

BORNEO

Jurnal Ilmu Pendidikan BPMP PROVINSI Kalimantan Timur

Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Indah dengan Metode Tilawati
(*Ummi Hanif Farihah*)

Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada Materi Peranan Pers dalam Masyarakat Demokrasi Melalui Penggunaan Media Audiovisual untuk Membentuk Karakter Berpikir Kritis Siswa Kelas XII MIA 3 SMAN 1 Tenggarong
(*Jiati*)

Peran Kepala Sekolah Sebagai Motivator untuk Meningkatkan Mutu Sekolah
(*Anugrah, Warman*)

Penggunaan Media Pembelajaran *Graphic Organizer* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas X-MIA 5 SMA Negeri 1 Tenggarong
(*Peny Ernawati*)

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

Peningkatan Belajar Matematika pada Kompetensi Dasar Menyelesaikan Masalah Berkaitan dengan KPK dan FPB Melalui Pendekatan *Discovery Learning* pada Siswa Kelas IV SDN 006 Balikpapan Tahun Pelajaran 2018/2019
(*Muhammad Yamin*)

Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Team Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas IX-B SMPN 14 Balikpapan Tahun Pelajaran 2021/2022
(*Rusdiana Ulfah*)

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

BORNEO, Nomor 65, Edisi Maret 2023

ISSN 1858-3105

BORNEO
Jurnal Ilmu
Pendidikan
LPMP
Kalimantan
Timur

Diterbitkan oleh
Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Kalimantan Timur

Penanggung Jawab

Khaerullah

Ketua Penyunting

Tendas Teddy Soesilo

Wakil Ketua Penyunting

Andrianus Hendro Triatmoko

Penyunting Pelaksana/Mitra Bebestari

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

Sirkulasi

Umi Nuril Huda

Sekretaris

Sunawan

Tata Usaha

Abdul Sokib Z.

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

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

KATA PENGANTAR

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

Borneo, Nomor 65, Edisi Maret 2023 ini merupakan edisi yang diharapkan terbit untuk memenuhi harapan para penulis.

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

Jurnal **Borneo** Nomor 65, Edisi Maret 2023 ini memuat tulisan Kepala Sekolah, Guru, dan Mahasiswa Pasca Sarjana yang berasal dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Balikpapan, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Timur dan Universitas Mulawarman. 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 bulan Maret 2023 ini dapat terbit.

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

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

Redaksi

DAFTAR ISI

BORNEO, Nomor 65, Edisi Maret 2023

ISSN : 1858-3105

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
1 Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Indah dengan Metode Tilawati	1
<i>Ummi Hani' Farihah</i>	
2 Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada Materi Peranan Pers dalam Masyarakat Demokrasi Melalui Penggunaan Media Audiovisual untuk Membentuk Karakter Berpikir Kritis Siswa Kelas XII MIA 3 SMAN 1 Tenggarong	19
<i>Jiati</i>	
3 Peran Kepala Sekolah Sebagai Motivator untuk Meningkatkan Mutu Sekolah	31
<i>Anugrah, Warman</i>	
4 Penggunaan Media Pembelajaran <i>Graphic Organizer</i> untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas X-MIA 5 SMA Negeri 1 Tenggarong	41
<i>Peny Ernawati</i>	
5 Mengkonstruksi Pola Pikir Siswa Melalui <i>Mind Mapping</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas XII MIA 1 SMA Negeri 1 Tenggarong	51
<i>Rinda Dwiguslita</i>	
6 Peningkatan Belajar Matematika pada Kompetensi Dasar Menyelesaikan Masalah Berkaitan dengan KPK dan FPB Melalui Pendekatan <i>Discovery Learning</i> pada Siswa Kelas IV SDN 006 Balikpapan Tengah Tahun Pelajaran 2018/2019	63
<i>Muhammad Yamin</i>	
7 Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> pada Siswa Kelas IX-B SMPN 14 Balikpapan Tahun Pelajaran 2021/2022	73
<i>Rusdiana Ulfah</i>	

