strategi yang bisa dijadikan solusi dalam mempersiapkan mental :

1. Strategi relaksasi  
Keadaan yang rileks adalah keadaan ketika seseorang dalam kondisi tenang. perasaan stres akan meningkatkan tekanan darah dan membuat napas menjadi pendek, sedangkan perasaan yang tenang membuat napas menjadi rileks. jadi untuk mengubah tekanan menjadi relaksasi, ubahlah cara kita bernapas.
2. Strategi kognitif  
Salah satu kegiatan yang mendukung berfungsinya proses kognitif adalah kegiatan pemusatan perhatian yang bersumber pada inti pikiran seseorang. Kegiatan ini adalah kegiatan mengintruksikan diri sendiri sehingga apapun yang akan terjadi dalam menyampaikan presentasi akan berpedoman pada proses berpikirnya.
3. Teknik-teknik meredakan ketegangan  
Tehnik Jacobson dan Schultz yaitu dengan mengurangi arti pentingya presentasi dalam benak anda atau mengurangi ancaman hukuman kalau presentasi yang disampaikan tidak sesuai hasil yang diinginkan.

### **Langkah-Langkah dalam Presentasi**

Presentasi yang baik perlu dipersiapkan, diorganisir, dan dilakukan dengan baik pula, dimana dalam hal ini diperlukan keterampilan manajemen presentasi yang komperhensif. Beberapa langakah penting dalam manajemen presentasi yang efektif adalah terdiri dari: *Merencanakan presentasi; Menentukan ide pokok; Menyusun garis besar; Memperkirakan waktu presentasi; Menentukan gaya pendekatan; Menentukan tujuan presentasi gaya pendekatan; Memberikan informasi; Mempengaruhi pelanggan; Memberikan instruksi; Menganalisis pelanggan.*

## Menyusun Format Presentasi

### Bagian Pembukaan

Pembukaan harus semenarik mungkin sehingga pelanggan akan tertarik untuk terlibat dalam proses presentasi yang dilakukan. Kemerarikan dapat dibuat melalui berbagai hal misalnya media presentasi, gerakan, humor, keakraban, serta pengalaman, dan kredinilitas. Kemerarikan di bagian pembukaan akan mempengaruhi kemerarikan presentasi sesi berikutnya.

### Bagian Isi

Bagian isi umumnya terdiri dari latarbelakang, alasan, pokok pikiran, dan simpulan. Bagian isi harus tersusun dengan baik dan jelas urutanya. Hal-hal yang perlu diperhatikan menyangkut:

1. Penekanan struktur/ format presentasi
2. Urut-urutan bagian isi
3. Mempertahankan minat pelanggan
4. Menghubungkan topik presentasi dengan kebutuhan pelanggan.
5. Menggunakan bahasa yang baik dan jelas yang mudah dipahami oleh pelanggan
6. Menjelaskan hubungan topik dengan ide-ide yang familiar.

### Bagian Penutup

Penutupan merupakan akhir dari presentasi. Bovee dan Thill dalam rismi dan donni (2014) menyatakan bahwa tiga hal penting yang berkaitan dengan bagian penutup dalam presentasi adalah menyangkut: Meringkas pokok pikiran; Menggarisbawahi tahap selanjutnya; Menutup dengan kesan baik.

Menurut Dedy Budiman dalam bukunya *Standing Up Selling* Untuk bisa menggerakkan pendengar, presentasi yang anda berikan harus memiliki Unsur : Menyenangkan; Mengedukasi; Meyakinkan; Memotivasi; Mengubah Pola pikir.



**Gambar 2.** Presentasi Harus Menyenangkan

Presentasi mempunyai empat bagian yang sangat penting yaitu :

1. Pembuka yang menarik

Keberhasilan dalam membuka presentasi penjualan harus memiliki unsur 4M yaitu: Menarik minat pendengar; Membangun hubungan; Mengenalkan topic; Maksimal gunakan 10 persen dari total durasi. Tehnik yang dapat digunakan

untuk membuka presentasi penjualan: Pernyataan Mengejutkan; Cerita pendek; Gunakan Kutipan; Ajukan Pertanyaan; Melibatkan pendengar dalam sebuah kegiatan.

2. Kebutuhan atau Permasalahan

Masalah merupakan kesenjangan antara kenyataan dengan suatu yang diharapkan dengan baik. Pada fase ini Anda harus menunjukkan bagaimana kebutuhan atau permasalahan yang dihadapi dapat berdampak langsung pada pendengar. Jelaskan betapa pentingnya dan mendesak kebutuhan atau permasalahan yang dihadapi. Memberikan data pendukung yang berhubungan.

3. Pemecahan Masalah

Berikan gambaran keuntungan yang didengar dari solusi yang diberikan. Pastikan solusi Yang Anda berikan dapat memenuhi kebutuhan atau mengatasi masalah.

4. Ajakan untuk mengambil Tindakan

Penutup presentasi yang baik akan mengajak pendengar untuk mengambil tindakan.

Berikut unsur yang penting yang harus diperhatikan: Merekomendasikan tindakan secara spesifik; Menjelaskan tindakan yang akan dilakukan setelah presentasi; Waktu untuk menutup presentasi berkisar antara 5 sampai 10 persen dari total durasi presentasi.

### **Komunikasi Efektif dalam Presentasi Penjualan**

Komunikasi adalah bagian yang amat penting dalam kehidupan sehari-hari, begitupun bagi seorang salesman. Komunikasi bisa dalam bentuk lisan dan visual. Berkomunikasi, adalah bagian paling banyak yang harus dilakukan oleh seorang salesman ketimbang pekerjaan lain. Semakin tinggi jabatan seseorang, tuntutan untuk bisa berkomunikasi lebih baik juga semakin tinggi. Berkomunikasi yang baik, bukan hanya berkaitan dengan konten yang disampaikan, tapi juga mengenai gaya, artikulasi, volume, pemilihan kata, tempo, bahasa tubuh dan visualisasi yang akan membuat konten lebih mudah dicerna oleh audiens.

Pada intinya bukan hanya apa yang akan disampaikan, namun juga bagaimana cara menyampaikan. Tulisan ini akan membahas komunikasi dalam kerangka presentasi penjualan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam melakukan presentasi penjualan, diantaranya :

1. Persiapan

Persiapan dalam presentasi sama pentingnya dengan presentasi itu sendiri. Persiapan yang matang dan lengkap akan sangat menentukan keberhasilan presentasi. Berikut ini adalah beberapa hal dalam persiapan presentasi :

a. Analisa Situasi

Dalam analisa situasi, kita harus bisa menemukan alasan mengapa presentasi kita penting bagi audiens. Karena sebagus apapun presentasi anda, tidak akan banyak membantu penjualan jika audiens menilai presentasi anda tidak penting baginya. Ada beberapa pertanyaan yang perlu kita tanyakan pada diri sendiri untuk mengetahui seberapa penting presentasi kita bagi audience.

1) Apakah saya perlu melakukan presentasi?

- 2) Apakah presentasi saya tepat untuk situasi perusahaan/audiens?
- 3) Apa yang akan terjadi pada perusahaan/audiens setelah presentasi saya?
- 4) Bagaimana presentasi saya cocok dengan perilaku perusahaan/audiens?
- 5) Bagaimana saya bisa membantu perusahaan/audiens?

b. Analisa audiens

Berhasil atau tidaknya presentasi kita ditentukan oleh audiens. Oleh karenanya kita harus mengerti siapa yang sedang kita hadapi. Menganalisa audiens bukanlah pekerjaan mudah. Tugas kita adalah mengetahui latar belakang budaya, pendidikan, aliran politik, posisi dalam perusahaan, keahlian teknis dan pemahaman terhadap masalah yang sedang dihadapi oleh perusahaannya. Dengan mengetahui profil audiens secara tepat, akan membantu kita menyusun apa saja yang akan kita katakan, dengan gaya santai atau formal, apa yang harus dikatakan dan apa yang harus TIDAK dikatakan. Ada beberapa hal yang perlu kita ketahui dari audiens, diantaranya:

- 1) Seberapa banyak audiens yang tahu tentang saya dan presentasi yang akan saya sampaikan?
- 2) Apa yang diharapkan audiens dari saya?
- 3) Bagaimana sikap awal audiens terhadap saya dan produk yang saya bawa?
- 4) Apakah usia dan jenis kelamin audiens?
- 5) Apakah audiens yang hadir memiliki jabatan yang sesuai dengan bidang yang akan disampaikan?
- 6) Apakah audiens yang hadir adalah pengambil keputusan?
- 7) Apakah pandangan politik dan agama audiens?

2. Penetapan Tujuan dan Sasaran

Menetapkan tujuan dan sasaran akan membantu kita membuat presentasi yang fokus pada target tertentu yang kita inginkan. Apakah kita ingin menjual produk, layanan ataukah menjual ide. Kita juga harus selalu ingat, bahwa sebenarnya kita sedang menjual kompetensi dan value kita kepada perusahaan/audiens. Tujuan dan sasaran kita haruslah jelas diketahui oleh audiens. Sebagai pembuka kita bisa menyampaikan ringkasan singkat poin apa saja yang akan dibahas dalam presentasi kita, agar audiens mengetahui apakah apa yang ia harapkan masuk dalam materi presentasi.

3. Memilih dan membentuk konten

Kita harus berhati-hati dalam membuat konten presentasi. Kadang ini tidak mudah, karena kita perlu membua presentasi yang singkat, menarik dan relevan. Agar presentasi kita menarik, kita harus memilih informasi-informasi yang sangat berarti bagi audiens, misalnya mengenai statistik, testimonial, kasus, ilustrasi, sejarah, dan narasi. Yang perlu diingat, membuat presentasi menarik dan tidak keluar dari tujuan dan sasaran yang kita tetapkan dari awal.

4. Memilih Gaya

Memilih gaya yang tepat dalam presentasi berarti kita memilih intonasi, bahasa tubuh, artikulasi dan hal lain yang membuat audiens mengerti apa yang sedang kita tekankan. Ada beberapa pertanyaan dalam hal memilih gaya:

- a. Jenis nada bicara seperti apa yang ingin saya gunakan?
- b. Citra diri apa yang ingin saya bentuk?
- c. Level bahasa mana yang cocok dengan audiens?

- d. Cara-cara formal atau informalkah yang akan saya gunakan?
- e. Pendekatan-pendekatan seperti apakah yang diharapkan oleh audiens?  
Gaya komunikasi lisan ini akan sangat kita butuhkan, karena kita benar-benar berbicara kepada audiens. Kalimat-kalimat pendek hangat dan ramah bisa jadi pilihan yang baik dalam presentasi.
5. Mengorganisasikan presentasi  
Mengorganisasikan presentasi adalah mengatur urutan ide-ide yang akan kita keluarkan sehingga runut. Presentasi yang terorganisir dengan baik akan membawa audiens kepada satu titik yang kita inginkan tanpa mereka sadari sepenuhnya. Aliran ide yang sangat baik akan mengajak pikiran audiens ikut mengalir kearah yang kita tentukan, yaitu penjualan.
6. Memulai Presentasi  
Memulai presentasi diawali dengan mengucapkan salam pembuka, dan menyapa audiens. Buatlah suasana nyaman bagi audiens dan diri kita sendiri. Mulailah dengan membicarakan hal-hal ringan yang tidak terkait dengan presentasi, namun jangan bertele-tele. Setelah kita merasa nyaman, kita bisa memulai presentasi.
7. Mengisi Presentasi  
Hal yang paling penting dalam menyampaikan presentasi adalah membangkitkan kesadaran audiens bahwa mereka sedang dalam masalah. Mungkin mereka tidak menyadarinya, dan kita yang menyadarikannya. Ketika mereka telah menyadari bahwa mereka sedang menghadapi masalah, maka kita hadir untuk memberi solusi atas masalah mereka. Sehebat apapun presentasi kita, tidak akan ada artinya jika mereka tidak menyadari bahwa mereka sedang memiliki masalah dan masalah itu hanya bisa selesai melalui produk dan layanan dari kita. Selain itu keberhasilan presentasi ditentukan oleh gaya kita menyampaikan, apakah semangat, penuh keyakinan dan menyenangkan. Untuk membangkitkan kesadaran audiens terhadap masalah yang sedang mereka hadapi, perlu teknik-teknik penyampaian yang tepat. Ada hal-hal yang perlu dilakukan dan jangan dilakukan. Berikut beberapa hal mengenai lakukan dan jangan lakukan.
- (lakukan) Berbicara dengan jelas.
  - Jangan terburu-buru, bicaralah dengan perlahan dan artikulasi yang tepat.
  - Jangan berbicara dengan monotone, gunakan kecepatan dan nada bervariasi.
  - Lakukan kontak mata, namun jangan terpaku pada satu orang saja.
  - Lihat reaksi bahasa tubuh audiens, apakah mereka bergairah atau bosan?
  - Jangan terlalu banyak bergerak.
  - Jangan berbicara menghadap layar visualisasi.
- Beberapa poin penting lakukan dengan penekanan baik dengan intonasi atau dengan bahasa tubuh.
8. Alat Bantu Visual  
Alat bantu visual akan membantu mempermudah menyalurkan ide kepada audiens. Presentasi lebih persuasif, lebih profesional, dan lebih menarik menggunakan alat visual daripada yang tidak menggunakan alat.
9. Penutup

## PEMBAHASAN

### Strategi Pembelajaran

Menurut Terra C. Triwahyuni dan Abdul Kadir (2004:1), presentasi merupakan kegiatan yang penting dalam mengkomunikasikan suatu gagasan kepada orang lain dengan berbagai tujuan, misalnya untuk menarik audiensi agar membeli produk, menggunakan jasa, atau untuk kepentingan orang lain". Hal ini menjelaskan bahwa presentasi mempunyai berbagai macam tujuan. Penyampaian presentasi disesuaikan dengan maksud dan tujuan disampaikannya presentasi.

Dalam buku yang diterbitkan atas kerjasama Penerbit Andi dengan Wahana Komputer Semarang yang berjudul Panduan Praktis Membuat Presentasi dengan Microsoft Power Point XP (2005:1) terdapat kalimat, "Presentasi digunakan untuk menjelaskan ide, rencana, pelaksanaan, dan hasil dari suatu kegiatan secara lisan. Semakin menarik suatu presentasi, semakin mudah audience memahami penjelasan pemapar".

Pengertian presentasi ini menegaskan bahwa untuk menyajikan presentasi lebih menarik hendaknya disampaikan dengan menggunakan alat bantu audio-visual. Penggunaan alat bantu dan fasilitas yang tepat dapat memberikan keuntungan bagi pembicara karena semakin memperjelas materi yang disampaikan. Audiens juga merasa lebih tertarik apabila penyampaian materi didukung dengan adanya gambar-gambar sertadilengkapi dengan suara atau video, sehingga tidak cepat merasa bosan.

Hal ini dirasakan betul oleh penulis manakala menyampaikan materi tersebut di kelas. Kenyataan itu juga berbanding lurus dengan hasil belajar melakukan presentasi siswa kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 9 Samarinda yang masih banyak tidak tuntas. Ketika ditanyakan kepada siswa mengenai alasannya, mereka menjawab kesulitan dalam melakukan presentasi, bahkan ada sebagian kebingungan dalam melakukan presentasi penjualan. Tidak jarang dalam melakukan presentasi penjualan, banyak kata kata yang tidak mengena, sehingga kurang dapat dipahami oleh siswa . hal ini wajar terjadi jika melihat alasan siswa yang sudah dikemukakan.

Disadari betul oleh penulis bahwa melakukan presentasi yang baik dan benar bagi mayoritas siswa SMK Negeri 9 Samarinda bukan hal mudah. Fakta ini penulis jumpai saat memberikan materi tersebut baik pada kelas X, XI bahkan pada kelas XII. Bertahun tahun penulis menemukan kenyataan siswa mengalami kesulitan melakukan presentasi meski proses pembelajaran sudah menggunakan bermacam cara. Pemilihan strategi dan media pembelajaran menjadi hal yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran melakukan presentasi. Agar siswa trampil dalam melakukan presentasi penjualan, penulis memilih menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

### KESIMPULAN

1. Pembelajaran dengan model *discovery Learning* layak dijadikan Best Practice pembelajaran berorientasi HOTS karena dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan transfer pengetahuan, berpikir kritis dan pemecahan masalah.
2. Dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara

sistematis dan cermat, pembelajaran dengan model *discovery learning* yang dilaksanakan tidak sekedar berorientasi HOTS, tetapi juga mengintegrasikan PPK, Literasi, dan kecakapan abad 21.

## SARAN

Berdasarkan hasil *Best Practice* pembelajaran dengan model *discovery Learning*, berikut disampaikan saran yang relevan.

1. Guru seharusnya tidak hanya mengajar dengan mengacu pada buku peserta didik dan buku pegangan guru serta jaring jaring tema yang telah disediakan, tetapi harus berani melakukan inovasi pembelajaran kontekstual sesuai dengan latar belakang peserta didik dan situasi dan kondisi sekolahnya. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih bermakna dan menantang.
2. Kerjasama antara guru dan siswa perlu terjalin dan ditingkatkan agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan lancar, serta membenahi sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran yang belum sesuai atau yang tidak sesuai dengan proses pembelajaran di sekolah
3. Peserta didik diharapkan untuk menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam belajar, tidak terbatas pada hafalan teori saja. Kemampuan belajar dengan cara ini akan membantu peserta didik menguasai secara lebih mendalam dan lebih tahan lama (tidak mudah lupa).
4. Sekolah, terutama kepala sekolah dapat mendorong guru lain untuk ikut melaksanakan pembelajaran berorientasi HOTS. Dukungan positif sekolah, seperti penyediaan sarana prasarana yang memadai dan kesempatan bagi penulis untuk mendesiminasikan praktik baik ini akan menambah wawasan guru lain tentang pembelajaran berorientasi HOTS.
5. Untuk kedepannya perlu adanya pelatihan khusus untuk membuat soal yang berorientasi HOTS tingkat SMK dan disesuaikan dengan jurusan yang ada di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariyana dkk. 2019. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hardiyanto. 2019. *Program Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan (PKP) Melalui Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP) Berbasis Zonasi mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (Pjok) Sekolah Dasar (SD)*.
- Agung, I Gusti Ngurah. 1992. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Swastha dan Irawan, 1990. *Pemasaran: Prinsip dan Kasus*. Edisi 2. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.

Kolter, Philip dan Gary Armstrong. 1997. *Dasar-dasar Pemasaran. Edisi Bahasa Indonesia Jilid 1*. Jakarta: Prenhallindo.

Prepared by Ridwan Iskandar Sudayat, SE.  
(<http://ridwaniskandar.files.wordpress.com/2009/05/91-pengertian-penjualan.pdf>)

<https://nikojulius.com/cara-berbicara-menawarkan-produk-ke-konsumen/>

<http://tuw.co.id/artikel/teknik-mudah-memahami-kebutuhan-pelanggan/>

Supendi, kiki. 2019. *Buku Manual Kelas Pendampingan online PKP Bagi Guru Sasaran*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.



**UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPA DENGAN METODE  
EKSPERIMEN PADA POKOK BAHASAN PERKEMBANGBIAKAN  
VEGETATIF TUMBUHAN DI KELAS 8B SMP NEGERI 10 PENAJAM  
PASER UTARA TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**Nurjani**

Guru SMP Negeri 10 Penajam Paser Utara

**ABSTRAK**

*Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Agustus minggu pertama hingga berakhir pada bulan Oktober 2019. Mekanisme penelitian direncanakan dua siklus yang masing-masing meliputi: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui metode eksperimen kelas 8B SMP Negeri 10 Penajam Paser Utara Tahun Pelajaran 2019/2020. Pada siklus I siswa belum melakukan kegiatan eksperimen, tetapi memperoleh penjelasan dan teori dalam pembelajarannya. Dan pada siklus 2, diperkenalkan cara melakukan eksperimen dilapangan bersama guru. Pada tahap berikutnya, setiap siswa melakukan sendiri eksperimen di lingkungannya. Data yang diperoleh melalui pengamatan dan dokumentasi. Data tentang respon minat, motivasi, dan hasil belajar dalam hal kemampuan mencangkok tumbuhan dalam pembelajaran IPA diperoleh melalui dari instrumen laporan kegiatan mencangkok, hasil kegiatan mencangkok, angket dan tes, selanjutnya di analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1)penerapan metode eksperimen mencangkok dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar IPA. 2) penerapan metode eksperimen mencangkok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. 3)Respon siswa berupa minat dan motivasi model ARSC di kategorikan cukup baik. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan prestasi belajar IPA pada materi perkembangbiakan vegetatif tumbuhan dengan metode eksperimen dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini terlihat dari peningkatan nilai siswa yang lulus sesuai ketuntasan belajar minimal (KBM) yang ditetapkan oleh dewan guru.*

**Kata Kunci:** *prestasi belajar, eksperimen, perkembangbiakan, vegetatif*

**PENDAHULUAN**

Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa dalam prestasi belajarnya. Kualitas dan keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru memilih serta ketepatan metode pembelajaran di

kelas maupun di laboratorium. Keterampilan abad 21 meliputi *collaboration* (kolaborasi), *communication* (komunikasi), *creativity* (kreatifitas), *critical thinking* (berpikir kritis), dan *problem solving* (pemecahan masalah), serta *innovation* (inovasi). Keterampilan-keterampilan tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan eksperimen atau praktikum yang dilakukan dalam kelompok-kelompok belajar, baik dalam kegiatan belajar maupun kegiatan di luar sekolah, berkaitan dengan kompetensi dasar yang dipelajari oleh peserta didik. Peserta didik yang menguasai keterampilan abad 21 diharapkan dapat menyelesaikan berbagai masalah yang di hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kompetensi dasar yang Mata pelajaran IPA di kurikulum 2013 memuat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang didalamnya mengandung aspek sikap (KI 1 dan 2), aspek pengetahuan (KI 3), dan aspek keterampilan (KI 4). SMP Negeri 10 Penajam Paser Utara, memberikan alokasi waktu sebanyak 5 jam perminggu, dengan 40 menit per jam. Dengan alokasi waktu tersebut, belum menjamin bahwa angka ketuntasan belajar minimal pasti tercapai dalam pembelajaran. Hal ini terbukti rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah IPA dengan hasil belajar yang rendah. Salah satu masalah dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 10 Penajam Paser Utara adalah rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran praktikum sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Sedangkan berdasarkan analisis data ulangan harian pada tahun sebelumnya tahun pelajaran 2018/2019 indikator keterampilan membuat laporan praktikum belum bisa dikatakan tuntas secara klasikal. Siswa masih lemah dalam hal menyelesaikan kegiatan praktikum dan menyelesaikan laporan praktikum serta soal-soal yang menekankan pada kemampuan menyelesaikan tugas pemecahan masalah. Kelemahan siswa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah terutama dalam hal: 1) belum memahami informasi yang di berikan guru, hal ini artinya siswa mengalami kesulitan dalam menuliskan hal yang diketahui dan yang ditanyakan pada kenyataan yang ada pada saat melakukan praktikum, 2) merencanakan penyelesaian pekerjaan yang sesuai dalam perencanaan, 3) menggunakan bahan yang tepat untuk menyelesaikan kegiatan praktikum, 4) menganalisis keberhasilan dalam mengerjakan kegiatan praktikum, 5) kepercayaan diri dalam mengerjakan kegiatan praktikum di lapangan. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mempunyai peran yang sangat penting dalam upaya membentuk peserta didik untuk melakukan penerapan teori yang didapatkannya melalui kegiatan praktikum di lingkungannya.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Ingin meningkatkan prestasi belajar IPA kelas 8B melalui pembelajaran metode eksperimen pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara Vegetatif SMP Negeri 10 Penajam Paser Utara Tahun pelajaran 2019/2020; dan 2) Ingin mengetahui motivasi dan minat belajar siswa melalui metode eksperimen kelas 8B SMP Negeri 10 Penajam Paser Utara Tahun pelajaran 2019/2020?

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah: 1) Bagi Siswa, dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah pada saat melakukan eksperimen IPA yang akan berguna untuk kehidupan sehari-hari; 2) Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran IPA,

khususnya pembelajaran yang menggunakan metode eksperimen; dan 3) Sebagai informasi berupa metode pembelajaran untuk pengembangan inovasi pembelajaran yang berkaitan dengan eksperimen di lapangan dan kendala-kendalanya serta dapat digunakan di materi-materi lain.

### **Prestasi Belajar**

Purjiyanta. E, dan Budiarti H., (2019) Mengatakan konsep, prinsip, hukum dan teori dalam IPA dapat peserta didik peroleh melalui eksperimen atau praktikum. Peserta didik dapat menguasai proses IPA melalui penyelidikan, atau eksperimen secara kelompok, kemudian hasilnya dikomunikasikan sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan yang lebih bermakna karena sesuatu yang dikerjakan sendiri akan lebih mudah diingat. Pemahaman konsep IPA dapat diperoleh dari percobaan melalui dasar teori, data hasil percobaan, analisis data hasil percobaan, dan simpulan. Melalui kegiatan penyelidikan ini, peserta dapat mengembangkan keterampilan abad 21.

Sutawijaya (Siswono, 1999: 2) mengatakan bahwa penyebab kesulitan siswa menyelesaikan kegiatan praktikum dapat berupa kelemahan dalam pemahaman konsep dan prinsip, tidak terampil melaksanakan prosedur dan formula yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan. Untuk mengatasinya, Sutawijaya yang merujuk pada pendapat Cars menyarankan setiap siswa atau kelompok siswa diberanikan diri untuk membuat pertanyaan. Cara ini yang dikenal dengan istilah pengajuan pertanyaan (*problem posing*).

Kegiatan Praktikum merupakan suatu tugas yang meminta siswa untuk membuat menyelesaikan pertanyaan berdasarkan informasi yang diberikan dan kemudian menyelesaikannya. Dengan membuat menyelesaikan kegiatan praktikum di rumah, dapat membantu siswa untuk mengatasi kesulitan dalam memahami permasalahan atau soal. Sedangkan dengan melaksanakan kegiatan praktikum, soal atau pertanyaan, siswa dapat dilatih untuk mengingat prosedur menyelesaikan praktikum, sehingga jika diberikan permasalahan yang serupa dengan soal itu, ia dapat mengingatnya serta lebih terampil dalam menggunakan prosedur atau algoritma penyelesaian.

Taksonomi empirik menurut Munchith, M.(2008) terdiri dari empat jenis informasi, yaitu *editing quantitative information*, *selecting quantitative information*, *comprehending and organizing quantitative information*, dan *translating quantitative information*. *Editing quantitative information* berkaitan dengan tugas yang meminta siswa untuk melakukan kegiatan praktikum tanpa suatu batasan dari informasi berupa cerita atau petunjuk yang disediakan. Petunjuk ini dapat berupa data, tabel, dan gambar yang menunjukkan suatu situasi. *Selecting quantitative information* berkaitan dengan tugas yang meminta siswa untuk melakukan kegiatan praktikum yang sesuai dengan petunjuk khusus yang disediakan. Dari empat jenis tugas yang diberikan, siswa mengatakan tugas yang berkaitan dengan *editing* (diberikan gambar), membaca tabel, merupakan tugas yang sulit. Selain itu, siswa dapat menyelesaikan pertanyaan yang dibuat oleh guru meskipun belum sempurna.

Permendikbud No. 64 Tahun 2013, bahwa kompetensi untuk siswa kelas VIII adalah menunjukkan sikap logis, kritis, analitis, cermat dan teliti, bertanggung jawab, responsif dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah. Pada

kurikulum 2013 (Anggraena, dkk, 2012) dijelaskan pula bahwa fokus pembelajaran IPA salah satunya adalah kemampuan memecahkan masalah. Oleh karena itu, setiap guru yang mengelola pembelajaran IPA perlu melatih keterampilan siswa dalam memecahkan masalah.