- | | | |
|----|---|-----|
| 8 | Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengelolaan Bisnis Ritel pada Siswa Kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan Tahun Ajaran 2019/2020 | 89 |
| | <i>Anita Rusmawarni</i> | |
| 9 | Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Administrasi Transaksi Melalui Model Pembelajaran <i>Explisit Instruction</i> pada Siswa Kelas XII BDP 3 di SMK Negeri 2 Balikpapan Tahun Pembelajaran 2019/2020 | 97 |
| | <i>Eva Erwenna</i> | |
| 10 | Penerapan Model Pembelajaran Individual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Administrasi Keuangan Pada Siswa Kelas XII OTKP 2 SMKN 2 Balikpapan Tahun Ajaran 2019/2020 | 107 |
| | <i>Supatmi Riyanti</i> | |
| 11 | Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Melalui Model Pembelajaran <i>Picture And Picture</i> pada Siswa Kelas X TKJ SMKN 2 Balikpapan Tahun Pelajaran 2019/2020 | 117 |
| | <i>Yuni Kristyawati</i> | |
| 12 | Peningkatan Hasil Belajar PAI Melalui Metode <i>Drill</i> pada Siswa Kelas IV SDN 012 Balikpapan Utara Tahun Pelajaran 2019/2020 | 125 |
| | <i>Ima Wikarlina</i> | |
| 13 | Peningkatan Hasil Belajar Tentang Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Think Pair Share</i> pada Siswa Kelas V-A SDN 011 Balikpapan Barat Tahun Ajaran 2021/2022 | 135 |
| | <i>Meidah Narhadiyati</i> | |
| 14 | Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model <i>Discovery Learning</i> pada Materi Energi Listrik Kelas VI SDN 020 Balikpapan Barat Tahun Ajaran 2021/2022 | 147 |
| | <i>Simpeningsih</i> | |
| 15 | Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Media <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i> tentang Organ Peredaran Darah pada Siswa Kelas V-B SDN 009 Balikpapan Barat Tahun Ajaran 2021/2022 | 155 |
| | <i>Nunuk Murtias</i> | |

UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA AI-QUR'AN INDAH DENGAN METODE TILAWATI

Ummi Hani' Faridah
SMK Negeri 2 Balikpapan

ABSTRAK

Membaca Al-Qur'an harus memperhatikan aturan-aturan yang dimiliki antara lain: Ilmu Tajwid, ilmu Gharib, Makharijul Huruf, serta mampu memahami dan mengucapkan bacaan panjang ataupun pendek. Jadi, dalam proses pembelajaran membaca Al-Qur'an, aturan-aturan tersebut harus dipelajari dan difahami dengan sebenar-benarnya karena bila aturan-aturan tersebut tidak difahami secara benar, maka bacaan al-Qur'an juga menjadi salah. Metode Tilawati adalah metode pembelajaran Al-Qur'an dengan tehnik dasar talqin-taqlid (menirukan) seperti Nabi Muhammad menirukan bacaan Malaikat Jibril. Proses pembelajaran Metode Tilawati tersebut, selalu menitikberatkan pada penerapan teori-teori ilmu tajwid secara baik dan benar sesuai perintah Allah SWT yang mewajibkan pembacaan Al-Qur'an secara tartil. Penelitian ini menggunakan Penelitian kuantitatif. Keberhasilan strategi pembelajaran Al-qur'an menggunakan metode Tilawati sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca indah peserta didik kelas XI Otkp 3 di SMK Negeri 2 Balikpapan, ditunjukkan dengan adanya perubahan peningkatan dalam proses pembelajaran yaitu kesiapan dan keaktifan pada saat proses pembelajaran Al-qur'an, juga ditunjukkan adanya peningkatan nilai skor tes akhir dari masing-masing siklus. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor yang dipresentasikan melalui pengamatan tentang semangat belajar peserta didik dengan kesiapan dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Siklus I dan Siklus II, terdapat peningkatan kemampuan membaca indah pada materi QS Al-Maidah;48, An-Nisa':59 dan At-Taubah:105 oleh siswa kelas XI Otkp 3 di SMK Negeri 2 Balikpapan. Dimana pada Siklus I rata-rata nilai keterampilan membaca indah dicapai pada kisaran 69,95 sedangkan pada Siklus II rata-rata nilai keterampilan membaca indah menggunakan metode Tilawati berada pada kisaran mencapai 82,38. Dimana telah mencapai pada tingkat ketuntasan diatas 73% dari siswa yang berjumlah 21 yaitu dengan KKM yang telah ditentukan adalah 73. Dengan meningkatnya kemampuan membaca indah pada materi QS Al-Maidah;48, An-Nisa':59 dan At-Taubah:105 yang mempunyai dampak positif yaitu peningkatan nilai skor akhir diatas nilai ketuntasan minimal KKM (73) kemampuan membaca maka pembelajaran Al-qur'an menggunakan metode Tilawati berjalan efektif diterapkan dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca Al Qur'an, Metode Tilawati