Anggraena, dkk (2012) menjelaskan bahwa indikator pencapaian untuk memahami konsep IPA dapat dilakukan dengan menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis, misal tabel, grafik, diagram, gambar, sketsa, model IPA atau cara lainnya. Sedangkan untuk mencapai tujuan mengembangkan penalaran, siswa perlu diberikan soal *non* rutin yang dalam menyelesaikannya diperlukan usaha-usaha tambahan yang perlu modifikasi dengan indikator pencapaian antara lain memahami masalah dan menyajikan suatu rumusan masalah. Metode pembelajaran eksperimen dipandang relevan dengan tujuan ini.

Pelaksanaan kegiatan praktikum yang digunakan berdasarkan data, gambar dan tabel. Metode pembelajaran dengan eksperimen akan dilakukan pada pokok bahasan perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif IPA yang diberikan di SMP, karena pokok bahasan ini merupakan materi prasyarat untuk pokok bahasan lainnya.

### **Pembelajaran Eksperimen**

Pembelajaran dengan eksperimen atau sering dilakukan dengan praktikum merupakan kegiatan meningkatkan kemampuan peserta didik dituntun untuk melakukan keterampilan Kolaborasi, komunikasi, kreativitas, berpikir praktis dan pemecahan masalah. Pembelajaran eksperimen adalah suatu pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan siswa melakukan percobaan sesuai apa yang dipelajarinya sebagai fokus pembelajarannya dan menekankan belajar aktif secara mental.

Menurut Aguslistiono (dalam Fitriani, 2007:5) mengatakan bahwa salah satu yang terpenting untuk segera dipahami oleh guru yaitu penilaian kinerja. Penilaian kinerja adalah penilaian yang dilakukan guru terhadap kinerja siswa yang melaksanakannya terintegritas dengan kegiatan belajar mengajar di kelas, lingkungan belajar, atau dengan kata lain penilaian tentang kemajuan belajar siswa yang diperoleh sepanjang proses pembelajaran. *Performance Assessment* (Penilaian Kinerja) Penilaian kinerja merupakan *assessment* alternatif berdasarkan tugas jawaban terbuka (*Open-ended task*) atau kegiatan *hands-on* yang direncanakan untuk mengukur kinerja siswa terhadap seperangkat kriteria tertentu. Tugas-tugas penilaian kinerja siswa menggunakan berbagai macam keterampilan, konsep dan pengetahuan. *Assessment* kinerja memberi siswa kesempatan untuk mendemonstrasikan keterampilan proses pengetahuan mereka, berfikir logis, menerapkan pengetahuan awal ke situasi baru dan mengidentifikasi pemecahan baru terhadap suatu masalah. (Nur. M 2002:2).

Menyelesaikan praktikum yang di berikan guru mendorong siswa untuk mengkonstruksi konsep berdasarkan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Melakukan kegiatan praktikum juga mendorong siswa untuk dapat menyelesaikannya berdasarkan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Dalam pandangan ini, perkembangan intelektual seseorang berdasar pada perkembangan

biologisnya. Artinya, dalam penyelesaian kegiatan praktikum, pertanyaan, tugas yang diberikan harus memperhatikan masalah yang sesuai dengan perkembangan usia siswa SMP.

Siswa mempunyai pengalaman untuk menyelesaikan kegiatan praktikum yang direncanakannya sendiri yang pasti ia pahami, sehingga diharapkan siswa dapat menerapkan pengalaman itu untuk menyelesaikan pemecahan masalah lainnya. Melakukan kegiatan praktikum juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif.

### **Perkembangbiakan**

Perkembangbiakan adalah bertambahnya makhluk hidup, sedangkan perkembangbiakan vegetatif merupakan cara perkembangbiakan makhluk hidup terjadi tanpa melalui perkawinan atau sering di sebut reproduksi aseksual, perkembangbiakan tidak kawin, individu baru dari bagian-bagian tubuh induknya.

### **Setting Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 10 Penajam Paser Utara, Kabupaten Penajam Paser Utara, Provinsi Kalimantan Timur. Sedangkan subyek penelitian siswa kelas 8B yang berjumlah 26 siswa. Secara khusus penelitian ini berada di kelas 8B dengan beberapa alasan: 1) banyak siswa mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah pembelajaran secara eksperimen hingga menyebabkan nilai IPA rendah. 2) sekolah belum pernah menggunakan metode eksperimen.

### **Rancangan Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian tindakan kelas (CAR). CAR merupakan penelitian sederhana untuk memecahkan masalah yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan mengikuti beberapa langkah, yaitu: studi pendahuluan sebelum menganalisis dan mengidentifikasi masalah, diikuti dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Persiapan yang dilakukan peneliti yaitu:

1. Menentukan materi pembelajaran
2. Menyiapkan perangkat pembelajaran,
3. Menyusun Instrumen respon minat siswa terhadap pembelajaran IPA
4. Menyusun instrumen penilaian
5. Menyiapkan bahan dan alat serta media praktikum

### **Studi Pendahuluan**

Studi pendahuluan dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang metode pengajaran yang diimplentasikan oleh penulis dalam pembelajaran IPA. Dari studi pendahuluan peneliti mengidentifikasi masalah dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam kemampuan pemecahan masalah pada praktikum perkembangbiakan tumbuhan. Peneliti menjelaskan masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran adalah:

1. Siswa tidak percaya diri dalam menyelesaikan soal sebagai petunjuk atau prosedur praktikum, karena merasa khawatir membuat kesalahan.
2. Siswa belum menguasai sepenuhnya pelajaran yang disampaikan oleh guru
3. Siswa malu bertanya, dan belum mengerti apa yang ditanyakan, sehingga pemahaman materi pelajaran kurang maksimal

## **Perencanaan**

Peneliti menyiapkan metode pembelajaran, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran, peneliti menjelaskan cara dan prosedur yang harus ditaati atau dilakukan pada kegiatan praktikum, peneliti memberikan saran yang dibutuhkan siswa. Pada tahap perencanaan yang dilakukan peneliti adalah

1. Menyiapkan perangkat pembelajaran
2. Menentukan materi pembelajaran
3. Membuat desain pembelajaran
4. Menyusun Instrumen respon minat siswa terhadap pembelajaran IPA
5. Menyusun instrumen penilaian
6. Menyiapkan bahan praktikum pembelajaran

## **Kriteria Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan prestasi belajar siswa dalam melakukan praktikum pada materi perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif. Ada dua indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini selama proses belajar mengajar.

1. 80% siswa mampu meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran praktikum IPA dengan skor > 75.
2. Siswa menikmati proses belajar mengajar, melalui angket minat dan motivasi belajar siswa.

## **Implementasi Tindakan**

Pada tahap implementasi tindakan peneliti melaksanakan pembelajaran yang dimulai dengan memberikan pengetahuan prosedural sesuai dengan materi pelajaran. Selanjutnya peneliti memberikan pengetahuan awal materi pelajaran, peneliti penerapan metode eksperimen pembelajaran mencangkok yaitu dengan menggunakan media power point yang berisi materi kegiatan praktikum, setiap kegiatan diberikan langkah-langkah kerja sebagai laporan kerja. Selanjutnya setelah mengetahui tahap kerja dalam praktikum, lalu melaksanakan kegiatan praktikum dilapangan. Kegiatan praktikum memiliki waktu yang sudah ditentukan, dan begitu selanjutnya, hal ini agar hasil dapat diketahui bersama.

## **Observasi**

Dengan menggunakan pedoman observasi yang telah direncanakan, observer melakukan pengamatan:

1. Apakah rencana yang telah ditetapkan dilaksanakan atau tidak
2. Jika dilaksanakan, apakah pelaksanaannya sesuai dengan rencana yang telah dibuat.
3. Jika sesuai dengan yang direncanakan, apakah pelaksanaannya itu berdampak terhadap siswa.

Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi data yang terkait dengan kriteria keberhasilan. Siswa yang sedang menyelesaikan permasalahan, kegiatan praktikum, laporan praktikum, diamati menggunakan catatan lapangan. Untuk mengumpulkan data yang terkait dengan kriteria keberhasilan, peneliti mengambil nilai test. Test diberikan pada akhir setiap siklus. Uji keberhasilan pemecahan masalah atau meningkatnya kemampuan pemecahan masalah pembelajaran IPA dengan meminta para siswa membuat deskripsi tentang kegiatan praktikum,

membuat laporan praktikum, dan mempresentasikan hasil kegiatan praktikum. Kemudian peneliti menilai menggunakan lembar observasi untuk mendapatkan suasana kelas dan kemampuan pemecahan masalah IPA.

### **Refleksi**

Data yang diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran dilakukan analisis dan dilakukan refleksi sebagai bahan penyusunan rencana tindakan pada siklus berikutnya. Pada tahap refleksi ada beberapa kriteria yang dijadikan sebagai rambu-rambu keberhasilan, misalnya: apakah proses pembelajaran sudah sesuai dengan rencana dan bagaimana pengaruhnya metode eksperimen terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 8B SMP Negeri 10 Penajam Paser Utara Tahun Pelajaran 2019/2020.

### **Data dan Sumber Data**

Data berupa skor nilai yang diperoleh dalam tes awal dan tes akhir. Tes awal dilakukan pada siklus I. Sedangkan tes akhir dilaksanakan pada akhir tindakan pada siklus II pada kelas 8B. Data ini digunakan mengetahui prestasi hasil belajar siswa sesuai kriteria belajar minimal atau lebih.

Instrumen data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang digunakan dalam bentuk essay, Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses belajar siswa dalam kelas yang meliputi: pengamatan terhadap guru dan siswa, untuk mengumpulkan data ini digunakan teknik dokumen, yaitu untuk mengumpulkan data melalui arsip atau berkas tes siswa, LKS dan sebagainya.

### **Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Dokumentasi Nilai harian sebelumnya, digunakan dasar acuan perbandingan pada hasil tes akhir siklus I.
2. Tes ulangan lisan, baik secara individu maupun klasikal yang dilakukan di kelas setelah pembelajaran.
3. Observasi, menggunakan tabel pedoman observasi untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa dan aktivitas guru pada saat pembelajaran berlangsung.
4. Tes hasil belajar setiap akhir siklus, untuk mengetahui peningkatan ketrampilan dalam melaksanakan praktikum dan menyusun laporan praktikum maupun pemecahan masalah pembelajaran dengan bentuk soal uraian.

### **Analisis Data**

Pengumpulan data yang berupa kata-kata/kalimat dari catatan lapangan dan hasil wawancara. Menurut Saehan Munchith (2008:57) membagi dua hasil belajar yaitu: 1) instructional effect yaitu seorang siswa setelah melakukan proses pembelajaran langsung dapat memahami segala materi yang dipelajari; 2) Nuturant effect yaitu siswa yang belajar tidak langsung memahami yang dipelajari, setelah kurun waktu tertentu mereka baru memahami apa yang dipelajari.

Data tentang angket respon yang berupa minat dan motivasi dianalisis dengan menghitung rata-rata tiap kondisi *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi),

*Confidence* (percaya diri), *Satisfaction* (kepuasan), kriteria positif dan negatif. Nilai rata-rata tersebut dikonfersikan dengan kategori sebagai berikut:

- 1,00 – 1,49 tidak baik
- 1,50 – 2,49 kurang baik
- 2,50 – 3,49 cukup baik
- 3,50 – 4,49 baik
- 4,50 – 5,00 sangat baik

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas 8B SMP Negeri 10 Penajam Paser Utara tahun pelajaran 2019/2020 sebanyak 2 siklus hasil penelitian sebagai berikut:

### Siklus I

Pada siklus I peserta didik disengaja belum diperkenalkan dengan eksperimen secara nyata dilapangan, hal ini untuk mengetahui sejauh mana perbedaan perkembangan pengetahuan sebelum dan sesudah melakukan eksperimen mencangkok. Berdasarkan hasil peilaian hasil praktikum peserta didik pada siklus I dengan menggunakan format penilaian sebagai berikut:

**Tabel 1. Skor Penilaian Teori**

No.	Pertanyaan	Skor Maximum	Keterangan Jumlah siswa 26
1	Sebutkan 5 tumbuhan apa saja yang bisa di cangkok (Vegetatif)	40	3 siswa menjawab benar
2	Alat apa saja yang digunakan untuk mencangkok	10	8 siswa menjawab benar
3	Media apa yang digunakan	15	10 siswa menjawab benar
4	Batang yang bagaimana yang memenuhi syarat untuk dicangkok	20	1 siswa menjawab benar
5	Apa ciri-ciri sukses mencangkok	15	2 siswa menjawab benar
Jumlah		100	26 siswa

**Tabel 2. Format Skor Penilaian Praktikum**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Maksimum	Keterangan
1.	PERSIAPAN		
	Kelengkapan: a. Bahan b. Alat	5 5	Nilai Maksimal Nilai Maksimal
2.	PROSEDUR KERJA		
	a. Langkah kerja	5	Nilai Maksimal
	b. Sikap kerja	5	Nilai Maksimal
	c. Penggunaan bahan/alat	5	Nilai Maksimal
	d. Kecepatan kerja	5	Nilai Maksimal
3.	HASIL KERJA		
	a. Kesesuaian dengan teori	15	Nilai Maksimal

	b. Kerapian	10	Nilai Maksimal
	c. Estetika	10	Nilai Maksimal
	d. Finishing	10	Nilai Maksimal
4.	LAPORAN PRAKTIKUM		
	a. Sistematika laporan	10	Nilai Maksimal
	b. Kebenaran tiap bab	10	Nilai Maksimal
	c. Keteruntutan	5	Nilai Maksimal

### Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan tindakan yang dilakukan pada siklus I meliputi pembuatan perangkat pembelajaran, pembuatan media pembelajaran, pembuatan instrumen dan lembar observasi. Pembuatan instrumen dan lembar observasi peneliti digunakan untuk mengetahui sejauh mana peneliti yang tidak lain adalah guru yang mengajar di kelas dengan metode pembelajaran eksperimen. Sedangkan instrumen dan lembar observasi siswa digunakan untuk melakukan pengamatan dan penilaian keberhasilan siswa.

### Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan I Tindakan yang dilakukan pada pembelajaran ini dilakukan pada hari Rabu tanggal 7 Agustus 2019 pukul 12:50-14:10 mengacu pada perencanaan tindakan yang telah dibuat. Pertemuan II tindakan yang dilakukan pada pembelajaran ini dilaksanakan pada hari Kamis, 8 Agustus 2019 pukul 12:50-14:10 mengacu pada perencanaan tindakan yang telah dibuat. Materi ajar yang disajikan pada pertemuan II mengenai materi perkembangan vegetatif tumbuhan dengan cara mencangkok dalam kehidupan dan kendala-kendala yang terjadi dilapangan apakah sesuai dengan teori yang ada. Pertemuan III Tindakan yang dilakukan pada pembelajaran ini dilaksanakan hari Rabu, 21 Agustus 2019 Pukul 12:50-14:10 mengacu pada perencanaan tindakan yang telah dibuat. Materi ajar yang disajikan pada pertemuan III adalah indikator I sampai dengan indikator 4 yaitu ulangan harian II.

### Hasil Pengamatan

Aspek yang diamati terhadap perilaku peneliti meliputi keterampilan membuka pelajaran, (A) penerapan metode pembelajaran eksperimen dikelas pada materi perkembangbiakan tumbuhan, (B) kemampuan peserta didik melakukan eksperimen dengan bantuan guru dan menjawab soal atau pertanyaan dari guru, (C) keterampilan melakukan eksperimen mencangkok dengan mandiri, (D) pengamatan yang dilakukan *observer* terhadap kinerja peneliti.

Pembelajaran yang dilakukan belum sesuai harapan dan masih terdapat beberapa kekurangan. Sebagian besar aspek yang diamati *observer* dilakukan oleh peneliti dengan baik, kecuali keterampilan membuka pelajaran dan awal pemberian motivasi kepada siswa, hal ini diakibatkan peneliti tidak *mereview* PR/tugas dan pelajaran sebelumnya. Keterampilan peneliti dalam mengajukan pertanyaan ke siswa sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah cukup bagus. Keterampilan peneliti menutup pelajaran termasuk kategori sangat baik, kinerja guru sebagai peneliti dilakukan rata-rata dilakukan dengan baik.

Tingkat kemampuan siswa dalam hal menyelesaikan masalah IPA terhadap materi perkembangbiakan tumbuhan pada siklus I masih belum menunjukkan perubahan yang signifikan, masih terjadi kebingungan dalam apa yang harus dilakukan pertamakali dan menjawab soal-soal yang di ajukan oleh peneliti. Kebingungan siswa di karenakan, masih belum menguasai materi yang di sampaikan oleh guru, kebingungan di sebabkan juga antara soal dan jawaban tidak selaras. Tingkat penguasaan siswa pada materi perkembangbiakan tumbuhan nilai ulangan termasuk kurang baik, nilai observasi minat siswa terhadap pelajaran IPA rata-rata cukup.

### **Refleksi**

Setelah dilakukan refleksi berdasarkan hasil pengamatan melalui diskusi anatara pengamat dan *observer* disimpulkan bahwa kinerja peneliti pada siklus I perlu ditingkatkan terutama keterampilan dalam hal membuka pelajaran dan awal pemberian motivasi pada siswa. Peneliti perlu melakukan beberapa perbaikan hasil pembelajaran siswa pada siklus II.

### **Siklus II**

#### **Perencanaan Tindakan**

Perencanaan tindakan yang telah dibuat sebelumnya mengalami beberapa perbaikan yang merupakan hasil refleksi pada siklus sebelumnya meskipun ada beberapa siswa yang sudah bisa meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan masalah perkembangbiakan tumbuhan dengan strategi pembelajaran eksperimen. Peneliti tetap memberikan bimbingan yang direcanakan terlebih dahulu sehingga memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan belajar mengajar.

Pada siklus II peserta didik melakukan perencanaan antara lain yaitu: menyiapkan bahan dan alat yang digunakan eksperimen (pisau, karter, tanah humus, plastik, sabut kelapa, pengikat atau tali). Setelah itu menentukan jenis tumbuhan yang akan dijadikan sebagai eksperimen perkembangbiakan tumbuhan dengan cara dicangkok.

#### **Pelaksanaan Tindakan**

Tindakan penelitian ini mengacu pada penjelasan guru dan teori-teori untuk materi perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif, dan dari pelaksanaan tindakan siklus-siklus sebelumnya. Pertemuan 4 tindakan yang dilakukan pada pembelajaran ini dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Agustus 2019 Pukul 12:50–14:10 mengacu pada perencanaan tindakan yang telah dibuat, materi dan teori pembelajaran perkembangbiakan tumbuhan dengan cara mencangkok.

Pertemuan 5 tindakan yang dilakukan pada pembelajaran ini dilaksanakan pada hari Rabu, Kamis 29 Agustus 2019 Pukul 12:50-14:10 mengacu pada perencanaan tindakan yang telah dibuat materi ajar yang disajikan pada pertemuan 5 mengenai menjelaskan bagaimana caranya menyelesaikan kegiatan eksperimen mencangkok secara bertahap. Sedangkan pada pertemuan 6 tindakan yang dilakukan pada pembelajaran ini dilaksanakan pada hari Rabu, 4 September 2019 pada Pukul 12:50-14:10 yang mengacu pada perencanaan tindakan yang telah dibuat. Materi ajar yang disajikan pada pertemuan 6 adalah indikator I samapai dengan indikator 4 yaitu ulangan harian II.

## **Hasil Pengamatan**

Upaya untuk meningkatkan kinerja peneliti telah benar-benar dilakukan melalui berbagai tahap refleksi dan perbaikan. Pengamatan yang dilakukan oleh *observer* pada kinerja peneliti, rata-rata setiap aspek pengamatan yang terdiri dari keterampilan membuka pelajaran, penerapan metode pembelajaran eksperimen perkembangbiakan tumbuhan dalam pembelajaran, peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan/mecahkan permasalahan dilapangan, keterampilan peneliti dalam menutup pelajaran kategori sangat baik.

Kinerja peneliti belum sepenuhnya sesuai harapan, akan tetapi tindakan yang dilaksanakan mengalami peningkatan secara bertahap mulai dari siklus I sampai pada siklus II. Peningkatan kinerja peneliti telah diupayakan melalui diskusi pada tahap refleksi setiap siklusnya dan usaha perbaikan perencanaan tindakan pada siklus berikutnya. Dampak yang diharapkan dari peningkatan kinerja peneliti adalah meningkatnya prestasi belajar siswa dalam memecahkan/menyelesaikan eksperimen dan keberhasilannya dalam melakukan kegiatan mencangkok. Nilai observasi dan nilai ulangan yang diperoleh siswa termasuk kategori cukup baik. Perubahan yang terjadi sangat signifikan untuk nilai ulangan mengalami kenaikan.

## **Refleksi**

Berdasarkan temuan pada siklus II dan hasil diskusi guru peneliti dengan *observer* disimpulkan bahwa peningkatan kinerja guru dengan menggunakan metode pembelajaran eksperimen berdampak meningkatnya hasil belajar peserta didik, meningkatnya kemampuan siswa dalam melakukan praktikum serta memecahkan /menyelesaikan masalah perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif. Siswa memiliki minat dan motivasi cukup dalam pembelajaran IPA, apabila dalam menyampaikan materi dikemas sedemikian rupa sehingga menarik bagi siswa dan diusahakan ada variasi dalam menyajikan materi pembelajaran. Peran pembimbingan dalam menyelesaikan atau memecahkan soal tidak dapat diabaikan.

Meningkatnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan/memecahkan masalah perkembangbiakan sering terjadi dan dijumpai jawaban tidak sehat, sehingga diperlukan tindakan antisipasi berupa penanganan sesegera mungkin agar tindakan yang dilakukan semaksimal mungkin sesuai perencanaan yang dibuat. Hasil penelitian ini belum berakhir, dan belum hasil akhir penelitian tindakan kelas yang dilakukan, sehingga masih perlu adanya tindak lanjut melalui perencanaan yang lebih baik.

## **Analisis Data Siklus I**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu analisis analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis kualitatif lebih ditekankan pada hasil tes akhir siklus I, sedangkan analisis kualitatif lebih ditekankan pada hasil observasi, wawancara, pencatatan dokumen, dan angket. Hasil analisis kualitatif dapat memberikan informasi prosentase keberhasilan siswa, sedangkan analisis kualitatif dapat memberikan informasi seberapa hasil belajar dan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPA.

Hasil dari kedua analisis tersebut memberikan informasi efektif tidaknya suatu pembelajaran yang telah dilaksanakan. Jika kriteria keefektifan pembelajaran tercapai maka pembelajaran siklus I dikatakan tuntas. Namun, jika hasil analisis

tersebut memperlihatkan pembelajaran kurang efektif maka perlu dilakukan tindakan siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I sampai pembelajaran tersebut tuntas.

### Analisis Kuantitatif

Tes akhir siklus 1 yang dilaksanakan pada hari Kamis, 22 Agustus 2019. Berikut ini disajikan hasil tes akhir siklus 1 dalam tabel.

**Tabel 3.** Hasil Tes Akhir Siklus 1

No.	Skor/Nilai	Frekuensi	Jumlah%	Keterangan
1.	100 (Amat baik)	-	-	-
2.	89 (Baik)	-	-	-
3.	79 (Cukup)	6	23	-
4.	68 (Kurang)	20	77	Kurang dr KKM

Berdasarkan data hasil tes akhir dan hasil refleksi pada siklus I diperoleh data:

1. Peserta didik masih bingung pertama kali apa yang akan dituliskan, perencanaan apa yang akan disiapkan, bahan apa yang digunakan.
2. Melakukan eksperimen mencangkok yang dituangkan dalam tulisan sangat sulit, dan berdasarkan teori yang diperoleh sangat berbeda.
3. Peserta didik sering mengganti jawabannya, menandakan kurang percaya diri terhadap pendapatnya sendiri.
4. Jawaban peserta didik masih belum menunjukkan penguasaan materi perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif dengan cara mencangkok.

Atas dasar hasil penilaian dan refleksi pada siklus I, peneliti menggunakan dasar tersebut untuk tindak lanjut ke siklus berikutnya yaitu siklus II. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran pada siklus I tidak sesuai dengan ketuntasan belajar minimal sehingga perlu tindakan ke siklus berikutnya supaya hasil yang diharapkan sesuai dengan ketuntasan belajar minimal yang diharapkan.

### Analisis Kualitatif

Hasil observasi seluruh tindakan dalam siklus I dapat dilihat selengkapnya pada tabel berikut.

**Tabel 4.** Minat Siswa Terhadap Pembelajaran pada Siklus I

Ket	Kriteria							
	Positif				Negatif			
Model	A	R	C	S	A	R	C	S
Skor	2,15	3,32	2,41	3,07	2,30	2,40	3,03	2,35
Kategori	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik

**Tabel 5.** Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran pada Siklus I

Ket	Kriteria							
	Positif				Negatif			
Model	A	R	C	S	A	R	C	S
Skor	3,05	2,25	3,30	3,15	2,25	2,53	3,05	2,15
Kategori	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik

## Analisis Data Siklus II

### Analisis Kuantitatif

Pada siklus II proses pembelajaran yang dilakukan adalah praktikum melakukan perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif yaitu dengan cara mencangkok. Peserta didik mulai diperkenalkan cara praktikum mencangkok. Setelah diperkenalkan bahan dan alat untuk mencangkok dan peserta didik langsung praktik melakukan cangkok pada tumbuhan yang diinginkannya. Pada Tes akhir siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 5 September 2019 menggunakan format penilaian praktik, pada siklus II ini tidak menggunakan format teori. Berikut disajikan hasil tes akhir siklus II.

**Tabel 6.** Hasil Tes Akhir Siklus I

Responden	Aspek Yang Dinilai													Skor
	1a	1b	2a	2b	2c	2d	3a	3b	3c	3d	4a	4b	4c	
1	5	4	4	3	4	4	15	10	13	8	10	10	5	85
2	2	4	3	4	4	3	8	8	9	8	5	8	4	70
3	5	5	2	3	5	4	12	8	8	7	8	9	4	80
4	5	5	5	5	5	5	13	10	10	10	8	10	5	95
5	2	3	2	4	2	3	10	8	10	10	8	10	3	75
6	2	4	3	4	3	2	8	8	8	7	7	10	3	76
7	5	5	2	3	3	2	10	9	8	8	9	10	4	78
8	5	5	3	2	4	2	12	8	8	9	9	8	4	79
9	5	5	5	5	5	5	15	10	10	10	6	10	5	96
10	5	5	3	2	4	4	12	10	10	10	8	10	5	88
11	4	3	4	3	4	4	10	8	9	10	8	10	3	80
12	4	4	3	4	3	2	12	8	9	8	10	10	4	81
13	5	5	4	3	2	4	14	10	9	10	9	10	5	90
14	5	4	3	2	3	4	12	8	10	8	10	9	4	82
15	4	4	2	3	3	4	10	8	9	9	8	10	4	78
16	5	5	4	4	3	4	12	10	10	10	10	10	5	92
17	5	5	3	3	4	3	10	8	8	10	8	10	3	80
18	4	5	4	3	4	5	11	10	8	10	8	10	4	86
19	3	3	2	4	3	4	8	6	8	6	6	7	2	62
20	3	4	3	3	4	3	8	8	6	8	5	8	3	65
21	4	3	3	4	3	3	12	8	9	10	9	8	3	79
22	3	3	3	3	4	3	6	8	6	6	7	7	3	60
23	5	4	3	3	4	4	8	8	9	8	8	9	3	78
24	3	3	3	3	4	3	10	9	7	8	6	8	3	70
25	3	3	3	4	3	3	10	6	8	8	6	8	3	68
26	3	3	3	3	4	3	8	9	8	8	9	8	3	72

Terlihat pada tabel bahwa prosentase siswa yang dapat melakukan praktikum sesuai dengan teori yang diberikan oleh guru sebesar, 4 siswa memperoleh nilai 96 ( $90 \leq 100$ ) sebanyak 15,38%, 8 siswa memperoleh nilai  $80 \leq 89$  sebanyak 30,77%, 10 siswa memperoleh nilai  $70 \leq 79$  sebanyak 38,46% dan 4 siswa yang

mendapatkan nilai  $\leq 68$  dibawah KBM sebanyak 15,38%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II sudah sesuai dengan ketuntasan belajar minimal.