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama merupakan salah satu dari tiga subyek pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini dikarenakan kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang diharapkan dapat terwujud secara terpadu dengan dimensi kehidupan lain pada setiap individu warga negara. Pasal 39 ayat 2 Undang-undang nomor 2 Tahun 1989, pendidikan Agama merupakan usaha untuk memperkuat iman dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama yang dianut oleh peserta didik yang bersangkutan dengan mempertimbangkan tuntunan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha untuk memperkuat iman dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesuai dengan ajaran Islam, bersikap inklusif, rasional dan filosofis dalam rangka menghormati orang lain dalam hubungan kerukunan dan kerjasama antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan Nasional (Aminudin, 2006).

Pendidikan Agama Islam merupakan rumpun mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam agama Islam. Ditinjau dari segi isinya, Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi salah satu komponen, dan tidak dapat dipisahkan dari rumpun mata pelajaran yang bertujuan, mengembangkan moral dan kepribadian siswa. Dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini juga mengajarkan agar siswa dapat membaca Al-Qur'an dengan tartil dan benar berdasarkan ilmu tajwid.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), membaca diartikan sebagai melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Sedangkan membaca Al-Qur'an adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis dalam Al-Qur'an dengan tartil dan benar berdasarkan ilmu tajwid.

Al-Qur'an dari segi bahasa, berasal dari kata *qara'a* – *yaqra'u* – *qira'atan qur'anan*, yang berarti sesuatu yang dibaca atau bacaan. Dari segi Istilah, Al-Qur'an adalah kalamullah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw, dalam bahasa Arab, yang sampai kepada kita secara mutawattir, ditulis dalam mushaf, dimulai dengan surah Al-Fatihah dan diakhiri dengan surah An- Naas, membacanya berfungsi sebagai ibadah, sebagai mukjizat Nabi Muhammad saw. Dan sebagai Hidayah atau petunjuk bagi umat manusia.

Al-Qur'an merupakan wahyu, kalam atau firman Allah yang mengandung ajaran untuk dijadikan pedoman dan tuntunan dalam tata nilai kehidupan manusia dan seluruh alam, karena pada dasarnya Al-Qur'an diturunkan sebagai rahmat bagi semesta alam. Ajarannya berlaku sepanjang masa, sejak diturunkan hingga hari kiamat. Kebenaran yang terkandung didalamnya tidak dapat diragukan lagi, karena Allah sendiri yang menjaganya. Allah berfirman didalam Al-Qur'an surat al- Hijr ayat 9:

إِنَّا نَحْنُ نَزَّلْنَا الذِّكْرَ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ ﴿٩﴾

Artinya: “Sesungguhnya Kami-lah yang menurunkan Al Quran, dan sesungguhnya

Kami benar-benar memeliharanya”. (Q.S Al-Hijr: 9)