### Analisis Kualitatif

**Tabel 7.** Minat Siswa Terhadap Pembelajaran pada Siklus I

Ket	Kriteria							
	Positif				Negatif			
Model	A	R	C	S	A	R	C	S
Skor	3,46	3,74	3,8	3,67	2,33	2,88	3,013	2,55
Kategori	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik

**Tabel 8.** Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran pada Siklus I

Ket	Kriteria							
	Positif				Negatif			
Model	A	R	C	S	A	R	C	S
Skor	3,69	3,56	3,35	3,79	2,5	2,93	3,25	2,55
Kategori	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik	C.Baik

### KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian, meningkatnya kemampuan siswa dalam melakukan eksperimen perkembangbiakan tumbuhan secara vegetatif mencangkok secara mandiri. Hal ini dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar minimal.

Metode pembelajaran eksperimen, dapat membantu guru dalam mengelolah pembelajaran dikelas dan dapat diterapkan di lingkungan sekitarnya. Langkah pembelajaran eksperimen, memungkinkan siswa untuk percaya diri, dan memungkinkan pengembangan bentuk sifat dan perilaku siswa dalam melakukan praktikum dan bereksperimen. Hal ini juga dapat dilihat dari angket respon minat dan motivasi siswa.

### SARAN

1. Melaksanakan metode eksperimen memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan eksperimen dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil belajar peserta didik yang optimal.
2. Untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, guru hendaknya lebih sering melatih peserta didik dengan berbagai metode pembelajaran, walaupun masih dalam taraf sederhana, dimana peserta didik nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep, keterampilan memecahkan masalah pembelajaran, sehingga peserta didik mampu menerapkan dalam kehidupan secara mandiri serta percaya diri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zaenal. 2012. *“Intuisi Siswa dalam Pemecahan Masalah Berdasarkan Gaya Kognitif Field Independent dan Field Dependent”*. Disertasi Program Pasca Sarjana, UNESA.
- Anggraena, Yogi, dkk. 2012. *Panduan Pembelajaran dan Penilaian*. Jakarta: Puskurbuk.
- Arikunto Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriani, D. 2007. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika*. Skripsi tidak di terbitkan Universitas Tadulako.
- Ibrahim, M dan Nur, M. 2000. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Universitas Negeri Surabaya: University Press.
- Kardi, S. 2002. *Strategi Motivasi Model ARCS*. Universitas Negeri Surabaya.
- Kardi, S. 2003. *Pembelajaran Penemuan*. Universitas Negeri Surabaya.
- Nur, M dan Retno, P. w. 2000. *Pembelajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nur, M. 2002. *Assessment Tradisional, Assessment dan Rubrik*. Surabaya: Center of School Science of Surabaya.
- Lastiningsih, Netti. 2013. *Penerapan Strategi Pembelajaran Pengajuan Pertanyaan berdasarkan Gambar dan Tabel Siswa SMPN 6 Sidoarjo*. Naskah Lomba Inobel, P2TK.
- Majid Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muchith, M. Saekhan. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Permendikbud No. 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi.
- Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses.
- SMP Negeri 10 Penajam Paser Utara, 2018. *Kurikulum SMPN 10 Penajam Paser Utara Tahun Pelajaran 2019/2020*.
- Purjiyanta Eka dan Budiarti Herni. 2019. *Panduan Praktikum IPA SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.
- Siswono. 2008. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solso, Robert L. 2008. *Psikologi Kognitif, Edisi Kedelapan*. Jakarta: Erlangga.
- Tim. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.



# MENINGKATKAN KINERJA GURU DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN DARING MELALUI PEMBINAAN OLEH PENGAWAS DI SEKOLAH BINAAN

**Mukafik**

## **ABSTRAK**

*Kemajuan teknologi informasi memberikan sumbangan tersendiri bagi kemajuan pendidikan, begitu juga untuk supervisi pengawas dapat memanfaatkan kemajuan ini, antara lain dengan menggunakan google forms yang digunakan untuk survey, pengumpulan data dari sekolah binaan baik data guru, data perencanaan pembelajaran maupun penilaian, data 8 SNP dan sebagainya. Dengan google form meningkatkan kinerja pengawas mengingat luasnya daerah binaan, jarak antar sekolah berjauhan. Google form digunakan karena selain gratis, mudah digunakan dan dapat memuat pertanyaan yang banyak. Hasilnya dapat berupa file berbentuk excel sehingga pengawas lebih mudah untuk membuat pelaporan supervisi. Google forms membantu pengawas dalam melaksanakan supervisi kepada guru di sekolah binaan. Google form integrasi dengan google classroom, sehingga pembinaan guru melalui daring dapat dilakukan dengan Learning Manajemen System seperti google classroom karena dapat membentuk kelas. Di samping google classroom peneliti selaku pengawas dalam melaksanakan supervisi daring juga menggunakan google sites. Google sites peneliti integrasikan dengan google form dan kuis. Dengan google sites peneliti menaruh materi pembinaan untuk guru maupun kepala sekolah. Dengan supervisi google classroom dan google sites ternyata mampu meningkatkan kinerja guru di sekolah binaan. Pengolahan data juga menjadi cepat dan akurat karena tanggapan ada di google spreadsheet atau bisa dipindah ke ms excel.*

**Kata Kunci:** *google form, google classroom, google sites*

## **PENDAHULUAN**

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah binaan tidak berhenti begitu saja dikarenakan kondisi covid 19 pada tahun ini, melainkan pembelajaran tetap dilaksanakan melalui pembelajaran daring (dalam jaringan). Pandemi covid 19 ternyata membawa dampak pada pelaksanaan pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka menjadi pembelajaran daring. Namun pelaksanaan pembelajaran daring di sekolah binaan kami terkendala banyak faktor antara lain kompetensi guru mengenai pembelajaran daring sendiri, kuota internet untuk siswa menjadi masalah terutama di sekolah pinggiran di binaan kami seperti di SMPN 16 Penajam Paser Utara karena kondisi ekonomi, ada siswa yang tidak

mempunyai laptop, hp android maupun keluhan paket data. Manajemen kelas yang digunakan dalam pembelajaran daring di sekolah binaan kami masing masing berbeda namun ada yang sama antar sekolah.

Di SMPN 1 menggunakan google classroom semua guru, di SMPN 13 juga begitu, di SMPN 16 PPU menggunakan pintar, di SMP Muhammadiyah 1 menggunakan google form dan classroom, di SMP Muhammadiyah 2 menggunakan google classroom dan google form.

Sesuai dengan panduan BDR yang ditetapkan oleh kemdikbud maka pihak sekolah harus membuat perencanaan terlebih dahulu sebelum melaksanakan pembelajaran BDR. Dalam perencanaan harus di dicatat kondisi sarana dan prasaran TIK sekolah, kemampuan SDM dalam TIK, kerjasama dengan orang tua atau walid murid harus ada. Sekolah harus membuat grup whatsapp atau telegram dengan orang tua atau wali siswa, ini digunakan untuk melakukan koordinasi dengan orang tua baik pembelajaran daring maupun luring, misalnya ada siswa yang tidak mempunyai hp android atau tidak mempunyai paket data cepat diketahui oleh pihak sekolah. Kalau ada siswa yang tidak mempunyai hp android maka pihak sekolah harus menyediakan pembelajaran offline yang dikirim ke rumah siswa.

Untuk melayani pelaksanaan BDR pemerintah juga menyediakan pembelajaran BDR melalui TVRI, sehingga bagi daerah yang sulit akses internetnya bisa menggunakan TVRI untuk pembelajaran BDR ini sehingga akan menghemat biaya. Pembelajaran yang disajikan juga sangat menarik karena sudah diatur sedemikian rupa sehingga sehingga siswa lebih mudah mempelajari melalui TVRI.

Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain: 1) Bagaimana meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran daring dan luring pada masa pandemi covid 19?; dan 2) Bagaimana meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan Learning Manajement System sebagai solusi dalam PJJ?

Tujuan penelitian ini antara lain: 1) meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran daring; dan 2) meningkatkan layanan guru kepada siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring. Manfaat penelitian ini antara lain: 1) membantu guru dalam meningkatkan kompetensi profesionalnya; dan 2) layanan pembelajaran daring kepada siswa meningkat sehingga siswa tetap terlayani walaupun dalam masa pandemi covid 19.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pembelajaran dari Rumah (BDR)**

Kondisi pandemi covid 19 menjadikan pembelajaran dilaksanakan dengan jarak jauh (PJJ) atau ada yang menyebut dengan BDR (Belajar Dari Rumah). BDR bisa dilakukan dengan daring maupun luring ataupun menggunakan kombinasi daring dan luring atau yang disebut dengan *blended learning*. Untuk sekolah yang internetnya melimpah bisa menggunakan daring (dalam jaringan) dengan menggunakan platform tertentu. Untuk sekolah yang internetnya tidak ada BDR dengan guru mengantar bahan pelajaran, soal ke rumah siswa. Untuk sekolah yang internetnya cukup maka dilakukan dengan *blended learning*.

Pembelajaran dari rumah adalah pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa yang dilakukan oleh siswa dari rumah melalui PJJ atau melalui pembelajaran luring.

Pembelajaran jarak jauh menggunakan bantuan internet baik menggunakan bantuan whatsapp maupun learning manajemen system (LMS). Pembelajaran luring (luar jaringan) dengan cara guru mengirim materi atau tugas ke rumah siswa. Bisa juga menggunakan kombinasi antara daring dan luring yang disebut dengan *blended learning*.

### ***Learning Management System***

LMS adalah aplikasi yang dibuat untuk mengelola pembelajaran secara daring. Banyak jenis LMS seperti edmodo, google classroom, clasdojo, schology dan sebagainya.

#### 1. LMS google classroom(GCR)

Google classroom dibuat oleh google adalah manajemen kelas yang mudah digunakan syaratnya harus mempunyai email gmail. Google terintegrasi dengan google form, google docs, google spreadsheet, google slide dan sebagainya. Kelebihan google classroom adalah ringan digunakan dikarenakan google mempunyai banyak server sehingga sekolah yang tidak mempunyai server menjadi terbantu.

#### 2. LMS edmodo

LMS edmodo merupakan LMS yang sudah ada sejak tahun 2008. edmodo sangat ringan digunakan dan tersedia di playstore untuk android.

#### 3. LMS schoology

LMS schoology merupakan LMS yang populer dengan fasilitas pengetikan rumus rumus matematika, daftar kehadiran siswa dan sebagainya.

#### 4. LMS moodle

LMS moodle bisa digunakan di ms windows, linux maupun di macintosh. Moodle sifatnya open source dan gratis tetapi yang harus dibayar adalah hostingnya. Moodle fasilitasnya lengkap yang memuat chat, quiz, vicon dan sebagainya. Hanya installnya yang lebih sulit. Untuk para pemula sebaiknya menggunakan moodle yang sudah disediakan seperti moodlecloud, gnomio, hanya untuk menambah plugin tidak bisa dilakukan.

### **Konten Pembelajaran BDR (Belajar dari Rumah)**

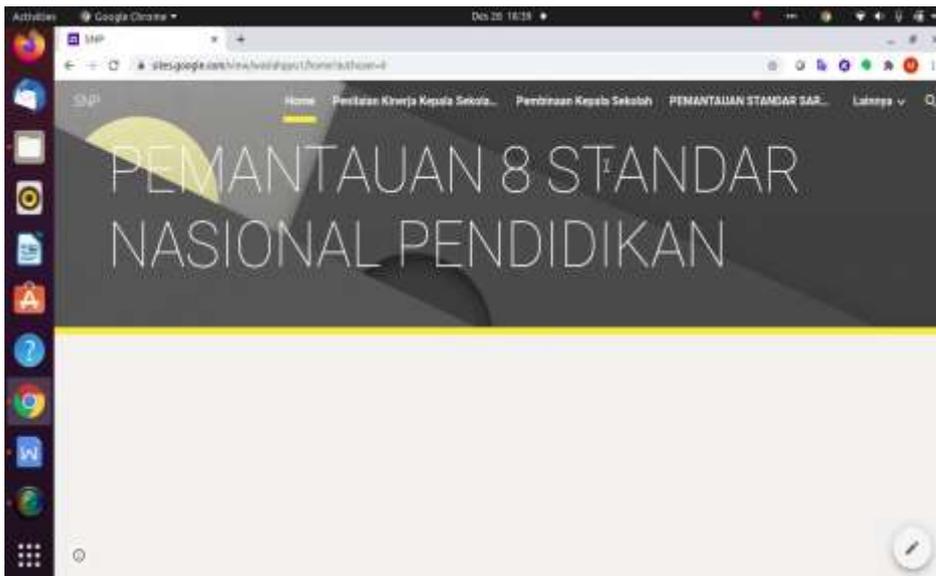
Guru masih mengandalkan video pembelajaran dari youtube, padahal boros kuota, ada juga guru yang menyediakan materi pembelajaran power point maupun pdf sehingga membantu sekali terutama bagi siswa yang ada di pinggiran kabupaten Penajam Paser Utara ini, seperti di SMPN 16 Penajam Paser Utara karena letaknya berbatasan dengan kabupaten Paser.

### **Google Sites**

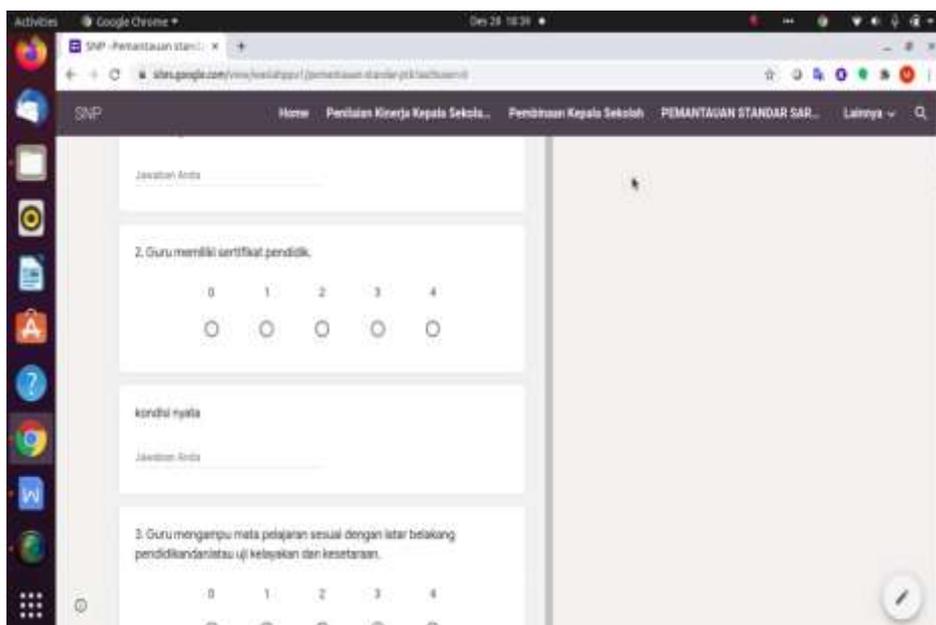
Google sites adalah aplikasi untuk membuat web secara gratis yang dibuat oleh google tanpa coding. Jadi hanya dengan drag dan klik saja. Membuat web sederhana dengan google sites amatlah mudah karena tidak usah ilmu pemrograman, namun web yang dibuat adalah sederhana. Walaupun web sederhana namun bisa membantu guru dan pengawas dalam melakukan pembelajaran elearning. Kalau untuk guru digunakan untuk pembelajaran maka kalau untuk pengawas bisa digunakan untuk membantu supervisi secara daring. Apalagi kondisi

pandemi covid 19 ini belum berakhir maka peneliti selaku pengawas melakukan supervisi masih menggunakan kombinasi daring dan luring.

Instrumen dibuat menggunakan google form kemudian bisa ditauh di google sites, guru tinggal mengisi instrumen tersebut, setelah itu pengawas melakukan validasi dan verifikasi terhadap data tersebut. Ini bisa dilakukan baik supervisi akademik kepada guru maupun supervisi manajerial kepada kepala sekolah. Ini alamat web google sites yang dibuat oleh peneliti buat untuk melakukan pembinaan kepada guru maupun kepala sekolah yaitu bit.ly/waslah.



**Gambar 1.** Tampilan Google Sites dengan alamat bit.ly/waslah (1)



**Gambar 2.** Tampilan Google Sites dengan alamat bit.ly/waslah (2)

## **Kerangka Berpikir**

Pelaksanaan pembelajaran daring di sekolah binaan masing masing sekolah mengalami permasalahan tersendiri untuk setiap sekolah. Di SMPN 13 PPU pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan google classroom begitu juga di SMPN 16 menggunakan aplikasi si cerdas, jadi pengawas tinggal memantau saja pelaksanaan daring di sekolah tersebut. Tetapi hasil pemantauan juga masih ada guru yang belum mahir menggunakan google classroom. Optimalisasi penggunaan google classroom belum maksimal karena masih banyak fasilitas dari GCR belum digunakan sehingga ketika peneliti memantau kepada guru guru peneliti memfasilitasi guru tersebut.

Kalau di SMPN 1 PPU dan di SMP Muhammadiyah 1, SMP Muhammadiyah 2 PPU memang belum tahu sama sekali tentang LMS google classroom, sehingga pengawas yang memfasilitasi cara instal GCR di hp android atau cara menggunakan GCR di laptop. Pada masa pandemi covid 19 pada bulan april pengawas melakukan fasilitasi melalui wa maupun telepon karena pada bulan itu memang guru guru nya work from home. Tetapi sekarang sudah berjalan dengan lancar peneliti selaku pengawas pembina tidak memaksakan LMS tertentu yang digunakan misalnya harus google classrom, peneliti berikan kesempatan kepada guru untuk memilih LMS yang digunakan mungkin edmodo, schology, google classroom, clasdojo atau mungkin platform yang berbayar.

Selama pandemi covid 19 ini peneliti selaku pengawas melakukan supervisi di sekolah baik melalui google classroom maupun web google sites yang sudah peneliti buat yakni selama bulan maret sampai mei 2020 karena memang work form home. Tetapi di Kabupaten Penajam Paser Utara ini dilakukan dengan guru masuk sekolah maupun pengawas mulai bulan Juni sampai sekarang sehingga kami bisa melakukan supervisi tatap muka mulai bulan juni sampai sekarang tetapi dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Tetapi untuk sekolah yang di sepaku selama ini peneliti masih menggunakan supervisi secara daring karena jarak sekolah yang jauh dan kondisi covid 19 di Penajam ini belum reda.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Metode Pelaksanaan**

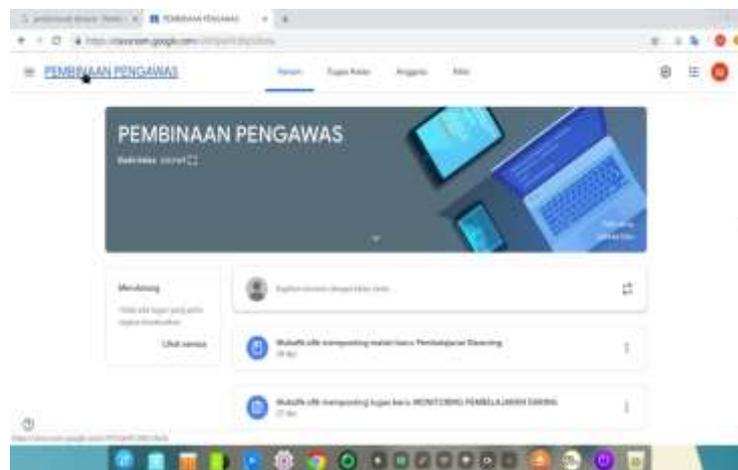
Metode yang digunakan oleh pengawas dalam meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran daring di sekolah binaan melalui pendampingan, diskusi, tanya jawab. Pertama tama pengawas membuat grup binaan guru di sekolah binaan dengan menggunakan google classroom. Yakni pengawas membagi kode kelas GCR kepada wakil kurikulum maupun kepada kepala sekolah. Wakil kurikulum membaginya kode kelas GCR tersebut kepada guru di masing masing sekolah. Kode kelas digunakan untuk bergabung dengan grup guru binaan pengawas. Ada yang langsung bisa tetapi ada juga yang diberikan penjelasan baik lewat whatshapp maupun melalui telepon.

Pengawas melakukan supervisi kepada guru di binaan melalui daring dengan aplikasi google classroom, karena memang pada bulan Maret- Mei 2020 guru guru maupun pengawas bekerja dari rumah karena kondisi covid 19 ini. Pengawas membuat instrumen supervisi melalui google form yang di link di google classroom

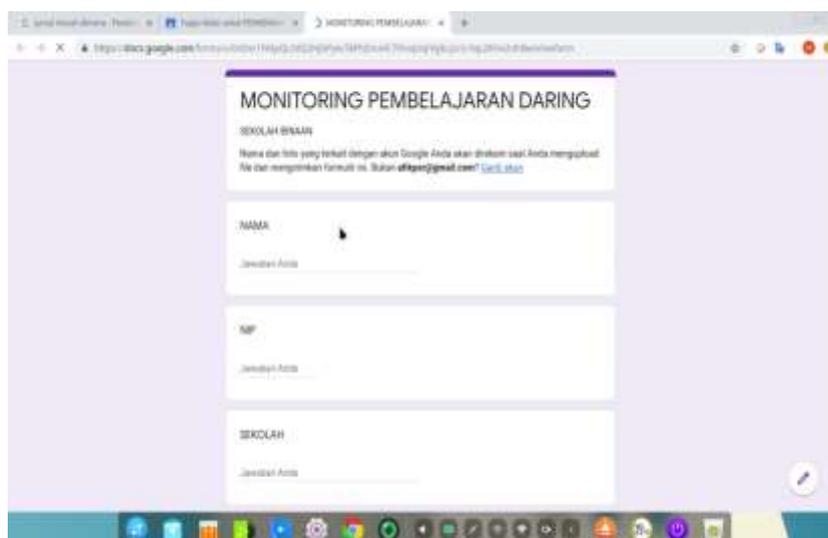
tersebut. Pengawas meminta tagihan supervisi baik RPP BDR maupun supervisi keterlaksanaan pembelajaran daring.

### Supervisi secara Daring

Supervisi secara daring dilakukan mulai bulan maret 2020 sampai bulan Mei 2020 dikarenakan guru dan pengawas pengawas bekerja di rumah atau work from home (WFH). supervisi daring menggunakan google classroom dan google sites yang sudah peneliti buat grupnya. Jadi sebelum sekolah menggunakan google classroom peneliti terlebih dahulu menggunakan google classroom untuk mengadakan pembinaan kepada guru guru di sekolah binaan sehingga manfaat yang diperoleh guru bisa menerapkan kepada siswanya, setelah peneliti lakukan bagaimana cara menggunakan google classroom. Kalau di sekolah itu ada satu guru atau 2 guru yang sudah bisa menggunakan maka bisa disampaikan kepada guru guru yang lain di sekolah itu.



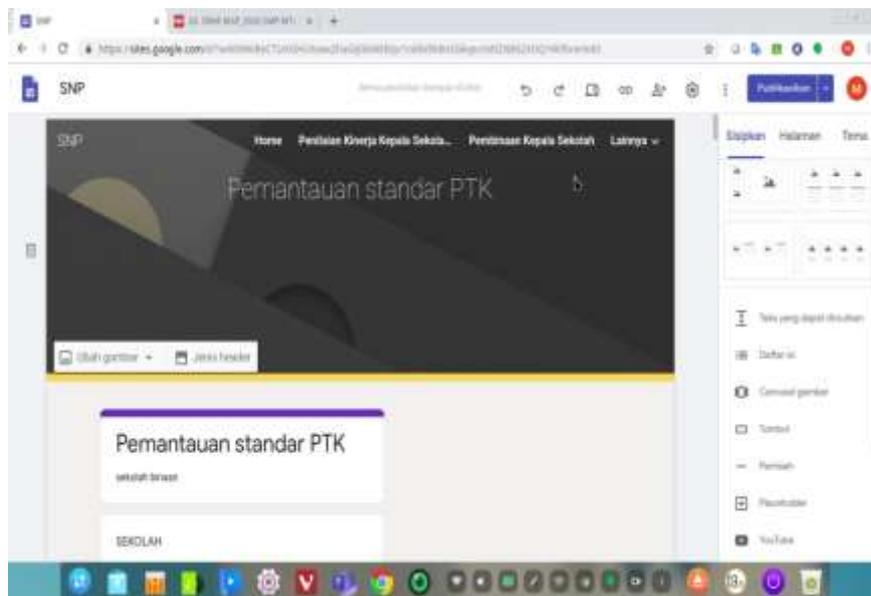
**Gambar 1.** Tampilan Supervisi Daring di Google Classroom Guru Binaan Pengawas



**Gambar 2.** Monitoring secara Daring

### Supervisi secara Daring menggunakan Google Sites

peneliti selaku pengawas tidak hanya melakukan supervisi secara daring hanya menggunakan goocle clasroom, tetapi juga menggunakan google sites, supaya guru bisa meniru peneliti karena kebanyakan guru hanya menggunakan google classroom saja, tidak ada yang menggunakan google sites, padahal google sites juga bisa digunakan untuk pembelajaran elearning maupun supervisi secara daring. Google sites bisa diintegrasikan dengan google classroom, google form, google slides maupun yang lain sehingga sangat menarik dan mudah digunakan. Kuis proprofs juga bisa digunakan di google sites dengan membuat link sehingga sangat menarik, video youtube maupun video lain seperti yang dibuat di powtoon.



**Gambar 3.** Supervisi secara Daring menggunakan Google Sites

### Hasil Pembinaan Pengawas sekolah

Hasil pemantauan LMS GCR di SMPN 1 PPU pada tanggal 29 Juli 2020 menunjukkan bahwa guru sudah lancar menggunakan GCR untuk pengiriman tugas siswa, untuk pembuatan daftar hadir menggunakan google form sudah ada yang di link di GCR, tetapi masih ada juga yang masih gagap menggunakan GCR karena memang kondisi. Tetapi memang harus ditingkatkan terutama masih banyak fasilitas GCR yang belum digunakan.

**Tabel 1.** Hasil Pendampingan di Sekolah Binaan dalam Pembelajaran Daring

No	Komponen	Sebelum Pembinaan	Sesudah Pembinaan	Keterangan
1	Manajemen kelas daring atau platform yang digunakan	Menggunakan whatshapp	Menggunakan google classroom	Di SMPN 1 PPU
2	Manajemen kelas daring atau platform yang digunakan	Menggunakan whatshapp	Menggunakan google classroom	SMP Muhammadiyah 1 PPU
3	Manajemen kelas daring	Menggunakan	Menggunakan	SMP

	atau platform yang digunakan	whatsapp	google classroom	Muhammadiyah 2 PPU
4	Manajemen kelas daring atau platform yang digunakan	Belum optimal penggunaan GCR	Ada peningkatan optimalisasi setelah dilakukan pendampingan	SMPN 13 PPU
5	Pengelolaan pembelajaran daring	Perencanaan belum baik,		
6	Pedagogik pembelajaran daring	Guru kurang memperhatikan pedagogik PJJ	Umpan balik dan refleksi meningkat	
7	Penggunaan microsoft form	Tidak digunakan	Menggunakan ms form untuk menulis soal online matematika atau yang lain	SMPN 23 PPU

Hasil supervisi menunjukkan bahwa penggunaan google classroom masih terbatas pada pengiriman tugas dan dan pelaksanaan quiz atau ulangan. Tetapi belum mengintegrasikan google classroom dengan google slide, belum mengintegrasikan google classroom dengan quizziz atau edciite, classtime dan sebagainya. Daftar hadir siswa juga belum dibuat di google form yang di link di *google classroom*, tetapi ada juga yang sudah melakukan tetapi baru ada satu guru. Hal ini menjadi bahan pembinaan oleh pengawas pembina untuk melakukan pembinaan kepada guru guru agar fungsionalitas google classroom lebih dioptimalkan sehingga pembelajaran yang maupun materi yang diberikan kepada siswa lebih menarik dan menyenangkan siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan.

## KESIMPULAN

Bahwa pelaksanaan BDR di sekolah binaan kami berjalan dengan lancar tetapi masih ada kendala terutama di sekolah pinggiran karena akses internet yang agak sulit dan kendala masih ada siswa yang tidak mempunyai hp android maupun kuota data. Kondisi pandemi covid 19 memaksa untuk melaksanakan pembelajaran daring sehingga guru maupun pengawas berlomba lomba mempelajari LMS yang digunakan, sehingga guru yang tadinya tidak mengetahui apa itu LMS, selama pandemi covid 19 ini pengetahuan maupun kemampuan LMS menjadi meningkat dan guru yang sudah mahir salah satu atau beberapa LMS seperti edmodo, google classroom,

## KESIMPULAN

Pelaksanaan BDR (belajar dari rumah) di sekolah binaan kami berjalan dengan baik dan lancar hanya perlu ditingkatkan layanan kepada siswa terutama penyediaan video pembelajaran yang interaktif yang dibuat sendiri oleh guru belum ada. Refleksi dari guru untuk pembelajaran daring memang masih kurang, Layanan konsultasi juga masih kurang. Masih ada kendala terutama sekolah binaan kami

yang berada di pinggiran seperti di SMPN 16 karena faktor akses internet yang sering terganggu, masalah kuota internet masih menjadi keluhan orang tua siswa.

## **SARAN**

1. Guru perlu meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran daring sehingga tidak hanya menguasai satu jenis LMS saja. Untuk guru matematika sebaiknya menggunakan aplikasi seperti office 365, schology karena untuk pengetikan rumus rumus matematika sudah tersedia equation.
2. Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat video pembelajaran interaktif atau multimedia pembelajaran interaktif (MPI) maka guru harus mengikuti diklat pembelajaran berbasis TIK (Pembatik) yang dilaksanakan oleh pusdatin kemdikbud, karena untuk mengikuti diklat pembatik juga gratis. MPI ini diharapkan menjadi solusi bagi sekolah yang akses internetnya sulit dan menghemat anggaran.
3. Sekolah harus menyediakan pembelajaran BDR yang lebih murah dengan menyediakan pembelajaran yang offline seperti MPI, materi ppt, materi apk yang bisa dibuka di android.
4. Kepala sekolah sebagai pemimpin di sekolah harus mengetahui tentang perkembangan LMS yang digunakan di sekolah karena kepala sekolah sebagai pemimpin pembelajaran sehingga peningkatan mutu pembelajaran lebih cepat tercapai.
5. IHT tentang LMS harus dilakukan melalui dana BOS
6. Guru harus bisa belajar mandiri tentang penguasaan LMS karena banyak webinar webinar yang dilaksanakan pada masa pandemi covid 19 ini maupun workshop workshop LMS, tetapi yang mengikuti baru sedikit di Kabupaten Penajam Paser Utara ini, artinya bahwa guru masih kurang kreatif.
7. Pengawas sekolah juga harus memahami jenis LMS yang digunakan sehingga dalam membina guru di sekolah binaanya bisa lebih baik lagi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

BSNP. 2017. *Perangkat akreditasi SMP*. Jakarta.

Kemdikbud. 2016. Permendikbud 22 tahun 2016 tentang Standar Proses

\_\_\_\_\_. 2017. *Pedoman penilaian SMP*. Jakarta.

\_\_\_\_\_. 2017. *Buku kerja Pengawas sekolah*. Jakarta.

Kemdiknas. 2005. PP 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Dirjen GTK. 2016. Panduan Google Forms.

\_\_\_\_\_. 2019. *Literasi Digital*. Jakarta.

\_\_\_\_\_. 2019. Panduan Google Classroom.

\_\_\_\_\_. 2019. Panduan Google Sites untuk Elearning.

**UPAYA MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI MELALUI  
EKSTRAKULIKULER PERMAINAN *KIDS' ATHLETICS*  
PADA SISWA KELAS III SDN 035 TANAH GROGOT**

**Saparuddin**

SD Negeri 035 Tanah Grogot

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan kebugaran jasmani melalui ekstrakurikuler permainan kids' athletics pada siswa kelas III SD Negeri 035 Tanah Grogot. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan pretest dan posttest design. Prosedur penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan bentuk one group pretest and posttest design..Subjek diberikan treatment berupa permainan kids atletik sebanyak 20 kali pertemuan, sampel penelitian sebanyak 25 orang. Setelah diberikan perlakuan (treatment) selanjutnya subjek diberikan posttest. Berdasarkan data distribusi frekuensi pre-test telah menunjukkan bahwa tingkat kebugaran jasmani pada siswa kelas III SD Negeri 035 Tanah Grogot Kab. Paser yang menekuni ekstrakurikuler kids' athletics menunjukkan kriteria baik sekali adalah 0 %, baik 20 %, sedang 32%, kurang 44% dan kriteria kurang sekali 4% berarti tingkat kebugaran jasmani siswa-siswi kelas III di SD Negeri 035 Tanah Grogot Kab. Paser sebagian besar mempunyai kriteria kurang yaitu 44 %. Setelah dilakukan treatment, maka didapatkan data distribusi frekuensi post-test telah menunjukkan kemampuan tingkat kebugaran jasmani pada siswa-siswi kelas III SD Negeri 035 Tanah Grogot Kab. Paser yang menekuni ekstrakurikuler kids athletic menunjukkan kriteria baik sekali adalah 8,0 %, baik 72,0 %, sedang 20%, kurang 0% dan kriteria kurang sekali 0% berarti tingkat kebugaran jasmani siswa-siswi kelas III di SD Negeri 035 Tanah Grogot Kab. Paser sebagian besar mempunyai kriteria baik yaitu 72 %. Kesimpulan berdasarkan hasil data penelitian yang diperoleh dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa ada upaya meningkatkan kebugaran jasmani melalui ekstrakurikuler permainan kids' athletics pada siswa kelas III pada SD Negeri 035 Tanah Grogot Kab. Paser dengan kategori baik.*

**Kata Kunci:** *kebugaran jasmani, ekstrakurikuler, kids' athletics, permainan*

**PENDAHULUAN**

Secara umum, fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang adil dan sejahtera. Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam membantu

mengembangkan kemampuan dan pengetahuan. Pendidikan dapat diperoleh anak melalui pendidikan formal yang disediakan oleh pemerintah. “ UU No.20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik bisa melakukan secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan di dalam individu, masyarakat, bangsa dan negara “ (Mohamad Wahyu Afandi, 254 : 2017). Pendidikan jasmani merupakan media mendorong pertumbuhan fisik, psikis, keterampilan motorik dan penghayatan nilai sikap mental serta spiritual).

Soetoto Pontjopoetro dkk (2008:1.3) dalam Oktaria Kusumawati (:2017:124), menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan bergerak sambil bersenang-senang, dari hal tersebut maka permainan juga termasuk bergerak yaitu tidak hanya bergerak secara fisik/ jasmani tetapi juga gerakan (getaran) jiwa. Permainan yang dilakukan kebanyakan anak-anak di Tanah Air yaitu permainan yang tanpa disadari oleh anak-anak yaitu permainan berlari dan saling mengejar. Permainan ini sangat membantu aktifitas motorik (gerak). Dalam permainan tersebut banyak sekali unsur didapatkan seperti kebahagiaan (happiness). Tiga syarat untuk mencapai kebahagiaan tersebut yakni: gembira, damai, dan syukur. Permainan harus mengandung unsur tolong-menolong (helpfulness), kerjasama, menghargai orang lain, berani berkorban untuk orang lain. Permainan juga harus menghasilkan sesuatu yang bermanfaat (handicraft). Permainan harus tetap dapat mengembangkan kecerdasan spiritual, emosional, sosial, intelektual, dan fisik. Permainan harus senantiasa menarik, aman, dan nyaman, serta permainan yang bersifat kompetitif akan lebih baik.

Dalam permainan juga dapat mengembangkan senses (kepekaan perasaan), memory (ingatan), relaxation (relaksasi/rasa santai), patrol spirit (semangat regu), fun (keceriaan/kegembiraan), thinking processes (proses berpikir), dexterity (ketangkasan/kecekatan/keterampilan), dan outlet for energy (saluran energi), alertness and ability to follow direction (kesiapan/kewaspadaan dan kemampuan untuk mengikuti aturan), imagination (imajinasi), dan confidence (percaya diri).

Namun pada kenyataannya, bahwa tingkat kebugaran jasmani di sekolah masih kurang, hal ini kurangnya aktivitas gerak anak-anak sehingga mudah mengalami kelelahan saat melakukan aktivitas olahraga dan mengalami kelebihan berat badan, atau kegemukan yang membuat lemah fisiknya dan kurang tenagannya untuk melakukan tugas fisik yang cukup berat.

Pemantauan kebugaran jasmani anak sekolah harus terus dilakukan agar supaya dapat terlihat perkembangannya baik dari segi kesehatan ataupun kebugaran jasmaninya. Menurut Mikdar dalam Ibnu Darmawan (2017:143), “kebugaran jasmani menunjukkan kemampuan seseorang untuk mengerjakan tugas secara fisik pada tingkat moderat tanpa lelah yang berlebihan”.

Hal ini masih ada saja siswa-siswi tidak bugar, terlihat pada saat berolahraga ada siswa-siswi yang tidak bergerak bebas karena alasan mengantuk, capek, dan tidak sarapan pada saat ke sekolah. Untuk mengatasi kendala tersebut perlu penanganan yang khusus melalui kegiatan olahraga diluar jam pembelajaran disekolah sehingga kebugaran anak-anak dapat tercapai. Berdasarkan kenyataan tersebut, maka salah

satu upaya dalam meningkatkan kebugaran jasmani diluar jam pembelajaran, upaya itu melalui ekstrakurikuler permainan Kids' Athletics.

## **METODE**

Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *pretest* dan *posttest design*. Prosedur penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan bentuk *one group pretest and posttest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa adanya kelompok lain atau kelompok pembanding. Dalam penelitian ini subjek pertama diberikan tes awal atau *pretest*. Setelah itu subjek diberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan *kids' athletics* sebanyak 20 kali pertemuan. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) selanjutnya subjek dilakukan tes akhir atau *posttest*.

Desain yang digunakan dalam penelitian adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yakni sekelompok subjek dikenai perlakuan dalam jangka waktu tertentu, sedangkan pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan dan pengaruh perlakuan diukur dari perbedaan pengukuran awal (O1) dan pengukuran akhir (O2).

## **Subjek Penelitian**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang digunakan sebagai sarana penelitian dalam penetapan kriteria populasi penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri 035 Tanah Grogot, jumlah siswa-siswi 25 orang dan selanjutnya dijadikan populasi dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono, (2014:119). Populasi adalah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sampel penelitian ini berjumlah 25 orang, dengan teknik sampling jenuh.

Menurut Sugiyono, (2014:120). "Sampel adalah bagian karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Sedangkan "sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel". (Sugiyono, 2014:126).

## **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen adalah untuk mengukur nilai-nilai variabel yang diteliti (Sugiyono, 2014:135). Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kebugaran jasmani Indonesia (TKJI) Tahun 2010.

"Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara bila dilihat dari setting-nya, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (*natural setting*) pada laboratorium dengan metode eksperimen, dirumah dengan berbagai responden/sumber pada suatu seminar, diskusi, dijalanan dan lain-lain". (Sugiyono, 2014: 187). Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data *pretest* dan *posttest* test kebugaran jasmani Indonesia. Macam data, bagaimana data dikumpulkan, dengan instrumen yang mana data dikumpulkan, dan bagaimana teknis pengumpulannya, perlu diuraikan secara jelas dalam bagian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam deskripsi data penelitian ini adalah pengukuran kebugaran jasmani meliputi data pre-test dan data pots-test bagi peserta siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri 035 Tanah Grogot Kabupaten Paser Propinsi Kalimantan Timur, setelah diberi perlakuan, dengan menggunakan analisis norma Tes Kebugaran Jasmani Indonesia dan statistik deskriptif.

**Tabel 1.** Norma Tes Kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI)  
Umur 6-9 Tahun Putra dan Putri

No	Jumlah Nilai	Klasifikasi
1	22 – 25	Baik Sekali (BS)
2	18 – 21	Baik (B)
3	14 – 17	Sedang (S)
4	10 – 13	Kurang (K)
5	5 – 9	Kurang Sekali (KS)

Dari data *pre-test* dan *post-test* berdasarkan norma Tes Kebugaran Jasmani Indonesia (TKJI) 2010, dapat disimpulkan bahwa ada terdapat kebugaran jasmani bila dilihat hasil yang diperoleh, sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan *kids' athletics*.

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi *Pre-test* Tingkat Kebugaran Jasmani Putra dan Putri pada peserta didik yang menekuni Ekstrakurikuler *kids' athletics* SDN 035 Tanah Grogot

No	Klasifikasi	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Baik Sekali	22-25	-	-
2	Baik	18-21	5	20
3	Sedang	14-17	8	32
4	Kurang	10-13	11	44
5	Kurang Sekali	5-9	1	4
Jumlah			25	100 %

Berdasarkan data distribusi frekuensi *pre-test* telah menunjukkan bahwa tingkat kebugaran jasmani pada siswa kelas III SD Negeri 035 Tanah Grogot Kabupaten Paser yang menekuni ekstrakurikuler *athletic kids* menunjukkan kriteria baik sekali adalah 0 %, yang mempunyai kriteria baik sebesar 20 %, kriteria sedang sebesar 32%, kriteria kurang sebesar 44% dan kriteria kurang sekali sebesar 4% berarti tingkat kebugaran jasmani pada siswa-siswi kelas III di SD Negeri 035 Tanah Grogot Kabupaten Paser sebagian besar mempunyai kriteria kurang yaitu 44 %.

**Tabel 3.** Distribusi Frekuensi *post-test* Tingkat Kebugaran Jasmani Putra dan Putri pada peserta didik menekuni Ekstrakurikuler *kids' athletics* SDN 035 Tanah Grogot

No	Klasifikasi	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Baik Sekali	22-25	2	8,0
2	Baik	18-21	18	72,0
3	Sedang	14-17	5	20,0
4	Kurang	10-13	-	-
5	Kurang Sekali	5-9	-	-
Jumlah			25	100 %

Berdasarkan data distribusi frekuensi *post-test* telah menunjukkan kemampuan tingkat kebugaran jasmani pada siswa putra putri kelas III SD Negeri 035 Tanah Grogot Kabupaten Paser yang menekuni ekstrakurikuler *athletic kids* menunjukkan kriteria baik sekali adalah 8,0 %, yang mempunyai kriteria baik sebesar 72,0 %, kriteria sedang sebesar 20%, kriteria kurang sebesar 0% dan kriteria kurang sekali sebesar 0% berarti tingkat kebugaran jasmani pada siswa-siswi putra dan putri kelas III di SD Negeri 035 Tanah Grogot Kabupaten Paser sebagian besar mempunyai kriteria baik yaitu 72 %.

Bila diperhatikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama 20 kali pertemuan, maka diambil suatu kesimpulan bahwa dengan menggunakan Tes Kebugaran Jasmani Indonesia (TKJI) 2010 pada siswa-siswi SD Negeri 035 Tanah Grogot Kabupaten Paser yang menekuni ekstrakurikuler *kids' athletics* dapat meningkatkan kebugaran jasmani dengan kategori **baik**.

Pembinaan kegiatan ekstrakurikuler *kids' athletics* siswa-siswi kelas III di SD Negeri 035 Tanah Grogot Kabupaten Paser merupakan upaya dalam peningkatan pengembangan kemampuan siswa-siswi terhadap kebugaran jasmani tercapai. Dalam hal pelaksanaan berbagai kendala yaitu fasilitas dan sarana yang kurang mendukung dan cuaca yang terkadang berubah-ubah menjadi faktor penyebab terganggunya pelaksanaan kegiatan perlakuan *kids' athletics* tersebut.

Kebugaran jasmani intinya adalah kemampuan dan kesanggupan kekuatan fisik seseorang untuk melakukan tugas-tugasnya dalam sehari-hari secara efektif dan efisien dalam waktu yang lama tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti, sehingga memiliki cadangan tenaga untuk melakukan aktivitas lainnya.

Demikian pula kaitannya dengan kegiatan pada proses pembelajaran kebugaran jasmani lainnya yang dilakukan siswa-siswi pada saat jam pembelajaran olahraga di SD Negeri 035 Tanah Grogot Kabupaten Paser, hal ini bila keadaan kesehatan jasmani siswa-siswi baik maka akan sangat mendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa kebugaran jasmani didapat melalui berbagai aktifitas dalam permainan seperti yang dilakukan siswa-siswi yang menekuni olahraga ekstrakurikuler *kids' athletics*, seperti halnya tergambar dalam hasil tes kebugaran jasmani Indonesia (TKJI), sehingga peningkatan kebugaran jasmani siswa-siswi SD Negeri 035 Tanah Grogot tercapai dengan hasil yang lebih baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian yang diperoleh dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa : ada upaya meningkatkan kebugaran jasmani melalui ekstrakurikuler permainan *kids' athletics* pada siswa kelas III pada SD Negeri 035 Tanah Grogot Kabupaten Paser dengan kategori **baik**.

## SARAN

Setelah mengetahui hasil penelitian, pembahasan serta kesimpulan dalam penelitian ini, maka saran yang diberikan sebagai berikut :

1. Kepada siswa-siswi Sekolah Dasar dapat meningkatkan kebugaran jasmani dengan berbagai aktifitas bermain dan lainnya.
2. *Kids' athletics* salah satu permainan yang dapat membantu meningkatkan kebugaran jasmani siswa-siswi sekolah dasar.
3. Agar selalu menjaga pola makan yang sehat dan beristirahat yang cukup.
4. Diharapkan agar penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukan dalam menyusun program ekstrakurikuler lainnya untuk meningkatkan kebugaran jasmani.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Ibnu. 2017. "Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa Melalui Penjas". *JIP*, Vol.7, No. 2, Hal: 143-154.
- Furqon. 2001. *Statistik Terapan untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Kemendiknas. 2010. *Tes Kebugaran Jasmani Anak umur 6-9 Tahun*. Jakarta: Pusat Pengembangan Kualitas Jasmani.
- Permendikbud, No 62 Tahun 2014, tentang *Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Rumini. 2014. *Pembelajaran Permainan Kids' Athletics Sebagai Wujud Pengembangan Gerak Dasar Atletik pada Anak-Anak*. *Journal of Physical Education Health and Sport*. Vol.1, No.2, hal. 98-107. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs>.
- Rusli Lutan . 2001. *Pendidikan Kesegaran Jasmani*. Jakarta:Depdiknas.
- Seran, Yohanes, dkk. 2017. Perbedaan Kebugaran Fisik Dan Aspek Afektif Sebagai Efek Dari Pelatihan Kids Athletics dan Permainan Tradisional. *Sport and Fitness Journal, Universitas Udayana*.
- Sugiyono, A. 2014. *Metode Penelitian Campuran (Mix Method)*. Jakarta: Alfabeta.
- Suyono, 2002, *A Team Event For Children- IAAF Kid's Athletics*. Jakarta: IAAF Regional Development.
- Undang-undang No 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.

# EFEKTIVITAS APLIKASI MANDALA COLORING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGAMBAR RAGAM HIAS MATA PELAJARAN SENI RUPA KELAS VII

**Mohammad Makmun Qomar**  
Guru SMP Negeri 12 Samarinda

## ABSTRAK

*Menggambar ragam hias bagi peserta didik yang tidak suka menggambar menjadi pekerjaan yang membosankan, sulit, rumit dan melelahkan. Buku pelajaran Seni Budaya kelas VII kurang memadai contoh-contoh ragam hiasnya. Sehingga peserta didik kesulitan mengeksplorasi bentuk-bentuk ragam hias. Rata-rata nilai peserta didik 74.44. Kesenangan sebagian besar peserta didik adalah bermain dengan smartphone. Smartphone yang berbasis android dengan macam-macam aplikasi sudah menjadi sahabat mereka. Permasalahan di atas dicari solusinya dengan efektivitas pemanfaatan smartphone berbasis android dengan aplikasi mandala coloring. Bagaimanakah proses dan efektivitas pembelajarannya. Tujuannya mendiskripsikan proses dan efektivitas pemanfaatan smartphone berbasis android dengan aplikasi mandala coloring di kelas VII SMP Negeri 12 Samarinda. Hasil penelitian a) Aplikasi mandala coloring telah membantu peserta didik senang mengikuti pelajaran Seni Budaya materi ragam hias. Hal ini bisa dibuktikan tingkat kepuasan mereka dengan angka 96.3%. Ketika belajar dengan media yang menarik secara tidak langsung memberi stimulus untuk aktif, senang, banyak ide, banyak referensi, tidak bosan, disiplin, dengan pelajaran yang mereka pelajari. b) Evaluasi secara umum sangat menggembirakan karena rata-rata nilai peserta didik untuk nilai menggambar pada kertas adalah 87.78 dan nilai menggambar pada kain tekstil adalah 86.67. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi mandala coloring sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar menggambar ragam hias.*

**Kata Kunci:** *Aplikasi mandala coloring, ragam hias, efektivitas*

## PENDAHULUAN

Kompetensi guru senantiasa harus berkembang dan dikembangkan. Hal ini karena perubahan segala bidang yang sangat cepat. Teknologi informasi dan komunikasi salah satu penyebabnya. Begitu juga dengan perkembangan di dunia pendidikan. Amanat kepada para guru yang berada dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Standar Pendidikan Nasional, Pasal 19 Ayat 1, yaitu kegiatan pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berperan

aktif, kreatif dan mandiri sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik peserta didik. Hal ini mengisyaratkan guru harus hebat dalam kompetensinya.

Materi menggambar ragam hias pada buku pelajaran kurang contoh-contoh yang dapat memberi stimulus peserta didik. Peserta didik memerlukan banyak contoh sehingga terbuka cakrawalanya tentang ragam hias secara luas. Sebenarnya guru juga sudah mencarikan contoh-contoh ragam hias yang ditampilkan dengan *PowerPoint*. Hasilnya masih kurang memuaskan.

Menggambar ragam hias bagi peserta didik yang tidak suka menggambar menjadi pekerjaan yang membosankan, sulit, rumit dan melelahkan. Peserta didik yang seperti ini cenderung mengumpulkan tugas asal jadi, asal selesai, asal mengumpulkan. Sehingga hasil belajarnya kurang memuaskan. Nilai rata-rata menggambar ragam hias tugas pertama adalah 74.44. Nilai ini harus berubah menjadi lebih baik.

Kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik adalah memegang dan bermain dengan *smartphone*. Sehingga pembelajaran harus melibatkan media itu. Alternatif solusinya adalah proses pembelajaran menggunakan bantuan media *smartphone* berbasis android dengan aplikasi *mandala coloring*. Latar belakang tersebut menjadi alasan judul penelitian ini, “Efektivitas Aplikasi *Mandala Coloring* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Ragam Hias Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas VII”. Penelitian ini dilakukan di kelas VII A SMP Negeri 12 Samarinda tahun pelajaran 2018-2019.

Latar belakang di atas rumusan masalah sebagai berikut bagaimanakah proses pelaksanaan penggunaan aplikasi *mandala coloring* dan efektivitasnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menggambar ragam hias kelas VII. Tujuan: Menjelaskan proses pelaksanaan dan efektivitas hasil pemanfaatan aplikasi *mandala coloring* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menggambar ragam hias. Dampak: karya-karya peserta didik yang aplikatif yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Efektivitas Pembelajaran**

Keefektivan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar menurut Sadiman (dalam Ibnu, 2017: 21). Efisiensi dan aktivitas mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya guru untuk membantu para peserta didik agar bisa belajar dengan baik menurut Lince (dalam Ibnu, 2017: 22). Efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran atau tujuan (kuantitas, kualitas dan waktu) telah dicapai (Mulyasa, 2002; 82).

### **Media Pembelajaran Berbasis Android Aplikasi *Mandala Coloring***

Android adalah sebuah sistem operasi berbasis linux yang bersifat terbuka yang dirancang untuk seluler layar sentuh dan sekarang sudah berkembang diberbagai macam teknologi. Aplikasi *mandala coloring* adalah aplikasi yang berada pada *smartphone* yang berbasis android yang berisi bentuk-bentuk ragam hias. Bentuk-bentuk ragam hias di dalam aplikasi ini belum diberi warna. Sehingga

para pengguna dapat bermain atau belajar mewarnai bentuk-bentuk yang ada. Hal inilah sebagai pilihan media pembelajaran materi ragam hias.

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran menurut Scramm (dalam Rusman, 2013: 102). Dalam proses pembelajaran media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotogaris, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2011: 3).

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk mempertinggi proses belajar peserta didik pada gilirannya diharapkan mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Sudjana, 2010: 2). Lebih lanjut Sudjana menjelaskan alasan pertama pemanfaatan media untuk pengajaran antara lain: pengajaran akan lebih menarik, bahan pengajaran akan lebih jelas, metode pengajaran akan lebih bervariasi, Peserta didik akan lebih banyak belajar. Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran menurut oleh Rogozin (dalam Ismanto, 2017: 44) menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi peserta didik karena dapat mengembangkan pembelajaran.

### **Pembelajaran Seni Budaya**

Dalam Permendikbud No 58 Tahun 2014 tujuan umum pembelajaran Seni Budaya untuk menumbuh kembangkan kepekaan rasa estetis dan artistik, sikap kritis, apresiatif, dan kreatif pada diri peserta didik secara menyeluruh. Pembelajaran Seni Budaya melibatkan aktifitas fisik dan cita rasa keindahan. Aktivitas tersebut tertuang dalam kegiatan apresiasi, eksplorasi, eksperimentasi dan kreasi melalui bahasa rupa, bunyi, gerak dan peran. Aktivitas tersebut mencakup pembinaan dan pemberian fasilitas mengungkap gagasan seni, ketrampilan berkarya serta apresiasi dalam konteks sosial budaya masyarakat (permendikbud no 58 tahun 2014).

Silabus pembelajaran seni budaya khususnya materi seni rupa kelas VII menitik beratkan pada materi menggambar ragam hias. Hal ini dapat dilihat dari 4 (empat) materi pokok semester satu dan dua hanya satu yang bukan tentang ragam hias. Satu materi yang bukan ragam hias itu adalah menggambar flora, fauna, dan alam benda. Materi tersebut sebagai dasar untuk menggambar ragam hias.

### **Ragam Hias**

Ragam hias sering diartikan ornamen. Ornamen berasal dari kata *ornare* (Yunani) artinya hiasan atau perhiasan. Ornamen atau ragam hias adalah hiasan yang dibuat guna meningkatkan *value* suatu benda atau produk. Benda yang ada ragam hiasnya tentu harganya lebih tinggi. Ragam hias menurut Toekiyo (1987: 10) dikelompokkan menjadi 4 (empat) kelompok yaitu: Bentuk geometris, Bentuk pengayaan dari tumbuh-tumbuhan, Bentuk penggambaran makhluk hidup, berupa jenis hewan dan manusia, kelompok ragam hias dekoratif.

### **Hasil Belajar**

Penelitian ini ditekankan pada standar proses pembelajaran titik tekannya pada kinerja peserta didik memanfaatkan aplikasi android terhadap tugas menggambar ragam hias. Menurut Majid (2014: 272) penilaian kinerja adalah suatu penilaian yang meminta peserta didik untuk melakukan suatu tugas pada situasi

sesungguhnya yang mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan.

Selain penilaian terhadap kinerja adalah penilaian produk. Penilaian produk menurut Majid (2014: 275) adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Misalnya peserta didik mengerjakan tugas menggambar ragam hias pada kertas dan menggambar ragam hias pada tekstil.

### **Ide Dasar**

Guru profesional memiliki tanggung jawab besar dalam meningkatkan kinerjanya. Kinerjanya akan berpengaruh terhadap kehidupan para peserta didiknya. Guru profesional harus terus mengeksplorasi kemampuannya terhadap hal-hal baru yang dapat diaplikasikan kepada peserta didik. Pengalaman-pengalaman guru yang positif untuk mengajar di kelas (Stronge, 2013: 37). Guru profesional tidak boleh ketinggalan terhadap terjadap perkembangan teknologi.