Membaca Al-Qur’an harus memperhatikan aturan-aturan yang dimiliki antara lain: Ilmu Tajwid, ilmu Gharib, Makharijul Huruf, serta mampu memahami dan mengucapkan bacaan panjang ataupun pendek. Jadi, dalam proses pembelajaran membaca Al-Qur’an, aturan-aturan tersebut harus dipelajari dan difahami dengan sebenar-benarnya karena bila aturan-aturan tersebut tidak difahami secara benar, maka bacaan al-Qur’an juga menjadi salah. Selain itu yang harus diperhatikan dalam membaca Al-Qur’an yaitu membaca Al-Qur’an wajib menggunakan tartil. Sebagaimana perintah Allah SWT dalam surat Al-Muzammil ayat 4:

أَوْزِدْ عَلَيْهِ وَرَتِلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً ﴿٤﴾

Artinya: “Atau lebih dari seperdua itu. Dan bacalah Al Quran itu dengan perlahan-lahan”. (Q.S Al-Muzammil: 4)

Pengajaran yang efektif artinya pengajaran yang dapat dipahami murid secara sempurna. Dalam ilmu pendidikan sering juga dikatakan bahwa pengajaran yang tepat ialah pengajaran yang berfungsi pada murid. “Berfungsi” artinya menjadi milik murid, pengajaran itu membentuk dan mempengaruhi pribadinya (Ahmad, 2008).

Metode Tilawati adalah metode pembelajaran Al-Qur’an dengan tehnik dasar talqin-taqlid (menirukan) seperti Nabi Muhammad menirukan bacaan Malaikat Jibril. Proses pembelajaran Metode Tilawati tersebut, selalu menitikberatkan pada penerapan teori-teori ilmu tajwid secara baik dan benar sesuai perintah Allah SWT yang mewajibkan pembacaan Al-Qur’an secara tartil. Sejauh ini, hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi membaca Al-Qur’an di SMK belum bisa tercapai secara maksimal seperti yang diharapkan. dengan KKM 75 dari 36 siswa, yang lulus hanya 13 siswa atau dalam persen sebesar 33% dan yang tidak lulus ada 23 siswa atau dalam persen sebesar 67% dengan rata-rata 67.60.

Peneliti menemukan beberapa problematika rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam materi membaca Al-Qur’an pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Balikpapan, diantaranya adalah guru yang kurang terampil menerapkan berbagai macam metode mengajar yang sesuai dengan materi membaca Al-Qur’an dan keterbatasan sarana dan prasarana sekolah yang mendukung pembelajaran.

Sekarang banyak ditemui adanya metode pembelajaran membaca Al-Qur’an yang lebih menuntut siswa berperan lebih aktif dan lebih siap untuk menerima pembelajaran membaca Al- Qur’an diantaranya adalah metode Tilawati. Pemilihan metode pembelajaran membaca Al-Qur’an dengan menggunakan metode Tilawati dirasa sesuai untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar membaca Al-Qur’an secara tartil dan bernada Indah.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut maka peneliti bermaksud mengadakan Penelitian pada siswa kelas XI Otkp 3 dengan memberi judul penelitian: Peningkatan kemampuan membaca Al-qur’an dengan metode Irama Tilawati pada K.D 3.1 (Membaca Indah QS An-Nisa’/4:59) di kelas XI Otkp 3 SMK Negeri 2 Balikpapan Tahun Pelajaran 2020/2021.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Saefullah (2012) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktifitas belajar. Menurut Bloom, hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Suprijono) Secara sederhana, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.

Membaca diartikan sebagai melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Al-Qur'an adalah *kalam* Allah/wahyu Illahi sebagai *mu'jizat* yang diturunkan dengan perantaraan Malaikat Jibril yang tertulis dalam mushaf-mushaf yang dipindahkan kepada kita dengan jalan *mutawatir* yang dianggap ibadah dengan membacanya dan dihukumi kafir dengan mengingkarinya yang dimulai dengan surat al-Fatihah dan diakhiri dengan surat an-Naas. Jadi membaca Al-Qur'an yang dimaksud peneliti adalah memahami isi dari apa yang tertulis dalam Al-Qur'an secara *fasih* dan sesuai dengan ilmu *tajwid*.