Kemampuan peserta didik mengembangkan bentuk ragam hias masih kurang. Mengatasi masalah contoh pada buku Seni Budaya kelas VII yang kurang menarik, kurang banyak, penulis sudah mencoba dengan menggunakan media *Microsof PowerPoint*. Dengan penggunaan media *Microsof PowerPoint* sebagai media pembelajaran dengan materi-materi contoh-contoh ragam hias Suku Dayak. Hasilnya peserta didik cenderung mencontoh dan kurang mampu mengembangkan bentuk dan warna-warnanya.

Permasalahan di atas perlu solusi agar kreativitas peserta didik meningkat. Kreativitas menjadi salah satu kunci ciri dari perkembangan industri 4.0. Peserta didik harus terpacu semangatnya dalam mengeksplorasi kemampuannya. Solusi yang dicari adalah proses pembelajaran harus menarik dan menggunakan media belajar yang kekinian.

Rencana terhadap masalah dan tujuan di atas adalah dengan menawarkan konsep proses pembelajaran menggunakan media aplikasi android. Aplikasi yang disarankan penulis adalah aplikasi android *mandala coloring*. Aplikasi android dalam proses pembelajaran ini digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi android adalah salah satu aplikasi android yang berbasis internet. Mengutip tulisan Rusman dalam Sadiman (2013: 103) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.

Menggunakan internet dengan segala fasilitasnya akan memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi untuk pendidikan secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik bagi keberhasilan dalam belajar (Rusman, 2013: 281).

### **Rancangan Karya Inovasi Pembelajaran**

Rancangan karya inovasi pembelajaran untuk memecahkan permasalahan peningkatan hasil belajar ragam hias kelas VII adalah dengan pemanfaatan aplikasi android *mandala coloring*. Aplikasi ini dipilih karena sesuai dengan materi pembelajaran yaitu ragam hias. Dengan aplikasi *mandala coloring* ini mereka dapat memilih bentuk-bentuk yang ada. Mereka dapat berkarya dimana saja tanpa terikat waktu dan ruang. Hasil karya yang selesai dapat langsung dikirim kepada guru melalui aplikasi *whatsapp* kapan saja untuk mendapatkan apresiasi dan penilaian.

Karya-karya yang telah dikirim melalui aplikasi android *whatsapp* kepada guru, karya-karya itu ditampilkan ke papan menggunakan LCD *infocus*. Kehebatan aplikasi inilah yang dimanfaatkan penulis untuk menampilkan karya-karya mereka kepada peserta didik lainnya. Tugas guru adalah memberi apresiasi tentang pemilihan warna.

### **Aplikasi *Mandala Coloring***

Aplikasi *mandala coloring* sebagai media pembelajaran akan memberi stimulus kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan aplikasi *mandala coloring* peserta didik belajar merangkai warna yang harmonis, menarik, dan indah. Ketika imajinasinya sudah berkembang dengan pilihan bentuk dan warna-warna yang menarik proses selanjutnya adalah belajar manual kembali dengan buku gambar dan alat pewarna.

### **Tahapan Simulasi**

Peserta didik diminta untuk menyelesaikan lebih dari sepuluh ragam hias dari aplikasi tersebut. Peserta didik agar terbiasa mengeksplorasi dirinya dalam pemilihan warna dan pemilihan bentuk-bentuk ragam hias yang sudah ada. Bentuk ragam hias yang sudah diberi warna dikirim ke guru dengan menggunakan aplikasi *whatsapp*.

### **Tahapan Observasi**

Karya peserta didik yang sudah selesai dikirim ke guru melalui aplikasi *whatsapp*. Keunggulan aplikasi ini dapat terkoneksi dengan laptop. Sehingga karya-karya peserta didik dapat ditampilkan dengan LCD. Guru dan peserta didik bersinergi saling memberi masukan dan pertanyaan-pertanyaan. Hasil dari observasi ini akan dikembangkan, dieksplorasi lagi oleh peserta didik melalui tugas menggambar ragam hias pada kertas dan dilanjutkan pada tekstil.

### **Tahapan Kreasi**

Dari proses panjang pembelajaran menggambar ragam hias, kreasi adalah tahap akhir untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi ini. Bukan hanya sekedar menggambar ragam hias saja tetapi peserta didik harus dapat mempresentasikan karyanya kepada teman-temannya.

### **Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran Ragam Hias**

Efektifitas media android aplikasi *mandala coloring* dalam pembelajaran ini dapat diketahui dari proses pembelajaran peserta didik terutama pada proses kinerja dan hasil produk akhir yang dikerjakan.

### **Hasil Observasi Keberhasilan Media Android Aplikasi *Mandala Coloring***

Setelah peserta didik menggunakan media android aplikasi *mandala coloring* dalam proses pembelajaran agar dapat diketahui tingkat kemanfaatan pada proses pembelajaran maka dilakukan pengukuran dengan menggunakan angket. Di bawah ini adalah hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik:

**Tabel 1.** Hasil Pengisian Angket Siswa Setelah Menggunakan Media Android Aplikasi *Mandala Coloring*

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Skor Angket	Rata-Rata Angket
		4	3	2	1		
1.	Saya aktif mengikuti materi ragam hias	26	1	0	0	107	3.96
2.	Saya mampu mengoperasikan aplikasi android <i>mandala coloring</i>	25	2	0	0	106	3.93
3.	Menggunakan aplikasi android <i>mandala coloring</i> , pembelajaran jadi tidak membosankan	23	4	0	0	104	3.85
4.	Aplikasi android <i>mandala coloring</i> , bentuk variasi ragam hiasnya sangat banyak.	27	2	0	0	108	4
5.	Bentuk ragam hiasnya pada aplikasi android <i>mandala coloring</i> bervariasi dan menjadi sumber ide	25	5	0	0	106	3.93
6.	Aplikasi android <i>mandala coloring</i> memudahkan pilihan warna pada bentuk ragam hias.	22	2	0	0	103	3.81
7.	Aplikasi android <i>mandala coloring</i> karena sangat membantu pada proses pembuatan gambar ragam hias pada kertas.	25	2	0	0	106	3.93
8.	Aplikasi android <i>mandala coloring</i> karena sangat membantu pada proses pembuatan gambar ragam hias pada tekstil.	20	7	0	0	101	3.74
9.	Saya menggumpulkan tugas tepat waktu.	20	6	1	0	100	3.7
10.	Saya senang mempelajari materi ragam hias.	20	1	0	0	107	3.96

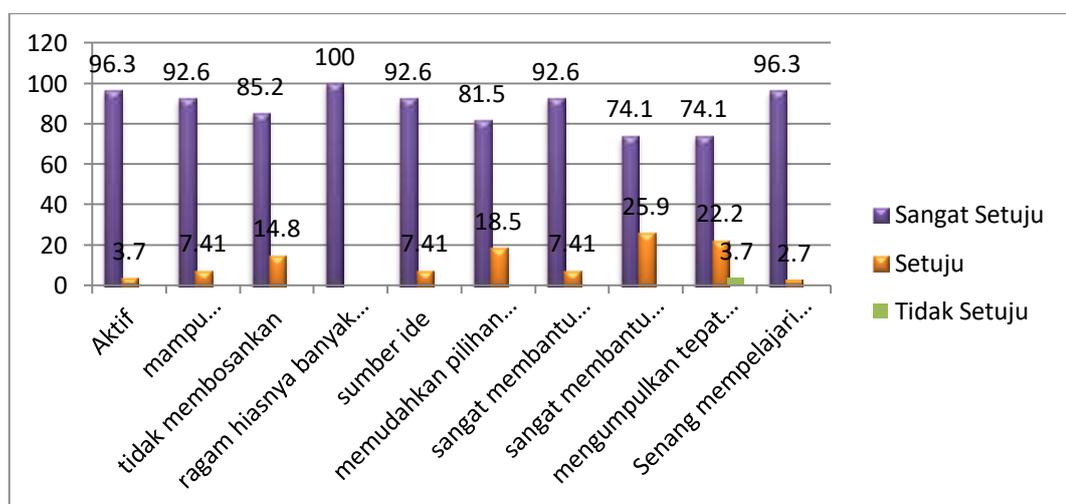
### Analisis Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

#### Hasil Observasi Keberhasilan Media Aplikasi *Mandala Coloring* dalam Proses Pembelajaran.

Berdasarkan data isian angket peserta didik, dibawah ini disajikan tabel dan grafik untuk mengetahui respon mereka setelah menggunakan media aplikasi *mandala coloring*. Peserta didik diminta mengisi angket mengenai pengalaman saat menggunakan media tersebut.

**Tabel 2.** Prosentase Pengisian Angket Siswa Setelah Menggunakan Media Aplikasi *Mandala Coloring*

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
	Nilai perskor	4	3	2	1
1.	Saya aktif mengikuti materi ragam hias	96.3%	3.7%	0	0
2.	Saya mampu mengoperasikan aplikasi android <i>mandala coloring</i>	92.6%	7.41%	0	0
3.	Menggunakan aplikasi android <i>mandala coloring</i> , pembelajaran jadi tidak membosankan	85.2%	14.8%	0	0
4.	Aplikasi android <i>mandala coloring</i> , bentuk variasi ragam hiasnya sangat banyak.	100%	0	0	0
5.	Bentuk ragam hiasnya pada aplikasi android <i>mandala coloring</i> bervariasi dan menjadi sumber ide	92.6%	7.41%	0	0
6.	Aplikasi android <i>mandala coloring</i> memudahkan pilihan warna pada bentuk ragam hias.	81.5%	18.5%	0	0
7.	Aplikasi android <i>mandala coloring</i> karena sangat membantu pada proses pembuatan gambar ragam hias pada kertas.	92.6%	7.41%	0	0
8.	Aplikasi android <i>mandala coloring</i> karena sangat membantu pada proses pembuatan gambar ragam hias pada tekstil.	74.1%	25.9%	0	0
9.	Saya menggumpulkan tugas tepat waktu.	74.1%	22.2%	3.7%	0
10.	Saya senang mempelajari materi ragam hias.	96.3%	2.7%	0	0



**Gambar 1.** Grafik Angket Efektifitas Aplikasi *Mandala Coloring* pada Pembelajaran Ragam Hias

Pada pembelajaran ragam hias dengan pemanfaatan aplikasi mandala coloring peserta didik 96,3% aktif mengikuti pembelajaran. Peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran sejalan dengan Kurikulum 2013. Aplikasi *mandala coloring* memberikan stimulus kepada mereka menjadi peserta didik yang antusias dalam pembelajaran. Dalam kehidupan sehari-hari peserta didik terbiasa menggunakan *smartphone*, sehingga secara umum mereka 92,6 % menyatakan mudah mengoperasikan aplikasi *mandala coloring*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Arsyad (2011: 75) praktis, praktis mengoperasikan. Bagi peserta didik yang tidak mampu mengoperasikan aplikasi *mandala coloring*, peserta didik lainnya membantu.

Pembelajaran ragam hias dengan menggunakan *smartphone* pada aplikasi *mandala coloring* peserta didik sesuai angket 85,2% menyatakan pelajaran ini tidak membosankan 85,2. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2010: 2) pengajaran menjadi menarik. Mereka dapat memilih bentuk ragam hias dan memberikan warna sesuai dengan pemahaman mereka. Pemahaman disini dimaksudkan harus mengikuti kaidah-kaidah unsur-unsur seni rupa.

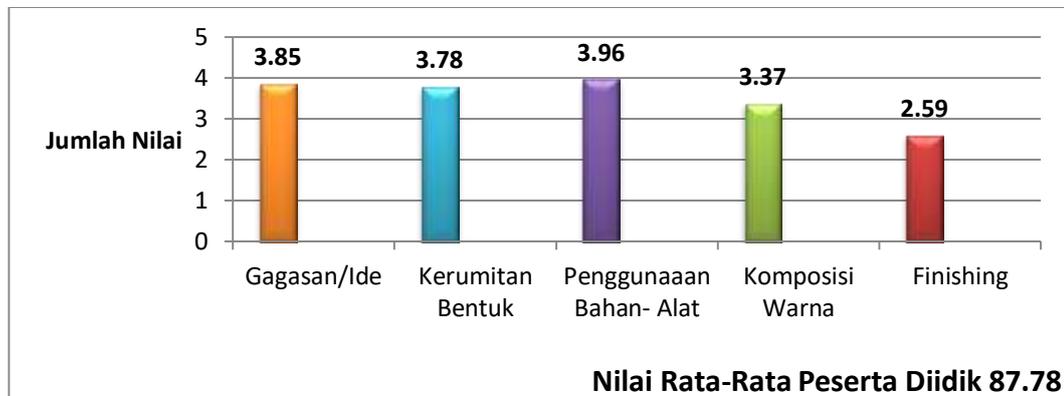
Aplikasi *mandala coloring* mempunyai banyak variasi bentuk. Ini menjadi referensi atau menjadi pustaka bagi peserta didik. Peserta didik menyatakan dalam angket sebesar 100% bahwa berbagai variasi bentuk. Hal ini didukung oleh Sudjana (2010: 2) bentuk yang bervariasi tersebut menjadi pengajaran menjadi bervariasi. Hal ini menanamkan kepada peserta didik bahwa bentuk ragam hias dapat dieksplorasi sedemikian rupa sehingga bentuk-bentuknya menjadi banyak dan menarik. Peserta didik dipersilahkan untuk menentukan bentuk yang sederhana sampai bentuk yang paling rumit.

Pada aplikasi *mandala coloring* tersedia banyak pilihan warna. Peserta didik hanya menombol warna yang ada. Mereka tidak perlu takut salah karena ketika salah mereka dengan gampang untuk membetulkan sesuai pilihannya. Aplikasi *mandala coloring* sangat membantu bagi peserta didik dalam menyelesaikan tugas menggambar pada kertas ataupun pada tekstil. Hal ini menjadi sumber ide. Sehingga ketika harus mengerjakan pada tugas pada kertas dan tekstil mereka sudah mempunyai gambaran nyata terhadap bentuk dan warna-warna yang mereka pilih.

Dalam mengumpulkan tugas tepat waktu masih menunjukkan angka 74.1 persen, masih menunjukkan kurang disiplin. Angka ini agak rendah karena ada peserta didik yang tidak mempunyai *smartphone*. Bahkan ada satu peserta didik yang tidak mampu mengumpulkan tugas tepat waktu. Sehingga yang mereka bisa kerjakan meminjam *smartphone* orang tuanya atau saudaranya.

Aplikasi *mandala coloring* telah membantu peserta didik untuk senang mengikuti pelajaran ini. Hal ini bisa dibuktikan dengan angka 96.3%. Hal ini sesuai dengan pendapat Yaumi (2018: 6) bahwa media meningkatkan mutu pelajaran. Media Aplikasi *mandala coloring* sesuai dengan pendapat Arsyad (2011: 75) tentang kriteria media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan mutu teknis. Hal ini menjadi harapan besar bagi mereka. Mereka memerlukan media yang dapat membantu untuk belajar. Ketika belajar dengan media yang menarik secara tidak langsung memberi stimulus untuk aktif, senang dan tidak bosan dengan pelajaran yang mereka pelajari.

## Hasil Penilaian Proses



**Gambar 2.** Grafik Persentase Jumlah Nilai Menggambar pada Kertas Peserta Didik dengan Aspek-Aspek Penilaiannya

Aspek gagasan atau ide dimaksudkan peserta didik mempunyai keberanian membuat karya yang orisinal dari ide sendiri. Tetapi gagasan atau ide peserta didik memang tidak orisinal. Pengertiannya tidak orisinal adalah mereka mengambil gagasan bentuk dan dikembangkan sendiri dari bentuk-bentuk yang ada dalam aplikasi *mandala coloring*. Dengan jumlah seluruh peserta didik aspek gagasan nilainya adalah 104 dari jumlah maksimal nilai 108. Sehingga rata-rata nilai peserta didik adalah 3.85.

Aspek nilai kerumitan adalah peserta didik hasil gambarnya penuh dengan bentuk-bentuk detail penuh dengan kerumitan. Aspek nilai kerumitan peserta didik sangat tinggi. Aspek nilai kerumitan bentuk adalah 102 dari jumlah maksimal nilai 108. Rata-rata nilai peserta didik 3.78. Nilai ini adalah gambaran dari peserta didik berani mengambil keputusan untuk menggambar pada media tekstil dengan bentuk yang detail dan rumit.

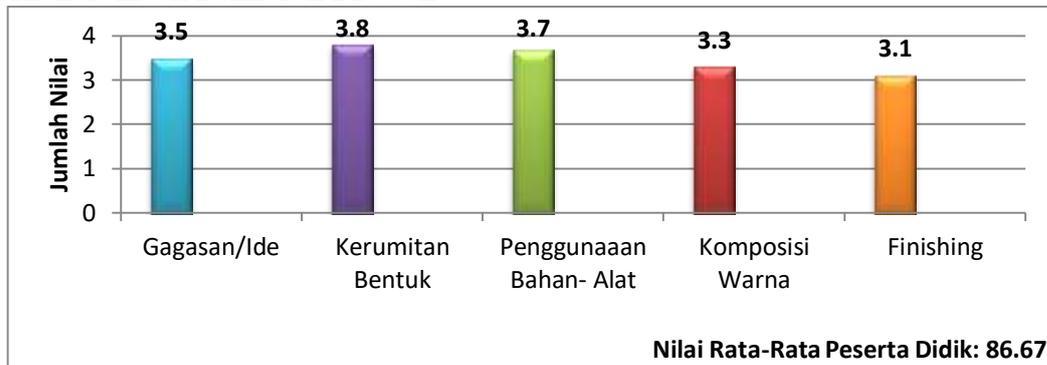
Aspek penggunaan bahan dan alat secara umum pada tugas menggambar pada kertas adalah sudah biasa mereka gunakan. Aspek Penguasaan penggunaan bahan dan alat menunjukkan nilai 107 dari nilai maksimal 108. Sehingga nilai rata-rata 27 peserta didik adalah 3.96. Indikasi ini membuktikan secara umum mereka mampu menggunakan bahan dan alat dengan baik dan benar.

Komposisi warna adalah menyusun warna-warna dalam bentuk ragam hias. Warna sangat penting. Ragam hias cenderung mengacu kepada gambar dekorasi, gambar yang menghias. Bangga, aspek komposisi warna nilai keseluruhan peserta didik adalah 91 dari nilai maksimal 108. Sehingga rata-rata 27 peserta didik adalah 3.37. Indikasi ini memberi kabar gembira peserta didik dalam menggambar ragam hias. Mereka pada dasarnya mampu mengkomposisikan warna dengan baik. Warna harmonis ataupun warna kontras.

Aspek finishing adalah aspek yang terakhir dari proses mengerjakan produk. Peserta didik mendapat nilai 70 dari nilai maksimal 108. Rata-rata nilai peserta didik adalah 2.59. Aspek penilaian ini difokuskan pada bagaimana mereka merapikan bentuk-bentuk yang sudah mereka gambar. Tekstil kelihatan rapi tidak ada coret-coret atau cat yang berhamburan. Semua bentuk dan warna memang hasil dari konsep yang mereka buat.

Dari hasil belajar menggambar ragam hias memakai kertas media aplikasi *mandala coloring* terjadi peningkatan mutu belajar terbukti dengan nilai rata-rata peserta didik 87.78. Hal ini sesuai dengan pendapat Yaumi bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan mutu pelajaran (Yaumi, 2018: 16).

### Analisis Hasil Penilaian Produk



**Gambar 3.** Grafik Persentase Jumlah Nilai Produk Menggambar pada Tekstil/Tas

Gagasan atau ide peserta didik memang tidak orisinal. Keberanian mereka memilih bentuk ragam hias sesuai keinginannya menjadi patut dihargai. Keberanian mereka mengembangkan bentuk wajib mendapat apresiasi. Aspek gagasan nilainya adalah 92 dari jumlah maksimal nilai 108. Sehingga rata-rata nilai peserta didik adalah 3.5%.

Aspek nilai kerumitan bentuk adalah 102 dari jumlah maksimal nilai 108. Rata-rata nilai peserta didik 3.8%. Nilai ini adalah gambaran dari peserta didik berani mengambil keputusan untuk menggambar pada media tekstil dengan bentuk yang rumit. Ini berarti mereka mempunyai jiwa serius, tidak asal gampang dan cepat selesai.

Aspek Penguasaan penggunaan bahan dan alat menunjukkan nilai 99 dari nilai maksimal 108. Sehingga nilai rata-rata 27 peserta didik adalah 3.7%. Indikasi ini membuktikan secara umum mereka mampu menggunakan bahan dan alat dengan baik dan benar.

Aspek komposisi warna nilai keseluruhan peserta didik adalah 89 dari nilai maksimal 108. Sehingga rata-rata 27 peserta didik adalah 3.3%. Indikasi ini memberi kabar gembira peserta didik dalam menggambar ragam hias pada tekstil dengan hasil yang memuaskan. Apalagi sekarang sedang dikembangkan toko-toko modern tidak boleh memberi tas kresek/tas plastik. Kesempatan ini dapat diberikan kepada mereka untuk menggambar pada tas yang bisa untuk berbelanja.

Aspek finishing adalah aspek yang terakhir dari proses mengerjakan produk. Peserta didik mendapat nilai 84 dari nilai maksimal 108. Rata-rata nilai peserta didik adalah 3.1%. Aspek penilaian ini difokuskan pada bagaimana mereka merapikan bentuk-bentuk yang sudah mereka gambar pada media tekstil. Kerapian bentuk pemisah warna satu dengan warna yang lain jelas.

Evaluasi secara umum sangat menggembirakan karena setelah dihitung dengan rumus tertentu rata-rata nilai peserta didik adalah 86.67. Patut dibanggakan dan patut untuk diteruskan penggunaan aplikasi *mandala coloring* dalam menggambar ragam hias. Media aplikasi *mandala coloring* sangat besar andilnya

dalam mendongrak nilai peserta didik. Pendapat Yaumi bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan mutu pelajaran (Yaumi, 2018: 16).

Pernyataan di atas didukung oleh penelitian yang relevan Sunwinarti. Dkk bahwa hasil belajar menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis android dalam kategori sangat baik dan dapat meningkatkan hasil belajar. Diperkuat penelitian Mario, Meggi. 2018. Media pembelajaran berbasis aplikasi *android* mata pelajaran Dasar-Dasar Seni Rupa sangat valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Sinergi penelitian Ismanto, Edi Dkk. 2017. Pemanfaatan *smartphone* dalam pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *smartphone*. Dan didukung juga Setyawan bahwa media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

## **KESIMPULAN**

Aplikasi *mandala coloring* telah membantu peserta didik senang mengikuti pelajaran Seni Budaya materi ragam hias . Hal ini bisa dibuktikan tingkat kepuasan mereka dengan angka 96.3%. Mereka memerlukan media yang dapat membantu untuk belajar. Ketika belajar dengan media yang menarik secara tidak langsung memberi stimulus untuk aktif, senang, banyak ide, banyak referensi, tidak bosan, disiplin, dengan pelajaran yang mereka pelajari.

Evaluasi secara umum sangat menggembirakan karena rata-rata nilai peserta didik untuk nilai menggambar pada kertas (nilai proses) adalah 86.85 dan nilai menggambar pada kain tekstil (nilai produk) adalah 86.67. Kedua nilai tersebut membuktikan nilai peserta didik di atas nilai KKM 75. Sehingga penggunaan aplikasi *mandala coloring* dalam menggambar ragam hias sangat efektif dan perlu dikaji lebih lanjut agar kompetensi peserta didik dapat meningkat lagi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Purnomo, Eko, dkk. 2017. *Buku Guru Seni Budaya Kelas VII Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Edisi Revisi* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ibnu, Triono, 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontektual*. Jakarta: Kencana.
- Majid. A. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Kajian Teoritis dan Praktis*. Bandung: Interes.
- Mulyasa, E. 2002. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Rosdakarya.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang *Standar Pendidikan Nasional*.
- Peraturan Pemerintah no 74 tahun 2008 tentang *Guru*.
- Permendikbud no 58 tahun 2014 tentang *Kurikulum SMP*.
- Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang *Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.

- Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 tentang *Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Rusman. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo..
- Stronge, James H. 2013. *Kompetensi guru-guru efektif*. Jakarta: Indeks.
- Sudjana, Nana. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sunaryo, Arya. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Dahara Prize.
- Toekio. Soegeng. 1987. *Ragam Hias Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Yaumi, Muhammad.2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

# **PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 TANAH GROGOT DENGAN MENGGUNAKAN METODE CERAMAH**

**Siti Murni**  
SMP Negeri 5 Tanah Grogot

## **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanah Grogot menggunakan metode ceramah, Latar belakang diadakannya penelitian di SMP Negeri 5 Tanah Grogot yaitu kurangnya keterampilan peserta didik dalam bercerita. penelitian ini meningkatkan keterampilan, motivasi, dan membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam bercerita fabel dengan menggunakan metode ceramah, peneliti ini memiliki 2 siklus dengan masing-masing siklus dirancang 4 kegiatan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Data diambil dengan menggunakan instrument lembar pengamatan, data tampilan unjuk kerja atau hasil belajar peserta didik, sikap, dan pengetahuan. Analisis data secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode ceramah, Peningkatan keterampilan bercerita siswa tampak pada kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh keaktifan, perhatian pada pelajaran, antusiasme selama pembelajaran, keberanian bercerita di depan kelas sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif. Peningkatan secara produk dapat dilihat dari peningkatan skor hasil bercerita siswa pada setiap siklus. Kemampuan rata-rata siswa dalam bercerita sebelum adanya tindakan berkategori kurang. Namun, setelah implementasi tindakan selama dua siklus, kemampuan rata-rata siswa dalam bercerita menjadi kategori baik. Peningkatan kualitas produk/hasil dapat dilihat dari perbandingan skor rata-rata bercerita siswa pada tahap pratindakan sampai pascatindakan Siklus II. Skor rata-rata siswa pada tahap pratindakan sebesar 19,17, pada Siklus I meningkat menjadi 23,03, dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 25,89. Skor rata-rata keterampilan siswa mengalami peningkatan sebesar 6,72. Dengan demikian, keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanah Grogot.*

**Kata Kunci:** *Metode Ceramah, keterampilan bercerita fabel bahasa Indonesia*

## PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari bahasa. Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi antar manusia. Bahasa sebagai alat komunikasi ini dalam rangka memenuhi sifat manusia sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan sesama manusia. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dituntut untuk mempunyai kemampuan berbahasa yang baik. Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), dan keterampilan menulis (writing skills) (Tarigan, 2008:1). Setiap keterampilan mempunyai hubungan yang erat dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa.

Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pemikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi gar terjadi kegiatan komunikasi antara penutur dan mitra tutur.

Memang setiap orang dikodratkan untuk bisa berbicara atau berkomunikasi secara lisan, tetapi tidak semua memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar. Kemampuan berkomunikasi, berbicara dan berbahasa dapat diperoleh di mana saja dan kapan saja. Mulai dari lingkungan keluarga kecil, keluarga besar, lingkungan sekitar tempat tinggal, dan sekolah. Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara. Namun pada kenyataannya pembelajaran berbicara di sekolah-sekolah belum bisa dikatakan maksimal, sehingga keterampilan siswa dalam bercerita pun masih rendah. Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Pada umumnya manusia senang melakukan kegiatan bercerita, dari usia anak-anak sampai dewasa.

Bercerita dapat dipahami sebagai suatu tuturan yang memaparkan/menjelaskan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian, baik yang dialami sendiri maupun orang lain. Seseorang dapat bertukar pengalaman, perasaan, informasi dan keinginannya melalui kegiatan bercerita. Dengan demikian, kegiatan berbicara khususnya bercerita dapat membangun hubungan mental, emosional antara satu individu dengan individu lain. Pelaksanaan bercerita harus menguasai bahan/ ide cerita, penguasaan bahasa, pemilihan bahasa, keberanian, ketenangan, kesanggupan menyampaikan ide dengan lancar dan teratur sehingga mampu dan terampil dalam bercerita. Keterampilan bercerita tidak hanya diperoleh begitu saja, tetapi harus dipelajari dan dilatih.

Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 5 Tanah Grogot diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan bercerita, prestasi siswa tergolong rendah terutama pada kelas VIIB SMP Negeri 5 Tanah Grogot . Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada permasalahan yang muncul di SMP Negeri 5 Tanah Grogot. Hal ini didasarkan pada fakta di lapangan yang menyebutkan ada beberapa

hal yang melatar belakangi masalah tersebut. Pembelajaran bercerita tidak dilakukan secara serius dan beranggapan bahwa bercerita merupakan bagian sepele yang sering dilakukan oleh siapa saja sejak usia balita. Padahal pada kenyataannya di lapangan, masih banyak siswa kurang mampu mengekspresikan diri melalui kegiatan bercerita. Ketika siswa diminta bercerita di depan kelas, siswa seringkali tidak mempunyai ide, malu, grogi sehingga kata yang diucapkan menjadi tersendat-sendat/ diulang-ulang. Hal ini disebabkan oleh kesulitan siswa dalam praktik bercerita di antaranya karena faktor dalam diri siswa menjadi kurang jelas dan siswa kurang mampu mengorganisasikan perkataannya pada saat bercerita.

Dengan demikian, dapat diidentifikasi bahwa keterampilan bercerita siswa masih rendah. Keterampilan bercerita akan berhasil dan meningkat dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran membuat siswa menjadi kurang aktif dan kreatif. Dalam pembelajaran sebaiknya guru memberdayakan media pembelajaran yang ada serta sesuai dengan metode pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan pada Kurikulum 13 mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 5 Tanah Grogot, khususnya standar kompetensi berbicara ada beberapa kompetensi dasar, yang salah satu di antaranya adalah bercerita dengan alat peraga. Dalam kompetensi ini, siswa diharapkan dapat bercerita dengan alat peraga. Cara mengatasi hal tersebut, guru hendaknya dapat menggunakan alternatif pembelajaran dengan metode ceramah. Metode ini yang dirasa tepat untuk mengatasi masalah pada siswa kelas VII B SMP Negeri 5 Tanah Grogot adalah metode ceramah, didasarkan pada beberapa alasan. Metode ceramah adalah metode belajar yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Memang penggunaan metode ceramah secara terus menerus dalam proses belajar kurang tepat karena dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa. Terutama jika digunakan tanpa adanya media pembelajaran. Oleh karena itu metode ceramah harus diterapkan hanya sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan metode satu-satunya.

Siswa dapat mengorganisasikan ide-ide untuk bercerita yang ditemukan dari sebuah tokoh yang mereka liat dari beberapa sumber, lalu dituangkan secara bebas dengan kata-kata sendiri. Kedua, dapat menampung kelas besar dan tiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mendengarkan. Oleh karenanya biaya yang diperlukan lebih murah. Kenyataan ini akhirnya dimanfaatkan sebagai motivasi dari sisi minat siswa yang diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar. Walaupun dalam metode ini, seluruh kegiatan didominasi oleh guru, namun siswa bisa juga berperan dalam metode ceramah yaitu, Mengadakan interpretasi terhadap keterangan guru, Mendengarkan dan memperhatikan dengan baik keterangan guru, Mengadakan asimilasi, apabila tidak ada interpretasi yang benar, Mengadakan pencatatan yang diperlukan, juga bisa menimbulkan keberanian, penguasaan bahasa, dan ekspresi. Metode ceramah ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Berdasarkan wawancara pada tanggal 7 Oktober 2019 antara peneliti dan kolaborator guru Bahasa Indonesia Ibu Ruslan, S.Pd. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada di SMP Negeri 5 Tanah Grogot yang berkaitan dengan meningkatkan keterampilan bercerita, maka peneliti menggunakan metode ceramah sebagai media pembelajaran. Peneliti dan

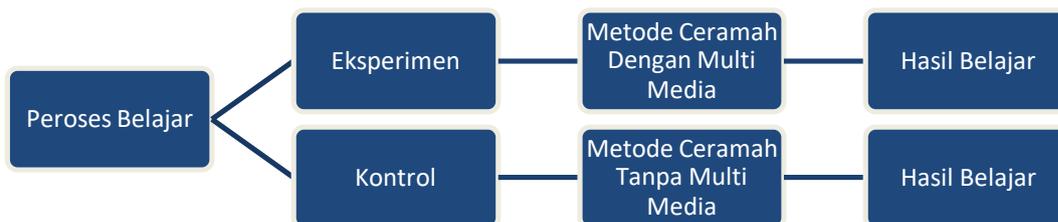
guru kolaborator mengadakan penelitian pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 5 Tanah Grogot yang berbentuk penelitian tindakan kelas (PTK).

## KAJIAN PUSTAKA

### Kerangka Pikir

Untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu pemilihan metode yang tepat. Pemilihan metode yang tepat menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Pada kenyataannya di lapangan sebagian besar guru Bahasa Indonesia dalam menyampaikan materi pelajaran hanya menyampaikan fakta-fakta berupa urutan tahun dalam peristiwa dengan menggunakan media ceramah saja dan tanpa menggunakan media pembelajaran; sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia terasa membosankan.

Dalam poses pembelajaran guru dituntut selalu kreatif dan inovatif sehingga permasalahan yang terkait dengan materi, waktu, kemampuan siswa dan lain-lain dapat diatasi sehingga tujuan pembelajaran dapat berhasil optimal. Pembelajaran dengan multi media diharapkan menjadi alternatif dan dapat membantu guru Bahasa Indonesia didalam memberikan pemahaman materi pada siswa sehingga siswa benar-benar mempunyai hasil belajar yang baik. Desain eksperimen penelitian digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Bagan Desain Penelitian

## MOTODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) dengan menggunakan metode ceramah. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru bahasa Indonesia kelas VII, yang bernama Rusian, S.Pd. Penelitian ini menggunakan modifikasi metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang modelnya dikembangkan oleh John Elliot.

Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan empat tahapan yang diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada siklus I, begitu juga dengan Siklus II setelah melakukan refleksi terhadap yang dilakukan pada siklus I, maka akan dilanjutkan ke siklus II yang juga diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Untuk refleksi Secara garis besar siklus PTK ini terdiri dari empat tahapan yaitu, Perencanaan, Perencanaan penelitian disusun bersama antara peneliti dengan observer (guru bahasa Indonesia) teman sejawat. Adapun rencana yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut: Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan metode ceramah. Membuat rencana pembelajaran dengan metode ceramah. Membuat lembar kegiatan diskusi. Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK.

Menyusun alat evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan merupakan realisasi dari rencana yang sudah dirancang sebelumnya adalah sebagai berikut: Guru mengkondisikan peserta didik. Peserta didik memperhatikan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai, yang dijelaskan oleh guru.

Guru melakukan apersepsi, untuk mengajak peserta didik masuk ke dalam materi pembelajaran yang akan disampaikan. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai menceritakan kembali fabel dan cara bercerita fabel. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai pembelajaran bercerita fabel dengan menggunakan metode ceramah sebagai sarana bercerita. Peserta didik mendengarkan tugas yang akan mereka laksanakan secara individu. Peserta didik berdiskusi, membuat scenario cerita sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru. Peserta didik secara bergantian bergantian bercerita fabel di depan kelas. Guru memberikan penjelasan singkat, kesimpulan, dan penguatan.

Selama pembelajaran berlangsung (baik pada saat diskusi ataupun saat bercerita) peserta didik diamati oleh peneliti dan observer, dengan menggunakan lembar pengamatan. Pengamatan merupakan kegiatan mencatat semua peristiwa yang terjadi selama berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar. Hasil yang diperoleh dari pengamatan adalah tindakan terhadap proses bercerita fabel. Keberhasilan proses dapat dilihat dari perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan bercerita fabel peserta didik. Refleksi Peneliti bersama observer teman sejawat berdiskusi menganalisis hasil pengamatan pada siklus I, tentang kemampuan peserta didik praktik bercerita fabel. Kegiatan refleksi ini digunakan untuk merencanakan kegiatan pada siklus II dan selanjutnya dengan mengikuti prosedur pada siklus I, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan, dan refleksi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). "Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran." (Arikunto, 2009: 16). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif, artinya peneliti melakukan penelitian ini dengan berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru Bahasa Indonesia SMPN 5 Grogot kelas VII, yang bernama Rusian, S.Pd. Guru sebagai pelaku tindakan sedangkan peneliti sebagai pelaku pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan.

Hasil penelitian akan dipaparkan kondisi awal kemampuan peserta didik pada siklus I, Aspek sikap peserta didik dipaparkan dalam tabel berikut di bawah ini.

**Tabel 1.** Peningkatan Keterampilan Bercerita dari Pratindakan ke Siklus I

No.	Aspek	Pratindakan	Siklus I	Peningkatan
		Rata-rata	Rata-rata	
1	Volume Suara	2,81	3,31	0,50
2	lafalan	2,56	3,31	0,75
3	keterampilan mengembangkan ide	2,83	3,19	0,36

4	sikap penghayatan cerita	2,89	3,36	0,47
5	kelancaran	2,86	3,67	0,81
6	ketepatan ucapan	2,58	3,11	0,53
7	pilihan kata	2,64	3,10	0,46
Jumlah		19,17	23,03	3,88

Dari data Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita siswa mengalami peningkatan, pada pratindakan jumlah skor yaitu 19,17 meningkat menjadi 23,03 siklus I. Peningkatan pada setiap aspek penilaian bercerita, mulai dari aspek yang mengalami peningkatan paling tinggi sampai yang paling rendah, yaitu kelancaran, sikap penghayatan cerita, volume suara, pelafalan, keterampilan mengembangkan ide, ketepatan ucapan dan pilihan kata. Terjadi peningkatan pada aspek bercerita tidak terlepas dari peran metode Ceramah yang dapat memacu siswa terampil bercerita.

**Tabel 2.** Pengamatan Proses Keterampilan Bercerita Siklus II

No.	Aspek Yang Diamati	Jumlah Skor	Rata-rata Kelas	Kategori
1	Keaktifan siswa	1,35	3.75	B
2	Perhatian dan konsentrasi siswa pada pelajaran	1,36	3.77	B
3	Minat siswa selama pembelajaran	1,39	3.86	B
4	Keberanian siswa bercerita di depan kelas	1,40	3.89	B

Keterangan:

SB : Sangat baik dengan skor nilai rata-rata kelas 4,6-5

B : Baik dengan skor nilai rata-rata kelas 3,7-4,5

C : Cukup dengan skor nilai rata-rata kelas 2,8-3,6

K : Kurang dengan skor nilai rata-rata 1,9-2,7

SK : Sangat kurang dengan skor nilai rata-rata 1-1,8

**Tabel 3.** Peningkatan Skor Pengamatan Proses Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII dari Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
		Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	
1.	Keaktifan Siswa	2,39	2,56	3,17	0,78
2.	Perhatian dan konsentrasi siswa pada pelajaran	2,53	2,92	3,25	0,72
3.	Minat siswa selama pelajaran	2,42	3,19	3,33	0,91
4.	Keberanian siswa bercerita di depan kelas	2,78	3,06	3,31	0,53
Jumlah		10,12	11,73	13,06	2,94

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui peningkatan skor aspek pengamatan proses pembelajaran keterampilan bercerita siswa menggunakan metode ceramah yang telah dilakukan dari mulai pratindakan sebesar 12,67 dan setelah diberi tindakan maka siklus I meningkat menjadi 14,48 dan siklus II meningkat menjadi

16,53. Kenaikan skor rata-rata mulai dari pratindakan hingga siklus II dalah sebesar 3,86. Pada pascatindakan Siklus II peningkatan paling tinggi atau paling baik terjadi pada aspek minat siswa selama pelajaran, sedangkan aspek yang mengalami peningkatan paling kecil adalah aspek keaktifan siswa.

Pada siklus II ini sudah lebih baik dan sesuai rencana dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Siswa semakin aktif dalam pembelajaran dan siswa mengerjakan tugas dengan baik. Siswa memperhatikan serta konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran keterampilan bercerita. Selain itu, siswa juga berminat dan antusias mengembangkan tema, dan merangkai pokok-pokok cerita menjadi sebuah cerita yang menarik. Dari hasil penelitian yang dilakukan data berikut ini.

**Tabel 4.** Peningkatan Skor Penilaian Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII dari Siklus I dan II

No.	Asepek	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
		Rata-Rata	Rata-rata	Rata-rata	
1.	Volume Suara	2,81	3,31	3,86	1,05
2.	Pelafalan	2,56	3,31	3,58	1,02
3.	Keterampilan Mengembangkan ide	2,83	3,19	3,72	0,89
4.	Sikap penghayatan cerita	2,89	3,36	3,81	0,92
5.	Kelancaran	2,86	3,67	3,92	1,06
6.	Ketepatan ucapan	2,58	3,11	3,42	0,84
7.	Pilihan kata (diksi)	2,65	3,10	3,58	0,94
Jumlah		19,17	23,03	25,89	6,72

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui peningkatan skor tes keterampilan bercerita siswa menggunakan metode ceramah telah dilakukan dari mulai pratindakan sebesar 19,17 dan setelah diberi tindakan pada siklus I meningkat menjadi 23,03, dan siklus II meningkat menjadi 25,89. Kenaikan skor rata-rata mulai pratindakan hingga siklus II sebesar 6,72. Pada pascatindakan siklus II peningkatan paling tinggi atau paling baik terjadi pada aspek kelancaran, sedangkan aspek yang mengalami peningkatan paling kecil adalah aspek ketepatan ucapan.

## KESIMPULAN

1. Media ceramah dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanah Grogot. Siswa mengalami perubahan perilaku (peningkatan) dalam pembelajaran. Peningkatan keterampilan bercerita siswa ditunjukkan oleh keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, perhatian dan konsentrasi siswa dalam menyimak materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, minat dan antusias siswa selama pembelajaran, pada pelajaran, keberanian siswa bercerita di depan kelas dan kerjasama kelompok sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif.
2. Media ceramah dapat meningkatkan produk/hasil keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanah Grogot. Peningkatan kualitas produk/hasil dapat dilihat dari perbandingan skor rata-rata bercerita siswa pada tahap pratindakan

dan pascatindakan Siklus II. Peningkatan tersebut ditandai dengan meningkatnya penguasaan aspek-aspek keterampilan bercerita seperti volume suara, pelafalan, keterampilan mengembangkan ide, sikap penghayatan cerita, kelancaran, ketepatan ucapan, dan pilihan kata. Pada tahap pratindakan diperoleh skor rata-rata sebesar 19,17, pada siklus I meningkat menjadi 23,03, dan pada siklus II juga meningkat menjadi 25,89. Dengan demikian, keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanah Grogot telah mengalami peningkatan baik secara proses maupun produk setelah diberi tindakan menggunakan media ceramah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsjad, G.Maidar dan Mukti. 1987. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kustandi dan Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Sudarmadji. 2010. *Teknik Bercerita*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Sudirman. 1992. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Teny Wulan Sudaniti 2011. *Skripsi Peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 1 Prambanan Selemam Dengan menggunakan media boneka tangan*[Teny Wulan Sudaniti-07201244055.pdf](#). Di unduh pada tanggal 19 Januari 2021.

**UPAYA PENINGKATAN KUALITAS HASIL BELAJAR SISWA  
MELALUI PUSAT KEUNGGULAN *CENTER OF EXCELLENCE* (CoE)  
PADA SISWA SMKN 2 PENAJAM PASER UTARA  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**Susilowati**

Guru SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara

**ABSTRAK**

*Tulisan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa SMKN 2 Penajam Paser Utara, Tahun Pelajaran 2020/2021 melalui Pusat Keunggulan Center of Excellence (CoE). Pusat Keunggulan (Center of Excellence) SMK diharapkan mampu mengembangkan pendidikan kejuruan yang semakin relevan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat Dunia Industri, Dunia Usaha, dan Dunia Kerja (IDUKA) dan yang senantiasa berubah sesuai perkembangan mampu untuk mendukung proses pembelajaran secara teratur dan berkelanjutan. Pusat Keunggulan Center of Excellence (CoE) adalah Sekolah Penggerak yang mampu meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa. Sekolah Penggerak yang mampu mendemonstrasikan kepemimpinan pembelajaran (instructional leadership). Pusat Keunggulan Center of Excellence (CoE) merupakan program pengembangan pusat keunggulan bagi SMK yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan SMK. Program ini meliputi tiga (3) kegiatan yang harus dilaksanakan yaitu: pembangunan gedung laboratorium praktik, pengadaan alat-alat praktik dan kegiatan pembelajaran. Pengembangan Pusat Keunggulan Center of Excellence (CoE) di pendidikan vokasi hendaknya tidak hanya sekedar pelabelan nama saja, tetapi diperlukan standardisasi sumber daya, model bisnis, indikator kinerja dan pengukurannya, serta tata kelolanya sehingga menunjukkan keunggulan yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh para pemangku kepentingan, khususnya pengguna lulusan, dunia Industri, dunia usaha, dan dunia kerja (IDUKA). Adanya rencana pengembangan pelatihan dan keberlanjutan Pusat Keunggulan (Center of Excellence) pada sektor kompetensi keahlian yang lainnya.*

**Kata Kunci:** *Pusat Keunggulan Center of Excellence (CoE), Kualitas Hasil Belajar Siswa Siswa*

**Latar Belakang**

Sebagai bagian dari Sistem Pendidikan Nasional, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan untuk menghasilkan tenaga kerja terampil yang memiliki kemampuan sesuai dengan tuntutan kebutuhan dan persyaratan lapangan

kerja, serta mampu mengembangkan potensi dirinya dalam mengadopsi dan beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Pelaksanaan pembelajaran dalam Pendidikan Nasional berpusat pada peserta didik agar mampu:

1. belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,
2. belajar untuk memahami dan menghayati,
3. belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif,
4. belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain, dan
5. belajar untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Dalam rangka mewujudkan amanat tujuan pendidikan kejuruan tersebut, salah satu strategi yang akan dilaksanakan oleh Direktorat SMK adalah fokus pada peningkatan kualitas pendidikan SMK sebagai pusat pengembangan Pusat Keunggulan (*Center of Excellence*) yang nantinya dapat menjadi Sekolah Penggerak yang mampu mendemonstrasikan kepemimpinan pembelajaran (*instructional leadership*) terutama dari kepala sekolah beserta guru di dalamnya.

Untuk dapat mewujudkan hal tersebut diperlukan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran bermutu. Dengan tersedianya sarana dan prasarana pendidikan kejuruan ini, Pusat Keunggulan (*Center of Excellence*) SMK ini diharapkan mampu mengembangkan pendidikan kejuruan yang semakin relevan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat yang senantiasa berubah sesuai perkembangan dunia usaha/industri dan mampu untuk mendukung proses pembelajaran secara teratur dan berkelanjutan.

Pengembangan SMK yang menjadi Pusat Keunggulan (*Centre of Excellence*) dilakukan secara holistik yang mencakup:

1. Keterlibatan IDUKA yang menyeluruh dalam pengembangan SMK;
2. Guru berkapasitas dan bersertifikasi yang diakui IDUKA;
3. Kepala SMK yang inovatif dan mampu mengembangkan SMK menjadi Pusat Keunggulan yang diakui IDUKA;
4. SMK memiliki sarana dan prasarana yang yang berstandar IDUKA;
5. SMK memiliki rekam jejak tingkat penyerapan lulusan di IDUKA yang baik;
6. SMK menjadi rujukan (antara lain metode pembelajaran peserta didik, pelatihan pendidik dan tenaga kependidikan, spesifikasi sarana dan prasarana, dll) bagi SMK lainnya;
7. SMK menjadi pusat pengembangan kapasitas pendidik dan tenaga kependidikan bagi SMK lainnya.

### **Pengertian**

Pusat Keunggulan *Center Of Excellence/CoE*, merupakan implementasi Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia Indonesia, yang mana salah satu amanatnya adalah perlunya revitalisasi SMK secara komperhensif untuk menghasilkan lulusan SMK yang berdaya saing dan siap menghadapi tantangan dan dinamika perkembangan nasional maupun global.

Pusat Keunggulan *Center of Excellence* (CoE) adalah Sekolah Penggerak yang mampu meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa. Sekolah Penggerak yang mampu mendemonstrasikan kepemimpinan pembelajaran (*instructional leadership*).

Pusat Keunggulan *Center of Excellence* (CoE) merupakan program pengembangan pusat keunggulan bagi SMK yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan SMK. Program ini meliputi tiga (3) kegiatan yang harus dilaksanakan yaitu: pembangunan gedung laboratorium praktik, pengadaan alat-alat praktik dan kegiatan pembelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengkolaborasikan pendidikan vokasi dan dunia usaha untuk menciptakan praktik *Center of Excellence* (CoE) atau pusat keunggulan pendidikan. Intinya link and match dunia usaha dunia industri akan menjadi modal utama pendidikan vokasi ke depan melalui *Center of Excellence* (CoE). Kita mulai *link* and *match*-nya dari pendidikan yang diinginkan dunia usaha dan industri, dan akhirnya maju ke depan mendidik siswa.

### **Tujuan**

Program CoE ini bertujuan untuk keterserapan lulusan ke dunia usaha, dunia kerja, dunia industri dengan membentuk lulusan yang punya Soft Skill dan adaptasi dengan dunia kerja. Para lulusan SMK selain dituntut untuk memiliki keterampilan (hard skill) juga dituntut untuk memiliki soft skill yang baik, sebab, soft skill sangat bermanfaat dalam dunia kerja dan industri Tujuan Pusat Keunggulan (*Center of Excellence*) merupakan upaya menstimulasi:

1. Meningkatkan kualitas fasilitas pendidikan kejuruan SMK sesuai dengan standar kebutuhan kompetensi keahlian dan standar IDUKA Sektor Lainnya, sehingga menjadi Pusat Keunggulan yang lebih berkualitas dan berdaya saing.
2. Terpenuhinya aspek keselamatan, kesehatan, kenyamanan dan kemudahan dari prasyarat teknis fasilitas pendidikan kejuruan, oleh pengguna dan pengelola SMK sesuai dengan kebutuhan IDUKA.
3. Membangun citra baru SMK dengan menciptakan proses pembelajaran praktek kejuruan yang berkualitas sehingga dapat menjadi sekolah penggerak bagi pengembangan SMK lainnya sesuai dengan kebutuhan IDUKA.

### **Modal Utama**

Wajib memiliki Kerjasama yang menyeluruh dengan IDUKA yang aktif dan kredibel dengan bukti Nota kesepahaman/Memorandum of Understanding (MoU) atau korespondensi yang harus meliputi:

1. Pengembangan Kurikulum;
2. Pelatihan Guru dan Kepala Sekolah;
3. Praktek kerja lapangan yang dikembangkan bersama;
4. Guru/Instruktur dari IDUKA;
5. Analisis dan/atau benchmarking dengan IDUKA dan/atau Lembaga pendidikan vokasi yang telah memiliki kemitraan erat dengan IDUKA;
6. Komitmen dukungan keterserapan lulusan;

### **Fungsi Pokok**

Setidaknya ada enam fungsi pokok pengembangan *Center of Excellence* pada pendidikan vokasi.

1. Pusat keunggulan pendidikan dan pelatihan *skilling*, *upskilling*, dan *reskilling* untuk menghasilkan SDM yang berkompeten dan adaptif terhadap perubahan teknologi yang semakin cepat.

2. Pusat inovasi pembelajaran vokasi untuk peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan vokasi.
3. Pusat inovasi produk dan inkubator wirausaha untuk menumbuhkan kewirausahaan berbasis *teknologi start-up* di kalangan generasi muda.
4. Pusat pengembangan dan penelitian teknologi terapan untuk meningkatkan daya saing internasional.
5. Pusat keunggulan fasilitas sarana dan prasarana yang relevan dengan kebutuhan Industri 4.0.
6. Pusat kolaborasi dan jejaring industri untuk menumbuhkan dan meningkatkan daya saing ekonomi di era global.

Dalam mengembangkan *Center of Excellence* pendidikan vokasi, para pengelola pendidikan vokasi dituntut untuk memenuhi persyaratan para pemangku kepentingan.

1. Pemangku kebijakan pendidikan, dalam hal ini pemerintah, untuk memenuhi amanat undang-undang, peraturan-peraturan pemerintah, dan standar nasional pendidikan.
2. Pengguna lulusan, dalam hal ini adalah industri dan dunia usaha, untuk memenuhi persyaratan kompetensi yang dibutuhkan di pasar kerja.
3. Peserta didik, dalam hal ini siswa, untuk pengembangan diri siswa, selepas sekolah harus memiliki kemandirian untuk dapat *survive* dalam kehidupan sesuai dengan potensi minat, bakat, dan *passion* yang dimiliki.

Dalam agenda *Making Indonesia 4.0* yang diluncurkan kementerian perindustrian, salah satu dari sepuluh program prioritas adalah meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dengan mendesain kembali kurikulum pendidikan menyesuaikan era Industri 4.0 dan program *talent mobility* untuk profesional. Kurikulum pendidikan di Indonesia dianggap masih terlalu kaku untuk dapat disesuaikan dengan tuntutan perubahan teknologi dan kompetensi di industri. Pengembangan kurikulum yang lebih fleksibel dan berorientasi pada kebutuhan Revolusi Industri 4.0.

Pendidikan vokasi pada dasarnya adalah pendidikan yang menyiapkan generasi muda untuk bekerja dan berwirausaha guna mendukung pertumbuhan ekonomi bangsa. Ada tiga faktor utama yang menyebabkan tidak terjadinya *link and match* saat ini, yaitu:

1. Aspek kualitas, keterampilan lulusan lebih rendah dari yang dibutuhkan oleh dunia kerja.
2. Aspek kuantitas, jumlah lulusan lebih banyak dari kesempatan kerja yang ada.
3. Aspek gaji, ketidaksesuaian gaji yang ditawarkan dengan beban kerja dan estimasi biaya hidup calon pekerja.

Selama ini yang menjadi isu utama adalah aspek kualitas di mana lulusan pendidikan vokasi dianggap kurang relevan kompetensinya dengan kebutuhan tenaga kerja di Industri.

### **Program Kerja**

1. Koordinasi dengan IDUKA dalam melakukan analisis benchmarking kebutuhan peralatan dan / atau sarana prasarana.
2. Penataan/Redesain/Renovasi/Revitalisasi/Pembangunan Ruang Praktik Siswa beserta perabotnya.

3. Penguatan proses pembelajaran berbasis industri.
4. Pengadaan/Revitalisasi peralatan praktik SMK.
5. Pengembangan roadmap SMK menjadi Pusat Keunggulan sebagai rencana pengembangan dan keberlanjutan Pusat Keunggulan (*Center of Excellence*), termasuk pengembangan pelatih Pusat Keunggulan (*Center of Excellence*).

### **Daya Saing**

Ada beberapa faktor yang berpotensi menurunkan daya saing lulusan pendidikan vokasi ke depan di antaranya:

1. Perubahan sistem kerja yang menuju transformasi digital menyebabkan banyak jenis kompetensi yang diajarkan saat ini berpotensi hilang atau tidak dibutuhkan di masa depan dan munculnya kompetensi dan jenis pekerjaan baru yang belum disiapkan pada kurikulum saat ini.
2. Kurangnya *upskilling* dan *reskilling* sumber daya manusia di pendidikan vokasi untuk menyesuaikan dengan tuntutan pembelajaran di era Revolusi Industri 4.0.
3. Lingkungan dan proses pembelajaran masih konvensional, belum secara masif disiapkan untuk menghadapi transformasi digital mengoptimalkan pembelajaran aktif dan kontekstual serta optimalisasi teknologi dalam proses pembelajaran.
4. Menurunnya relevansi fasilitas sarana dan prasarana seiring perubahan teknologi yang semakin cepat.
5. Kebutuhan pembiayaan yang sangat tinggi untuk menerapkan pendidikan berbasis kompetensi dan sistem ganda sulit dipenuhi jika hanya mengandalkan pendanaan dari pemerintah.
6. Sertifikasi kompetensi semakin membuka persaingan lulusan pendidikan vokasi dengan lulusan dari pendidikan formal, nonformal, dan informal; juga dengan tenaga kerja asing di pasar global 2020.
7. Batas usia minimal pekerja adalah 18 tahun sesuai peraturan ketenagakerjaan, sementara pada jenjang SMK umumnya lulusan berusia 17 tahun, sehingga ada masa tunggu satu tahun untuk dapat memasuki dunia kerja yang berpotensi menurunkan kompetensi lulusan.
8. Kurangnya kolaborasi dan keterlibatan dunia usaha dan industri secara integratif dalam penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar.