Membaca Al-Qur'an (tilawatul/qira'atul Qur'an) adalah salah satu ibadah yang banyak mengandung keutamaan. Ia adalah pintu gerbang meraih petunjuk-petunjuk yang terkandung di dalam Al-Qur'an. Siapa pun yang menginginkan petunjuk dari Allah pasti akan menjadikan tilawatul Qur'an sebagai ibadah unggulannya. Siang dan malam ia tidak akan menjauh dari Al-Qur'an. Bibir kering dan kerongkongan serak bukan halangan untuk mendapatkan keutamaan kitab suci itu.

Untuk memompa semangat belajar Al-Qur'an, amat penting mengetahui keutamaan membaca dan mengajarkannya. Diantara keutamaan-keutamaan tersebut adalah sesuai dengan isi kandungan hadis-hadis berikut ini.

1. Hadis dari Utsman bin Affan r.a., Rasulullah saw. bersabda,



Artinya: “Dari Rasulullah S.A.W bersabda: Sebaik-baik kalian adalah yang mempelajari al-Qur'an dan mengajarkannya.” (HR Bukhari)

Hadis tersebut menegaskan bahwa orang yang belajar al-Qur'an, lalu setelah bisa, mengajarkannya kepada orang lain, adalah orang terbaik yang akan

mendapatkan banyak kebaikan, baik di dunia maupun di akhirat.

2. Bacaan Al-Qur'an akan menjadi syafaat bagi pembacanya, seperti hadis dari Abu Umamah, Rasulullah saw. bersabda,

عن أبي أمامة رضي الله عنه قال: سمعتُ رسولَ الله صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يقولُ: « اقرؤوا القرآنَ فإنه يأتي يومَ القيامةِ شفيعاً لأصحابه » رواه مسلم

Artinya: “Aku mendengar Rasulullah S.A.W telah berkata; Bacalah al-Qur'an karena ia akan datang pada hari Kiamat sebagai pemberi syafa'at kepada para ahlinya.” (HR. Muslim)

3. Para pembaca Al-Qur'an akan mendapatkan pahala yang berlipat, Rasulullah saw. bersabda,

عن عبد الله بن مسعود، يقول: قال رسول الله صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: مَنْ قرأ حرفاً من كتاب الله فله به حسنة، والحسنة بغير أمثالها، لا أقول الم حرف، ولكن ألف حرفٌ ولامٌ حرفٌ وميمٌ حرفٌ

Artinya: “Rasulullah S.A.W bersabda; Barang siapa yang membaca satu huruf dari Kitab Allah, ia mendapat satu kebaikan dan tiap kebaikan mendapat pahala lipat sepuluh. Aku tidak berkata alif lam mim itu satu huruf, tetapi alif satu huruf, lam satu huruf, dan mim satu huruf.” (HR Turmuzi)

Untuk mempelajari Al-Qur'an, langkah pertama yang harus dilakukan adalah belajar membacanya. Jika seseorang sudah bisa membaca tulisan, maka setelah itu orang tersebut dapat menuliskannya, sampai orang tersebut mengetahui maksud dari apa yang telah dibacanya.

Dasar membaca dalam Al-Qur'an sudah diterangkan bahwasannya membaca adalah langkah untuk memahami sesuatu. membaca adalah suatu langkah awal dimana seseorang mendapat ilmu pengetahuan dari pembacaan kemudian timbul suatu pemahaman dan terciptalah ilmu pengetahuan. Akan tetapi, belajar membaca Al-Qur'an dibutuhkan usaha dan kesabaran yang tinggi untuk dapat membacanya dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah tajwid. Bahkan kita disyaratkan membaca Al-Qur'an dengan tartil.