Untuk meningkatkan daya saing pendidikan vokasi melalui pengembangan *Center of Excellence*, diperlukan beberapa upaya sebagai berikut.

1. Melakukan *reskillings* dan *upskilling* SDM pendidikan vokasi, khususnya pada pengembangan kompetensi baru yang dibutuhkan di pasar kerja dan pembelajaran di era Revolusi 4.0.
2. Modernisasi fasilitas dan sarana prasarana untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran abad 21 di pendidikan vokasi. Mengembangkan *learningspace* dan *makerspace* yang mendukung kebutuhan belajar era Revolusi Industri 4.0.
3. Mengembangkan kurikulum yang lebih fleksibel dan kontekstual mengintegrasikan pembelajaran di sekolah, di masyarakat, dan di industri. Untuk mengembangkan kompetensi-kompetensi yang relevan sesuai potensi wilayah, *problem solving* di kehidupan bermasyarakat, dan pekerjaan di masa depan. Menyongsong persaingan global di era Revolusi Industri 4.0, pengembangan keterampilan digital (menggunakan teknologi, membuat aplikasi, dan

menjalankan bisnis secara digital) dan penguasaan bahasa internasional perlu menjadi perhatian khusus.

4. Meningkatkan kerjasama industri yang diimplementasikan dalam kegiatan riset, pelatihan, *resource sharing*, belajar mengajar, sertifikasi kompetensi, magang, dan penempatan kerja.
5. Mengembangkan inovasi produk dan inkubator bisnis untuk menumbuhkan *start up* bisnis, mulai dari analisis pasar, ide, rencana bisnis, hingga mendirikan dan mengelola usaha secara nyata. Inventure (2020) memprediksi bahwa ke depan pengembangan kurikulum kewirausahaan digital semakin meningkat.
6. Mengembangkan inovasi pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan dan pengembangan teknologi 4.0 seperti pembelajaran daring, *artificial intelligent*, *media virtual reality/augmented reality*, *3D printing*, *smart technology*, *big data analysis*, dan *machine learning*.
7. Memberikan otonomi institusi yang lebih luas dengan membentuk Badan Layanan Umum (BLU/BLUD).
8. Meningkatkan tata kelola dan kepemimpinan dengan menerapkan *good school governance*.

Pengembangan *Center of Excellence* di pendidikan vokasi hendaknya tidak hanya sekadar pelabelan nama saja, tetapi diperlukan standarisasi sumber daya, model bisnis, indikator kinerja dan pengukurannya, serta tata kelolanya sehingga menunjukkan keunggulan yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh para pemangku kepentingan, khususnya pengguna lulusan dunia usaha dan industri.

### **Hasil yang Diharapkan**

Adanya peningkatan kualitas dan kinerja SMK untuk menjadi pusat keunggulan sesuai dengan kebutuhan IDUKA, dengan rancangan kurikulum yang dikembangkan bersama IDUKA yang dapat berbentuk Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) atau Pembelajaran Berbasis Industri (melalui Praktek Kerja Industri), dan/ atau meliputi:

1. Peningkatan persentase guru yang bersertifikasi yang diakui IDUKA sektor lainnya;
2. Pelatihan Guru dan Kepala SMK;
3. Praktek kerja lapangan yang dikembangkan bersama IDUKA;
4. Guru/Instruktur dari IDUKA sektor lainnya;
5. Sarana prasarana yang sesuai kebutuhan IDUKA sektor lainnya;
6. Persentase lulusan yang terserap IDUKA 1 tahun setelah lulus minimal 60%.
7. Adanya rencana pengembangan pelatihan dan keberlanjutan Pusat Keunggulan (*Center of Excellence*) sektor lainnya.

### **Kualitas Hasil Belajar Siswa**

#### **Pengertian Kualitas**

1. Menurut Juran (Hunt, 1993), kualitas produk adalah kecocokan penggunaan produk (*fitness for use*) untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan pelanggan. Dimana kecocokan penggunaan tersebut didasarkan atas lima ciri utama, yaitu:
  - a. Teknologi, yaitu kekuatan atau daya tahan
  - b. Psikologis, yaitu citra rasa atau status
  - c. Waktu, yaitu keandalan

- d. Kontraktual, yaitu adanya jaminan
  - e. Etika, yaitu kesopanan, keramahan, atau jujur
2. Crosby (1979) menyatakan bahwa kualitas adalah “*Conformance to Requirement*”, yaitu sesuai dengan yang disyaratkan atau distandarkan. Suatu produk memiliki kualitas apabila sesuai dengan standar kualitas yang telah ditentukan. Standar kualitas meliputi bahan baku, proses produksi, dan produk jadi.
  3. Deming (1982) menyatakan bahwa kualitas adalah kesesuaian dengan kebutuhan pasar atau konsumen. Perusahaan harus benar-benar dapat memahami apa yang dibutuhkan konsumen atas suatu produk yang akan dihasilkan.
  4. Feigenbaum (1986) menyatakan bahwa kualitas adalah kepuasan pelanggan sepenuhnya (full customer satisfaction). Suatu produk berkualitas apabila dapat memberikan kepuasan sepenuhnya kepada konsumen, yaitu sesuai dengan apa yang diharapkan konsumen atas suatu produk.
  5. Garvin and Davis (1994) menyatakan bahwa kualitas adalah suatu kondisi dinamis yang berhubungan dengan produk, manusia/tenaga kerja, proses dan tugas, serta lingkungan yang memenuhi atau bahkan melebihi harapan dari konsumen.
  6. Prawirosentono (2007), kualitas suatu produk memiliki definisi yang berbeda karena dilihat dari dua sisi, yakni sisi sebagai konsumen (pengguna barang dan jasa) dan sisi sebagai produsen (pembuat barang dan jasa). Ditinjau dari sisi produsen, kualitas suatu produk adalah keadaan fisik, fungsi, dan sifat suatu produk bersangkutan yang dapat memenuhi selera dan kebutuhan konsumen dengan memuaskan sesuai nilai uang yang telah dikeluarkan. Dan ditinjau dari sisi konsumen, kualitas suatu barang atau jasa berhubungan dengan kepuasan konsumen dalam menggunakan barang atau jasa yang bersangkutan. Bila konsumen puas, berarti kualitas produk tersebut baik. Tetapi jika konsumen tidak puas, berarti kualitas produk tersebut jelek.
  7. Tampubolon (2004), kualitas didefinisikan sebagai apa saja yang diharapkan konsumen dari produk atau jasa yang dihasilkan perusahaan, bagaimana meningkatkannya untuk memberi kepuasan bagi konsumen.
  8. Nasution (2005: 3), dari berbagai definisi kualitas yang dinyatakan oleh para pakar tersebut terdapat beberapa kesamaan. Diantaranya adalah:
    - a. Kualitas meliputi usaha memenuhi atau melebihi harapan pelanggan.
    - b. Kualitas mencakup produk, jasa, manusia/tenaga kerja, proses, dan lingkungan.
    - c. Kualitas merupakan kondisi yang selalu berubah (misalnya apa yang dianggap merupakan kualitas saat ini mungkin dianggap orang kurang berkualitas pada masa mendatang).

### **Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Nana Sudjana (2009:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar.

Pengertian hasil adalah: “sesuatu yang telah dicapai dari usaha yang telah dilakukan dan dikerjakan”. Hasil akan didapatkan dari suatu usaha, hasil tanpa usaha dinamakan dengan hasil takdir bukan hasil ikhtiar. Sedangkan pengertian belajar menurut pengertian secara psikologis, “Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku”

Maka hasil belajar adalah suatu bentuk hasil dari pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dengan cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Dengan belajar berarti senantiasa merupakan kegiatan yang berlangsung didalam suatu proses dan terarah kepada suatu pencapaian suatu tujuan tertentu. Dalam definisi yang lebih singkat dikemukakan bahwa “Hasil Belajar adalah hasil yang telah di capai (dilakukan dan dikerjakan) melalui proses belajar.”

Hal senada juga diungkapkan Mas’ud Khasan Abdul Qahar, yang menyebutkan bahwa pengertian hasil belajar adalah “apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.” Dengan demikian, dapat dinyatakan beberapa rumusan dari pengertian hasil belajar, diantaranya bahwa hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau materi yang dikembangkan oleh mata pelajaran.

Sedangkan menurut Hadari Nawawi hasil belajar adalah “tingkat keberhasilan murid untuk mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi”. Dalam dunia pendidikan, bentuk penilaian dari suatu prestasi biasanya dapat dilihat atau dinyatakan dalam bentuk simbol huruf atau angka-angka. Jadi, hasil belajar adalah hasil yang diraih oleh peserta didik dari aktivitas belajarnya yang ditempuh untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat diwujudkan dengan adanya perubahan sikap dan tingkah laku dan pada umumnya dinyatakan dalam bentuk simbol huruf atau angka-angka.

Hasil belajar yang didapatkan oleh seorang siswa bersifat sementara kadang kala dalam suatu tahapan belajar, siswa yang berhasil secara gemilang dalam belajar, sering pula dijumpai adanya siswa yang gagal. Seperti angka raport rendah, tidak naik kelas, tidak lulus ujian akhir dan sebagainya. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor baik yang terdapat dalam diri siswa seperti bakat, minat dan motivasi, maupun faktor yang terdapat dari luar yaitu lingkungan tempat siswa tersebut tumbuh dan berkembang.

## **KESIMPULAN**

Tulisan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa SMKN 2 Penajam Paser Utara, Tahun Pelajaran 2020/2021 melalui Pusat Keunggulan *Center of Excellence* (CoE). Pusat Keunggulan (*Center of Excellence*) SMK diharapkan mampu mengembangkan pendidikan kejuruan yang semakin relevan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat dunia Industri, Dunia Usaha, dan Dunia Kerja (IDUKA) dan yang senantiasa berubah sesuai perkembangan mampu untuk mendukung proses pembelajaran secara teratur dan berkelanjutan.

Pusat Keunggulan *Center of Excellence* (CoE) merupakan program pengembangan pusat keunggulan bagi SMK yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan SMK. Program ini meliputi tiga (3) kegiatan yang harus dilaksanakan yaitu: pembangunan gedung laboratorium praktik, pengadaan alat-alat praktik dan kegiatan pembelajaran.

## **SARAN**

Tulisan ini jauh dari kata sempurna, kritik, saran dan masukan sangat dinantikan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas isi tulisan ini, sehingga menjadi lebih sempurna.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Direktorat Pembinaan SMK. 2020. *Petunjuk Teknis. Bantuan Pemerintah Fasilitas SMK yang Dikembangkan Menjadi Pusat Keunggulan (Center of Excellence) Sektor Permesinan dan Kontruksi*. Jakarta

Khurniawan, Arie Wibowo. 2020. *Pengembangan SMK Center of Excellence Bidang Permesinan dan Konstruksi*. Jakarta

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nawawi Hadari. 2014. *Manajemen Sumber Daya Manusia untuk bisnis yang kompetitif*. Gajah Mada University Press, Yogyakarta

Mas'ud Khasan Abdul Qahar, dkk, *Kamus Istilah Pengetahuan Populer*. Jawa Timur: Bintang Pelajar

<http://hefamandiri.blogspot.com/2015/12/normal-0-false-false-false.html>

<http://smkn7surakarta.sch.id/smkn-7-surakarta-center-of-excellence-coe-2/>

<http://ciptakarya.pu.go.id/pspam/coehebat/about>

<https://www.jawapos.com/nasional/pendidikan/21/12/2020/kemendikbud-ada-476-smk-yang-telah-menjadi-center-of-excellence/>

<https://suyanto.id/mengembangkan-center-of-excellence-coe-pada-pendidikan-vokasi/>

<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-kualitas-atau-quality/14581/2>

<http://hefamandiri.blogspot.com/2015/12/normal-0-false-false-false.html>



# **APLIKASI INTAKE TERHADAP LABORATORIUM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS**

**Ahmadi**

Guru SMP Negeri 22 Samarinda

## **ABSTRAK**

*Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah pemanfaatan laboratorium dapat meningkatkan motivasi siswa dan peningkatan hasil belajar siswa dalam Bahasa Inggris siswa Kelas IX SMP Negeri 22 Samarinda. Pemanfaatan laboratorium sebagai sumber belajar berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa sangat antusias selama mengikuti pembelajaran, setidaknya dapat mengurangi kejenuhan siswa terhadap suasana di kelas. Prestasi atau hasil belajar siswapun lebih meningkat dibandingkan pembelajaran di kelas. Walaupun praktek di laboratorium dengan fasilitas yang terbatas ternyata faktor INTAKE (Instruksi, Niat, Target, Antusias, Komitmen dan Empati) yang penulis terapkan sangat mendukung kelancaran dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Faktor Intake yang penulis terapkan sangat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Adapun alternatif pengembangan pemanfaatan laboratorium dengan fasilitas yang serba minim tersebut penulis juga terkadang memanfaatkan handpone untuk mempercepat proses pembelajaran agar semua siswa terlibat dalam praktek Bahasa Inggris. Diharapkan dengan kreatifitas dan inovasi guru-guru sebagai ujung tombak kreator dan inovator yang langsung berhadapan dengan kelas akan membawa suatu kondisi pembelajaran yang kondusif secara keseluruhan.*

**Kata Kunci:** *Laboratorium, motivasi belajar, prestasi dan INTAKE*

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 Tahun 2007, bab IV Pasal 19 Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005, dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan 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.

Dalam dunia pendidikan harus ada relevansi antara teori yang diberikan di sekolah dengan kenyataan yang ada pada dunia industri. Dalam upaya menyatukan visi tersebut maka perlu adanya suatu sumber belajar yang juga merupakan sarana yang menunjang dalam proses pembelajaran. Agar siswa dapat berinteraksi dan memanfaatkan berbagai sumber belajar maka diperlukan adanya motivasi belajar.

Dengan adanya motivasi belajar akan bermanfaat untuk membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk belajar untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemanfaatan laboratorium sebagai sumber belajar dan mengajar dengan metode pengamatan dan metode percobaan. Sebagai prasarana pendidikan atau sebagai wadah dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan laboratorium oleh siswa dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi yang bisa memenuhi kriteria yang diharapkan. Terutama pada mata pelajaran bahasa Inggris laboratorium sangat menunjang untuk keterampilan siswa dalam melakukan praktik. Dengan adanya media ini siswa dapat mempraktekkan teori yang didapat dan juga mengurangi kejenuhan setelah sekian lama belajar dikelas. Penggunaan media laboratorium memang memerlukan waktu yang panjang makanya perlu disiasati cara pengaturan waktu dalam penerapannya. Kendala waktu sangat mempengaruhi dalam pelaksanaannya. Siswa secara bergantian dapat melakukan praktik dilaboratorium tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tergambar dengan jelas bahwa pembelajaran Bahasa Inggris perlu adanya laboratorium sebagai salah satu sumber belajar agar hasil belajar siswa dapat lebih optimal. Untuk itu penulis tertarik mengambil judul Aplikasi Intake Terhadap Laboratorium Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Inggris.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Hakikat Motivasi Belajar**

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari bagi siswa di sekolah. Kegiatan belajar tersebut kadang dilakukan dikelas ataupun dilaboratorium sebagai sumber belajar. Ditinjau dari segi guru, kegiatan belajar tersebut ada yang dirancang maupun atas keinginan siswa sendiri. Pengetahuan tentang belajar karena ditugasi dan belajar karena motivasi. Motivasi belajar adalah kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar. Kekuatan penggerak tersebut berasal dari berbagai sumber. Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi.

Dalam kegiatan belajar mengajar motivasi dapat dikatakan sebagai suatu dorongan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti dari suatu motivasi.

Dengan demikian motivasi akan menyebabkan adanya suatu perubahan energi yang berpengaruh pada kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak untuk melakukan suatu keinginan. Motivasi itu tumbuh dari dalam maupun dari luar diri seseorang. Seorang siswa yang memiliki intelegensi tinggi bisa mengalami kegagalan karena kurangnya motivasi. Hasil belajar yang dicapai akan maksimal karena adanya motivasi yang tepat. Berkenaan dengan hal tersebut bila siswa gagal dalam belajar jangan begitu saja menyalahkan pihak siswa, karena tidak mungkin guru tidak berhasil dalam memberikan motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan siswa untuk belajar.

Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah:

1. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil belajar, contohnya setelah seorang siswa membaca suatu bab buku bacaan, dibandingkan dengan teman sekelasnya yang juga membaca bab tersebut, ia kurang berhasil memahami isi bacaan, maka ia terdorong membaca kembali.
2. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya, sebagai ilustrasi jika terbukti usaha belajar seorang siswa belum memadai, maka ia berusaha setekun temannya yang belajar dan berhasil.
3. Mengarahkan kegiatan belajar, sebagai ilustrasi, setelah ia ketahui bahwa dirinya belum belajar secara serius terbukti banya bersenda gurau , maka ia akan mengubah perilaku belajarnya.
4. Membesarkan semangat belajar, sebagai ilustrasi jika ia telah menghabiskan dana belajar dan masih ada adik yang dibiayai orang tua, maka ia berusaha agar cepat lulus.
5. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (disela-selanya adalah istirahat atau bermain) yang berkesinambungan, individu dilatih untuk menggunakan kekuatannya sedemikian rupa sehingga dapat berhasil.

Motivasi belajar juga penting diketahui oleh seorang guru. Motivasi belajar tersebut ada dalam jaringan pedagogis guru. Dengan tindakan pembuatan persiapan mengajar, pelaksanaan belajar mengajar maka guru menguatkan motivasi belajar siswa. Sebaliknya, dilihat dari segi emansipasi kemandirian siswa, motivasi belajar semakin meningkat pada tercapainya hasil belajar. Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka antara siswa dan guru diharapkan sama-sama mempunyai motivasi yang saling keterkaitan. Antara siswa dan guru mempunyai hubungan yang harmonis dalam menggali motivasi baik yang timbul dalam diri sendiri maupun dorongan dai pihak luar atau bahkan motivasi bisa timbul karena adanya keterpaksaan.

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yakni:

1. Memberi angka baik, siswa belajar untuk mencapai angka/nilai yang baik, sehingga motivasi belajarnya kuat. Namun demikian harus dingat oleh guru bahwa pencapaian angka-angka tersebut belum merupakan hasil belajar yang sejati, bermakna. Oleh karena itu hal yang eprlu dilkaukan oleh guru adalah bagaimana memberikan angka-angka yang dikaitkan dengan nilai yang terkandung dalam setiap pengetahuan yang diajarkan kepada siswa sehingga tidak sekedar kognitif saja tetapi juga keterampilan dari afeksinya.
2. Memberi hadiah juga dapat dikatakan memberi motivasi. Misalnya pemberian hadiah kepada siswa yang mendapatkan hasil belajar yang baik atau pemenang dalam suatu pertandingan.
3. Kompetisi, persaingan baik kelompok atau individu yang dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa.

4. Ego-Involvement, seorang akan berusaha dengan segenap tenaga mencapai hasil yang baik dengan menjaga harga dirinya seperti penyelesaian tugas belajar dengan keras.
5. Memberi ulangan, para siswa akan lebih giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan. Namun perlu diingat bahwa jangan terlalu sering memberikan ulangan karena bisa membosankan siswa.
6. Mengetahui hasil, dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar.
7. Pujian, apabila ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, maka perlu mendapat pujian sehingga siswa merasa puas dan senang sekaligus mempertinggi gairah belajar sekaligus membangkitkan harga diri.
8. Hukuman sebagai reinforcement yang negatif, tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.
9. Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar berarti pada diri siswa memang ada motivasi untuk belajar sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.
10. Minat, proses belajar akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Adapun cara membangkitkan minat adalah: a) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan, b) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau, c) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar, d) Tujuan yang diakui.

Berbagai cara yang dilakukan diatas menggambarkan bahwa hasil belajar akan menjadi maksimal jika ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan maka siswa akan berhasil dalam pembelajaran. Jadi dengan adanya motivasi tersebut maka intensitas usaha belajar siswa berhasil.

Pada dasarnya motivasi mempengaruhi adanya kegiatan yang berhubungan dengan 3 (tiga) fungsi motivasi yaitu: 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dipakai 3) Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka penulis berpendapat bahwa motivasi belajar merupakan suatu kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar baik yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang pada akhirnya menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

Terdapat tiga unsur yang merupakan kunci adanya motivasi dalam diri seseorang yaitu: 1) upaya, 2) tujuan organisasi, 3) kebutuhan. Oleh karena itu dalam pemberian motivasi diperlukan pertimbangan kualitas dan kuantitas yang dapat membangkitkan upaya dan diarahkan pada pencapaian tujuan organisasi yang jelas. Dalam hal ini pemberian motivasi tidak dapat dipisahkan dengan kebutuhan manusia. Seorang guru akan termotivasi untuk melakukan suatu kegiaian bila ia mengetahui bahwa ada kebutuhan yang belum terpenuhi.

Bentuk motivasi terdiri dari motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yakni sesuai atau sejalan dengan kebutuhan. Sedangkan motivasi ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu. Pemberian motivasi tidak dapat dipisahkan dalam konsep kebutuhan manusia. Salah satu teori yang sangat populer yaitu teori Abraham H Maslow salah seorang

ilmuwan yang dikenal dengan teori motivasi dengan bukunya berjudul "Motivation and Personality". Maslow mengatakan terdapat lima jenjang kebutuhan, yaitu 1) *the physiological needs* (kebutuhan fisiologis), 2) *security needs* (kebutuhan rasa aman), 3) *social needs* (kebutuhan rasa memiliki dan rasa cinta), 4) *self-respects needs* (kebutuhan harga diri), dan 5) *self-fulfiliment needs* (kebutuhan perwujudan diri).

Menurut pendapat Maslow bahwa proses motivasi secara bertahap mengikuti pemenuhan kebutuhan, dari kebutuhan yang paling dasar hingga kebutuhan yang paling kompleks. Kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan dasar yang bersifat primer dan vital yang menyangkut fungsi-fungsi biologis seperti makan, minum, pakaian, tempat tinggal, kesehatan dan lain-lain. Kebutuhan keselamatan/rasa aman, seperti terjaminnya keamanan, terlindung dari bahaya dan ancaman penyakit, perang, kemiskinan, kelaparan, perlakuan tidak adil dan sebagainya. Kebutuhan sosial meliputi kebutuhan akan teman, dicintai, diperhitungkan sebagai pribadi, diakui sebagai anggota kelompok dan sebagainya.

Kebutuhan penghargaan/harga diri termasuk kebutuhan dihargai karena hasil kemampuan, kedudukan, pangkat atau kebutuhan akan prestise yang pada umumnya tercermin dalam berbagai simbol-simbol tertentu. Kebutuhan aktualisasi/perwujudan diri, seperti kebutuhan mempertinggi potensi yang dimiliki, pengembangan diri secara maksimum, kreatifitas, ekspresi diri atau kebutuhan untuk memenuhi diri sendiri dengan kemampuan maksimum, keterampilan dan potensi.

### **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan pencapaian perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta apersepsi dan abilitas. Hasil belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan yang kemudian diukur dan dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga katagori, yakni domain kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat diatas maka hasil belajar pada dasarnya berhubungan dengan kompetensi atau hasil kemampuan yang telah dicapai oleh peserta didik selama proses belajar mengajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi tentang keberhasilan penerapan suatu metode pembelajaran yang diterapkan oleh seorang guru. Semakin bagus hasil yang dicapai siswa maka akan mencerminkan keberhasilan guru dalam mengajar.

Dalam proses pembelajaran, khususnya yang berlangsung dikelas sebagian besar ditentukan oleh peranan guru yang dominan yaitu:

1. Guru sebagai demonstrator yaitu guru hendaknya menguasai materi pembelajaran dan senantiasa mengembangkan kemampuannya dalam bidang

ilmu yang dimilikinya, karena hal ini sangat menentukan hasil belajar yang dicapai peserta didik.

2. Guru sebagai pengelola kelas yaitu guru bertanggung jawab memelihara lingkungan fisik kelasnya agar menyenangkan.
3. Guru sebagai fasilitator yaitu yang memberikan kemudahan dalam pembelajaran.
4. Guru sebagai evaluator dalam menilai proses dan hasil belajar yang telah dicapai siswa.

Untuk memperlancar belajar dan meningkatkan hasil belajar ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Hendaknya dibentuk kelompok belajar karena dengan belajar bersama peserta didik yang kurang paham dapat diberitahu oleh peserta didik lain yang lebih paham
2. Semua pekerjaan dan latihan yang diberikan guru hendaknya dikerjakan segera dan sebaik-baiknya
3. Mengesampingkan perasaan negatif dalam membahas atau berdebat mengenai suatu masalah atau pelajaran
4. Rajin membaca buku dan majalah yang berhubungan dengan pelajaran, karena dengan banyak membaca maka batas pandangan mengenai suatu pelajaran akan tambah luas
5. Berusaha melengkapi dan merawat dengan baik alat-alat belajar
6. Selalu jaga kesehatan agar dapat belajar dengan baik, tidur teratur, makan makanan bergizi dan banyak istirahat
7. Waktu rekreasi gunakan sebaik-baiknya
8. Mengadakan persiapan jika akan ujian

Dalam melakukan evaluasi pembelajaran sangat dianjurkan guru lebih menutamakan tes perbuatan daripada tes tertulis. Peserta didik diamati dan dinilai bagaimana mereka dapat bergaul, bersosialisasi dan menerapkan pembelajaran dikelas dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh mencakup ranah wawasan, afektif tau sikap dan apresiasi serta ranah psikomotorik yang diperoleh sebagai efek dari proses belajarnya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 Tahun 2007, bab IV Pasal 19 Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005, dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan 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.

Perubahan salah satu atau tiga domain yang disebabkan oleh proses belajar dinamakan hasil belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari ada tidaknya perubahan ketiga domain tersebut yang dialami siswa setelah mengalami proses belajar mengajar.

Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, disamping diukur dari segi prosesnya, artinya seberapa jauh tipe hasil belajar dimiliki siswa. Berdasarkan pendapat diatas maka penulis dapat simpulkan bahwa baik buruknya hasil belajar dapat dilihat dari hasil pengukuran yang berupa evaluasi, selain mengukur hasil belajar dapat juga

ditujukan kepada proses pembelajaran yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Semakin baik proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, maka seharusnya hasil belajar yang diperoleh siswa akan semakin tinggi sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

## **Hakikat Pemanfaatan Laboratorium**

### **Arti Laboratorium**

Manfaat laboratorium yaitu sebagai sumber belajar dan mengajar sebagai metode pengamatan dan metode percobaan. Sebagai prasarana pendidikan atau sebagai wadah dalam proses belajar mengajar. Menurut Sukarso, secara garis besar laboratorium dalam proses pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Sebagai tempat untuk berlatih mengembangkan keterampilan intelektual melalui kegiatan pengamatan, pencatatan dan mengkaji gejala-gejala lain.
2. Mengembangkan keterampilan motorik siswa, siswa akan bertambah keterampilannya dalam mempergunakan alat-alat media yang tersedia untuk mencari dan menemukan kebenaran.
3. Memupuk rasa ingin tahu siswa sebagai modal sikap ilmiah seseorang ilmuwan.
4. Memberi rasa percaya diri sebagai akibat keterampilan dan pengetahuan atau penemuan yang diperolehnya.

Ditinjau dari segi pendayagunaan, AECT dibedakan sumber belajar menjadi 2 macam yaitu:

1. Sumber belajar yang dirancang atau sengaja dibuat untuk digunakan dalam kegiatan belajar.
2. Sumber belajar yang tidak dirancang atau tidak sengaja dibuat untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.

### **Kelebihan dan Kekurangan Laboratorium**

#### **Kelebihan laboratorium**

1. Melibatkan siswa secara langsung dalam mengamati suatu proses.
2. Siswa dapat menyakini akan misalnya, karena langsung mendengar, melihat, meraba dan mencium yang sedang dipelajari.
3. Siswa cenderung tertarik pada objek nyata di dalam sekitarnya.
4. Membangkitkan rasa ingin tahu, memperkaya pengalaman keterampilan kerja dan pengembangan ilmiah.

#### **Kelemahan laboratorium**

1. Guru harus benar-benar mampu menguasai materi dan keterampilan.
2. Tidak semua mata pelajaran dipraktekkan dan tidak semua diajarkan dengan metode praktek
3. Alat dan bahan-bahan mahal harganya, dapat menghambat untuk melakukan praktek.

#### **Tujuan laboratorium**

Laboratorium perlu dilestarikan di sekolah. Karena berperan penting mendorong efektivitas serta optimalisasi proses belajar melalui penyelenggaraan berbagai fungsi yang meliputi fungsi layanan. Fungsi pengadaan/pengembangan media pembelajaran.

Tujuan laboratorium sebagai salah satu sumber belajar harus menjadi perhatian utama pengelola laboratorium. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu dilakukan suatu manajemen pelayanan yang berfokus pada pembelajaran sebagai pelanggan. Pelayanan harus memperhatikan dan menerapkan kaidah manajemen kualitas pelayanan.

### **Laboratorium Sebagai Sumber Belajar**

Laboratorium merupakan tempat riset ilmiah yang mana untuk penelitian atau percobaan. laboratorium dalam dunia pendidikan sangat diperlukan karena merupakan tempat menimba ilmu pengetahuan dengan cara nyata kebenarannya yakni dengan melalui percobaan atau eksperimen. Dalam analisis laboratorium sebagai sumber belajar ini banyak sekali dampak positif atau kelebihan yaitu:

1. siswa dapat menyakini akan kebenaran karena melihat langsung, mendengar, melihat, meraba dan mencium yang sedang dipelajari atau dianalisis siswa tersebut.
2. Siswa cenderung tertarik pada objek nyata di dalam sekitarnya.
3. Membangkitkan rasa ingin tahu, dan memperkaya pengalaman dan keterampilan kerja dan pengembangan ilmiah.

Dengan berkembangnya laboratorium, laboratorium mempunyai tujuan yakni sebagai salah satu sumber belajar secara langsung dengan adanya pembelajaran tersebut, naluri siswa lebih cepat ingin tahu dan ingin selalu belajar untuk menimba ilmu di bidang laboratorium dengan melalui percobaan-percobaan/eksperimen.

Implementasi dari Intake Laboratorium dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai berikut.:

1. Instruksi guru untuk membentuk kelompok untuk melakukan proses pembelajaran .
2. Niat antara guru dan siswa bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dilaboratorium sekolah dengan fasilitas yang minim namun setidaknya hasil belajar yang diharapkan dapat sesuai dengan tuntutan kompetensi baik yang diharapkan sekolah
3. Target yang diharapkan dalam proses pembelajaran dilaboratorium yaitu mengurangi kejenuhan pembelajaran dikelas. Siswa lebih termotivasi dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris.
4. Aktif dalam arti harus terdapat partisipasi aktif antara guru dan siswa selama melakukan praktek di laboratorium dengan keterbatasan waktu dan fasilitas yang ada.
5. Komitmen bersama dalam melaksanakan tujuan pembelajaran laboratorium. Siswa dan guru berkomitmen agar proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal dan bertambahnya keterampilan dan kompetensi siswa.
6. Empati dalam pelaksanaan praktek pembelajaran dilaboratorium, dalam arti kemampuan setiap individu peserta didik berbeda dan diharapkan siswa yang mampu menguasai kompetensi dapat menjadi tutor sebaya bagi temannya yang memiliki kemampuan agak kurang. Jadi proses penilaian yang dilakukan guru dapat mencakup semua aspek agar siswa dapat kompeten dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan di laboratorium

### **Hasil atau dampak yang dicapai dari strategi yang dipilih**

Pemanfaatan laboratorium sebagai sumber belajar berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa sangat antusias selama mengikuti pembelajaran, setidaknya dapat mengurangi kejenuhan siswa terhadap suasana di kelas. Prestasi atau hasil belajar siswa pun lebih meningkat dibandingkan pembelajaran di kelas.

### **Kendala-Kendala yang Dihadapi dalam Melaksanakan Strategi yang Dipilih**

Adapun kendala-kendala yang dihadapi pada saat pemanfaatan laboratorium dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai berikut:

1. Kurangnya jam pembelajaran Bahasa Inggris untuk melaksanakan praktek di laboratorium sekolah sehingga memerlukan waktu yang lama untuk semua siswa bisa melakukan praktek
2. Terbatasnya fasilitas berupa peralatan laboratorium bahasa.
3. Pada saat jam pelajaran praktek bersamaan dengan kelas lain terkadang fasilitas listrik padam dengan sendirinya sehingga proses pembelajaran jadi terganggu
4. Keadaan ruangan praktek yang sempit jadi tidak memungkinkan semua siswa dapat masuk ke ruangan sehingga siswa yang belum dapat giliran praktek menunggu di kelas sambil latihan percakapan, sehingga konsentrasi guru cenderung terbagi.

Walaupun praktek di laboratorium dengan fasilitas yang terbatas ternyata faktor Intake (Instruksi, Niat, Target, Antusias, Komitmen dan Empati) yang penulis terapkan sangat mendukung kelancaran dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Faktor Intake yang penulis terapkan sangat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Adapun alternatif pengembangan pemanfaatan laboratorium dengan fasilitas yang serba minim tersebut penulis juga terkadang memanfaatkan handpone untuk mempercepat proses pembelajaran agar semua siswa terlibat dalam praktek Bahasa Inggris.

### **KESIMPULAN**

Laboratorium merupakan tempat riset ilmiah yang mana untuk penelitian atau percobaan. laboratorium dalam dunia pendidikan sangat diperlukan karena merupakan tempat menimba ilmu pengetahuan dengan cara nyata kebenarannya yakni dengan melalui percobaan atau eksperimen. Dalam analisis laboratorium sebagai sumber belajar ini banyak sekali dampak positif atau kelebihan yaitu:

1. Siswa dapat menyakini akan kebenaran karena melihat langsung, mendengar, melihat, meraba dan mencium yang sedang dipelajari atau dianalisis siswa tersebut.
2. Siswa cenderung tertarik pada objek nyata di dalam sekitarnya.
3. Membangkitkan rasa ingin tahu, dan memperkaya pengalaman dan keterampilan kerja dan pengembangan ilmiah.

Dengan berkembangnya laboratorium, laboratorium mempunyai tujuan yakni sebagai salah satu sumber belajar secara langsung dengan adanya pembelajaran tersebut, naluri siswa lebih cepat ingin tahu dan ingin selalu belajar untuk menimba ilmu di bidang laboratorium dengan melalui percobaan-percobaan/eksperimen.

## SARAN

Diharapkan dengan kreatifitas dan inovasi guru-guru sebagai ujung tombak kreator dan inovator yang langsung berhadapan dengan kelas akan membawa suatu kondisi pembelajaran yang kondusif secara keseluruhan. Adapun rekomendasi yang bisa diberikan dari *Best Practice* Intake laboratorium dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yaitu:

1. Pemanfaatan laboratorium sebagai sumber belajar tidak hanya dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan mengacu pada prinsip Intake yang penulis coba terapkan dalam pembelajaran.
2. Intake yang penulis terapkan dalam pemanfaatan laboratorium mampu mengatasi kejenuhan siswa selama belajar di kelas
3. Intake mampu meminimalkan keterbatasan fasilitas laboratorium dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan diharapkan juga untuk semua kompetensi yang memerlukan laboratorium dalam proses belajar mengajarnya.
4. Intake laboratorium dalam pembelajaran Bahasa Inggris mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
5. Penerapan Intake dalam Bahasa Inggris sangat mendukung siswa dalam mempersiapkan diri untuk Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK).
6. Perlu adanya dukungan berupa fasilitas laboratorium baik dari pemerintah maupun dari sekolah agar proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal,
7. Dukungan dari orang tua sebagai salah satu elemen pendukung keberhasilan siswa dengan memperhatikan kegiatan belajar siswa selama di rumah sangat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asep Jihad. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Desky, MA. 2001. *Pengantar Bisnis Biro Perjalanan Wisata*. Jakarta: Adicita.
- Depdiknas. 2005. *Penilaian, Pengadministrasian dan Pelaporan Hasil Belajar Peserta Didik SMK*. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineke Cipta.
- H. Khodiyat dan Ramaini. 1995. *Kamus Pariwisata dan Perhotelan*.
- Hamzah B. Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Husaini Usman. 2008. *Manajemen Teori, Praktik dan Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [Http://www.sarjanaku.com/2011/02/Hasil belajar](http://www.sarjanaku.com/2011/02/Hasil%20belajar)

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK SUBTEMA  
TUGASKU SEHARI-HARI DI RUMAH PADA SISWA KELAS II SDN 006  
SAMARINDA ULU TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020**

**Rusmini**

Guru SD Negeri 006 Samarinda Ulu

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar tematik subtema tugasku sehari-hari di rumah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa kelas II SDN 006 Samarinda Ulu. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 006 Samarinda Ulu yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data dalam penelitian ini didapatkan dengan teknik observasi menggunakan lembar observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar tematik subtema tugasku sehari-hari di rumah pada siswa kelas II SDN 006 Samarinda Ulu. Hasil pra siklus rata-rata kelas adalah 77,87 untuk ketuntasannya ada 15 siswa atau 60%. Hal ini belum memenuhi nilai KKM tematik yaitu 75. Pada siklus I diperoleh hasil rata-rata kelas 84,27 dan ketuntasan ada 20 siswa atau 80 % berarti ada kenaikan nilai rata-rata dari pra tindakan ke siklus I sebesar 6,4 atau 20%. Sedangkan siklus II hasilnya mengalami kenaikan lagi yaitu rata-rata kelas meningkat menjadi 91,47 dan ketuntasannya ada 23 siswa atau 92%, dengan demikian ada kenaikan nilai rata-rata siklus I ke siklus II sebesar 7,2 atau 92%. Selain itu keaktifan siswa dan guru dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat. Hal ini ditandai dengan siswa semakin berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana kelas menjadi lebih hidup. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar tematik subtema tugasku sehari-hari di rumah pada siswa kelas II SDN 006 Samarinda Ulu*

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Tematik, Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini, guru dengan sadar merencanakan kegiatan

pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Kurikulum 2013 menjadi kurikulum yang mengintegrasikan beberapa bidang studi atau mata pelajaran dalam satu susunan yang terpadu, dalam penerapannya kurikulum ini menggunakan banyak pendekatan. Salah satunya adalah pendekatan *scientific* dengan proses mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan yang memungkinkan siswa untuk memperluas konsep berpikirnya. Berbagai macam model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kurikulum 2013 ditujukan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki siswa (Murfiah, 2017: 7).

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa. Sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran siswa harus dikondisikan dengan baik. Pertama, siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dimungkinkan untuk bekerja baik secara individual, pasangan, kelompok kecil ataupun klasikal. Kedua, siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif misalnya melakukan diskusi kelompok, mengadakan penelitian sederhana, dan pemecahan masalah (Majid, 2013: 189). Keaktifan siswa ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengorganisasi materi pembelajaran dan kelas selama pembelajaran itu berlangsung. Pemilihan tema yang dekat dengan diri dan lingkungan siswa sangat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran di kelas dan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lingkungan sekolah ditemukan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor dari diri siswa sendiri, misalnya: sebagian besar siswa, minat belajarnya masih rendah, sebagai contoh kecil, siswa diberi PR tetapi sering kali tidak mengerjakan PR, kurangnya konsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Kemampuan sebagian siswa, juga masih di bawah rata-rata, nilai ulangan anak masih banyak yang di bawah KKM terutama untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn dan Matematika yaitu 75. Selain itu juga faktor dari lingkungan keluarga. Kebanyakan orang tua anak sibuk bekerja, sehingga perhatian ke anak sedikit berkurang. Orang tua bekerja berangkat pagi bersamaan dengan anak dan pulang sudah terlalu sore. Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran, dan kurangnya variasi penerapan metode pembelajaran, sehingga di sekolah diperlukan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa.

Melihat kenyataan tersebut, peneliti mencoba melakukan inovasi pembelajaran, melalui pembelajaran kooperatif. Johnson & Johnson (Lie, 2002: 7) menyatakan bahwa suasana belajar kooperatif menghasilkan hasil belajar yang lebih baik, hubungan lebih positif, dan penyesuaian psikologis lebih baik daripada suasana belajar penuh dengan persaingan. Model pembelajaran kooperatif identik dengan kerja kelompok dan diskusi karena siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 3-5 siswa. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa bentuk pembelajaran salah satunya adalah STAD (Student Teams Achievement Division). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model pembelajaran paling sederhana dan merupakan satu model yang banyak digunakan dalam pembelajaran kooperatif. Adapun alasan kenapa memilih STAD yaitu sebagai alternatif

pemecahan masalah karena dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa dibagi dalam kelompok dengan beraneka ragam, dalam hal akademik, jenis kelamin dan ras. Dalam kelompok, siswa akan berdiskusi dan presentasi serta menyelesaikan kuis-kuis. Melalui proses belajar yang dialami sendiri oleh siswa, diharapkan siswa akan lebih senang mengikuti pembelajaran, sehingga prestasi belajar mereka akan meningkat. Selain itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada pembelajaran tematik subtema tugasku sehari-hari di rumah diharapkan dapat tercipta suasana belajar siswa aktif yang saling berkomunikasi, saling mendengar, saling berbagi, saling memberi dan menerima. Keadaan tersebut selain dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran tematik dan meningkatkan interaksi sosial siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti memandang masalah ini perlu diselesaikan. Dengan harapan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran tematik di SDN 006 Samarinda Ulu. Dalam hal ini peneliti merasa perlu untuk mengangkatnya dalam sebuah penelitian tindakan kelas yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Subtema Tugasku Sehari-hari Di Rumah pada Siswa Kelas II SDN 006 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2019/2020".

### **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. Adapun Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Menurut Munadi (Rusman, 2012: 124) antara lain meliputi:

**Faktor Fisiologis.** Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran. **Faktor Psikologis.** Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

**Faktor Lingkungan.** Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega. **Faktor Instrumental.** Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

### **Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD**

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin (dalam Slavin, 1995) merupakan pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Guru yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD mengajukan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentasi verbal atau teks.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian dengan menerapkan berbagai tindakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan mengatasi masalah dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian peneliti memberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik. Menurut Mulyasa (2009: 88) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu cara memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme seorang guru. Sedangkan pendapat lain dari Arikunto, dkk (2009: 3) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru serta praktik pembelajaran secara bersamaan untuk memecahkan suatu permasalahan di kelas. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyelesaikan suatu masalah pembelajaran yang dihadapi saat menjalankan tugasnya di dalam kelas dapat dilakukan melalui PTK baik secara mandiri oleh guru yang bersangkutan maupun secara kolaboratif.

Penelitian ini mengambil lokasi penelitian di SDN 006 Samarinda Ulu yang beralamatkan di Jl. Piano RT. 01 No. 39 Kec. Samarinda Ulu. Subyek penelitian yang dikenai tindakan adalah kelas II dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang siswa. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus - Oktober semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Yang menjadi objek dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar tematik subtema tugas rumah sehari-hari di rumah. Menurut Husaini (2009: 147) bahwa rancangan penelitian adalah sebuah gambaran kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan penelitian. Kegiatan ini meliputi empat tahap yaitu persiapan, pelaksanaan penelitian dan analisis data. Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan adalah menyusun perangkat pembelajaran, menyusun instrumen sebagai alat untuk mengumpulkan data. Disebut penelitian tindakan kelas karena proses penelitian tindakan kelas ini melakukan tindakan perbaikan di kelas yang diteliti. Penelitian tindakan kelas adalah suatu tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus peneliti di kelas atau bersama-sama dengan orang lain dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan kelas kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus (Kusnandar, 2008: 44).

Tujuan utama PTK adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Penelitian dilakukan untuk memecahkan permasalahan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan II. Jika siklus I tidak tuntas, dilanjutkan dengan siklus selanjutnya. Setiap siklus terdiri atas 4 tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan sekolah ini menggunakan model spiral Kemmis dan Taggart yang terdiri dari siklus-siklus. Model spiral ini dikembangkan

oleh Stephen Kemmis dan Robin Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari tahapan-tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*) dan pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Arikunto, 2006: 93)

## **HASIL PENELITIAN**

### **Pra Siklus**

Ditemukan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa atau 60%. Dan yang belum tuntas sebanyak 10 siswa dari jumlah siswa kelas II SDN 006 Samarinda Ulu dengan rata-rata kelasnya adalah 77,87. Data yang diperoleh ketika observasi adalah sebagian besar siswa memiliki hasil belajar yang rendah pada pembelajaran tematik subtema tugasku sehari-hari di rumah. Adapun refleksi dilakukan berdasarkan pada hasil pengamatan perbandingan adalah sebagian siswa masih ada yang belum terlalu memahami materi yang disampaikan, kurangnya metode pengajaran saat di kelas yang membuat siswa mudah bosan karena menggunakan metode ceramah.

Dilihat dari hasil yang belum mencapai tujuan pembelajaran, maka guru melakukan penelitian ini dengan besar harapan dapat membuat siswa memiliki hasil belajar yang baik melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pembelajaran tematik subtema tugasku sehari-hari di rumah.

### **Perencanaan Siklus I**

Perencanaan dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti sendiri. Perencanaan dalam pertemuan ini dilakukan supaya pelaksanaan penelitian berjalan dengan lancar. Persiapan tersebut adalah menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP), perangkat pembelajaran yang disiapkan telah divalidasi. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dilihat pada lampiran. Menyusun dan mempersiapkan instrument lembar observasi guru dan siswa, observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi dapat dilihat pada lampiran.

Menyiapkan soal tes evaluasi siswa siklus I. Lembar soal dapat dilihat pada lampiran. Menyiapkan sarana dan prasarana seperti media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran tematik dengan materi subtema tugasku sehari-hari di rumah, pembelajaran tiga dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik.

### **Siklus I**

#### **Tindakan Siklus I**

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun dan juga sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Selama proses pembelajaran peneliti juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan mengerjakan soal tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran tematik subtema tugasku sehari-hari di rumah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Ditemukan bahwa siswa yang telah tuntas mengalami peningkatan sebanyak 20 siswa atau 80 % dan siswa yang belum tuntas sebanyak 5 siswa. Rata-rata kelas pada siklus I ini adalah 84,27 dari nilai rata-rata sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. 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. Dari kategorisasi tersebut menunjukkan bahwa pada kategori nilai tertinggi terdapat lima belas siswa yang tuntas dalam hasil belajar. Berdasarkan hasil ketuntasan maksimal secara klasikal adalah  $\geq 85$  dari jumlah siswa dikelas sehingga belum meningkat dan dibawah ketuntasan tersebut maka peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya siklus II

### **Observasi Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I tentang aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran siswa dan guru dikategorikan cukup. Perolehan tersebut belum dapat memenuhi indikator kinerja yang diharapkan yakni  $\geq 85$ , oleh karena itu perlunya dilakukan perbaikan pada siklus II.

### **Refleksi Siklus I**

Dalam penelitian ini, refleksi dilakukan oleh peneliti. Pada penelitian ini sebagian rencana sudah dikatakan berhasil karena dilihat dari hasil tes yang diperoleh siswa sudah ada peningkatan dibandingkan dari nilai tes pra tindakan. Akan tetapi hasil tersebut belum mencapai dengan target yang diinginkan peneliti. Adapun permasalahan yang terjadi saat pembelajaran siklus 1 adalah:

Masih ada beberapa siswa yang belum aktif dalam mengikuti diskusi. Anak yang tidak aktif dikhawatirkan akan ketinggalan materi dan tidak bisa mengikuti tes dengan baik. Berdasarkan hal-hal yang dijabarkan diatas, adapun perbaikan yang perlu diperhatikan untuk melaksanakan tindakan penelitian pada siklus II, agar mendapatkan hasil yang lebih baik dan mencapai indikator kinerja yang diharapkan, yakni: 1) Perubahan anggota kelompok, dari kelompok yang masih kesulitan dalam menyelesaikan LKS, dipindahkan ke kelompok yang sekiranya ada siswa yang pandai sehingga lebih mudah menyampaikan materi. 2) Guru akan memberikan tambahan motivasi terhadap anak yang belum aktif mengikuti diskusi supaya tidak ketinggalan materi.

### **Siklus II**

#### **Perencanaan Siklus II**

Perencanaan merupakan tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti. Pada tahap awal perencanaan pada siklus II yaitu dengan mempersiapkan segala keperluan dan langkah-langkah dalam melakukan penelitian sama seperti hal yang dilakukan pada siklus I. Persiapan tersebut meliputi :1) menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP), perangkat pembelajaran yang disiapkan telah divalidasi. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dilihat pada lampiran. 2) Menyusun dan mempersiapkan instrument lembar observasi guru dan siswa, observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi dapat dilihat pada lampiran. 3) menyiapkan soal tes evaluasi siswa siklus I. Lembar

soal dapat dilihat pada lampiran. 4) menyiapkan sarana dan prasarana seperti media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran tematik dengan materi subtema tugasku sehari-hari di rumah, pembelajaran tiga dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik.

### **Tindakan Siklus II**

Selama proses pembelajaran peneliti juga melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan mengerjakan soal tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran tematik subtema tugasku sehari-hari di rumah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Ditemukan bahwa siswa yang telah tuntas mengalami peningkatan sebanyak 23 siswa atau 92% dan siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa. Rata-rata kelas pada siklus II ini adalah 91,47 dari nilai rata-rata sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. 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. Hasil dari kategorisasi menunjukkan bahwa pada kategori nilai tertinggi terdapat lima belas siswa yang tuntas dalam hasil belajar. Berdasarkan hasil kategorisasi tersebut guru menemukan hasil belajar pada pembelajaran tematik subtema tugasku sehari-hari di rumah meningkat karena hampir seluruh siswa mencapai nilai yang dimaksud, sehingga peneliti menyelesaikan penelitian ini pada siklus II.

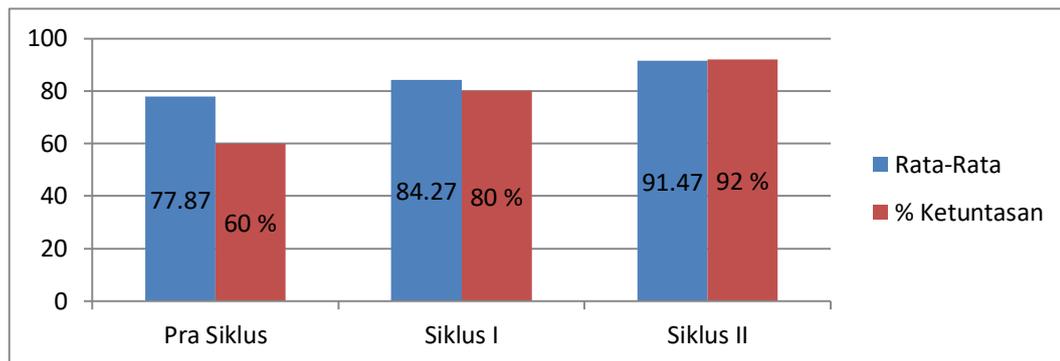
### **Observasi Siklus II**

Semua aktivitas siswa dilaksanakan dengan baik. Hal itu mendukung terciptanya kegiatan belajar-mengajar yang baik dan menyenangkan. Selain hasil observasi perilaku siswa, kegiatan guru (peneliti) juga diobservasi oleh observer. Hasil observasi aktivitas guru (peneliti) dalam kegiatan pembelajaran siklus II seluruh aktivitas pembelajaran sudah terlaksana dengan baik.

### **Refleksi Siklus II**

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II bisa berjalan lancar dan sukses. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus II meningkat jika dibandingkan hasil tes sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tematik subtema tugasku sehari-hari di rumah sudah lebih baik. Suasana kelas aktif dan menyenangkan karena mereka sudah asyik dalam dunia mereka untuk diskusi dengan temannya, kendala dalam siklus ini hampir tidak ada tinggal satu atau dua anak saja yang masih asyik dengan dirinya.

Adapun hasil belajar ini memberikan kepuasan kepada peneliti, sehingga penelitian dihentikan pada siklus ke dua. Agar lebih mudah melihat peningkatan yang terjadi pada setiap siklus, maka nilai-nilai tersebut digambarkan dalam grafik sebagai berikut:



**Gambar 1.** Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada pembelajaran tematik subtema tugasku sehari-hari di rumah dapat meningkatkan hasil belajar siswa 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. Persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 70% kategori cukup dan pada siklus II mencapai 85% kategori baik dengan peningkatan sebesar 15%. Persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 65% kategori cukup dan pada siklus II mencapai 82,5% kategori baik dengan peningkatan sebesar 17,5%. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 20 orang siswa dan pada siklus II yaitu 23 orang siswa. Sedangkan persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 80% dan pada siklus II menjadi 92% dengan nilai rata-rata di siklus I sebesar 84,27 dan pada siklus II meningkat menjadi 91,47.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar tematik subtema tugasku sehari-hari di rumah yang telah dilaksanakan pada siswa kelas II SDN 006 Samarinda Ulu tahun pembelajaran 2019-2020, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: Persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 70% kategori cukup dan pada siklus II mencapai 85% kategori baik dengan peningkatan sebesar 15%. Persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 65% kategori cukup dan pada siklus II mencapai 82,5% kategori baik dengan peningkatan sebesar 17,5%. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 20 orang siswa dan pada siklus II yaitu 23 orang siswa. Sedangkan persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 80% dan pada siklus II menjadi 92% dengan nilai rata-rata di siklus I sebesar 84,27 dan pada siklus II meningkat menjadi 91,47. Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat

meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 006 Samarinda Ulu tahun pembelajaran 2019/2020 meningkat.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan perlu dikemukakan beberapa saran sebagai berikut: 1) Pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat membawa dampak positif terhadap kemampuan guru dalam aktivitas guru mengajar dan mengelola pembelajaran, serta diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam pembelajaran yang lain upaya meningkatkan mutu kualitas pendidikan khususnya pembelajaran tematik. 2) Guru dapat menerapkan model lain selain penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang bervariasi sesuai dengan materi yang di ajarkan. 2) Disarankan kepada pihak lain atau peneliti yang lain yang ingin melakukan penelitian yang sama pada materi yang lain atau mata pelajaran yang lain agar dapat lebih memfokuskan kepada aktivitas subjek yang diteliti dan dapat menjadikan bahan perbandingan dengan hasil penelitian yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi 6*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Press.
- Dimiyati dan Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas .2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 *Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Hartati, Sri. 1997. *Analisis Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan Pengaruhnya*. Jakarta : Indonesia Press.
- Husaini Usman, 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kusnandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Grafindo Persada
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardianto. 2011. *Pembelajaran Tematik*. Medan:Perdana Publishing.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Murfiah. 2017. *Pembelajaran Terpadu (Teori & Praktik Terbaik di SD)*. Universitas Pasundan Bandung: Tidak diterbitkan.

- Noornia. 1997. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode STAD Pada Pengajaran Persen di Kelas VI SD Ma'arif 02 Singosari, Tesis Tidak Diterbitkan. Malang: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang.
- Rusman, 2012. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Slavin, Robert E. 1995. Cooperative Learning Theory, research and Practice. Massachusett, USA: Allymand & Bacon
- Sudjana, Nana. 2010. Dasar-dasar Proses Belajar, Sinar Baru Bandung
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Wahid, dkk. 2010. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Nuha Litera.