Tartil adalah membaca Al-Qur'an dengan perlahan-lahan dan tidak terburu-buru dengan bacaan baik dan benar sesuai dengan makhras dan sifat-sifatnya sebagaimana dijelaskan di beberapa buku tajwid. Cara membaca Al-Qur'an tersebut wajib menggunakan ilmu Tajwid dengan menyesuaikan bacaannya (Tahqiq, Tartil, Tadwir atau Hadr). Tajwid secara bahasa berarti 'memperbagus'. Sedangkan secara istilah berarti melafalkan huruf- huruf dalam Al-Qur'an dengan benar dan sesuai ketentuan makharisul huruf (tempat keluarnya huruf) serta melembutkan pengucapannya, tidak berlebihan, kasar, tergesa-gesa, atau dipaksakan. Faedah Ilmu Tajwid adalah: supaya lisan kita terjaga dari kesalahan di dalam membaca Kitabullah al-Qur'an.

Seiring perkembangan zaman, banyak sekali metode-metode pembelajaran membaca al-Qur'an terbaru yang ditujukan agar anak dapat belajar dengan mudah

dan riang. Sekarang, banyak metode belajar membaca al-Qur'an yang baru, semuanya praktis dan lebih gampang. Kita yang belum lancar atau belum mampu membaca Al-Qur'an sama sekali, bisa memakai metode baru itu. Banyak sekali lembaga pendidikan Al-Qur'an menggunakan metode yang baru guna untuk menunjang keberhasilan peserta didiknya dalam hal membaca Al-Qur'an. Beragam pula cara yang dipakai dalam suatu metode, mulai dari cara membaca cepat atau model baca cepat, membaca dengan menyelipkan lagu-lagu tilawah, atau membaca dengan melafalkan huruf dengan suara keras.

Salah satu metode yang berkembang saat ini adalah metode Tilawati, Metode tilawati dalam pembelajaran Al-Qur'an yaitu suatu metode atau cara belajar membaca Al-Qur'an dengan ciri khas menggunakan lagu rost dan menggunakan pendekatan yang seimbang antara pembiasaan melalui klasikal dan kebenaran membaca melalui individual dengan tehnik baca simak. Metode ini aplikasi pembelajarannya dengan lagu rast. Rast adalah Allegro yaitu gerak ringan dan cepat.

Metode Tilawati merupakan metode belajar membaca Al-Qur'an yang menggunakan nada-nada tilawah dengan pendekatan yang seimbang antara pembiasaan melalui klasikal dan kebenaran membaca melalui individual dengan teknik baca simak. Dengan penerapan lagu dalam bacaan al-Qur'an siswa akan lebih senang dalam proses pembelajaran dan gemar membaca Al-Qur'an sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Dan diantara lembaga-lembaga pendidikan al-Qur'an yang menggunakan metode Tilawati adalah YSPI SD Kyai Ibrahim Surabaya.

Sejarah Metode Tilawati

Metode Tilawati ini timbul karena keprihatinan para aktifis yang sudah lama berkecimpung di dunia TPQ/ TPA merasakan masih banyak kalangan umat Islam yang belum bisa membaca dan menulis Al-Qur'an. Dan beraneka ragam metode pembelajaran baca Al-Qur'an yang berkembang sehingga berimbas adanya gap dari masing-masing lembaga penganut beraneka ragam metode tersebut. Selain daripada itu lahirnya metode metode tilawati ini disebabkan antara lain: 1). Bergesernya peran orang tua terhadap anak (kurang efektif) 2). Terhapusnya pelajaran pegon (arab gundul) di sekolah. 3). Perkembangan zaman yang kurang kondusif bagi pendidikan Al-Qur'an. 4). Sebagian guru kehilangan cara efektif untuk mengajar Al-Qur'an sehingga mutu pendidikan kian merosot. 5). Penggunaan sebuah metode yang tidak maksimal dan total sehingga berjalan setengah- setengah. 6). Fenomena yang terjadi anak biasanya khatam dari sebuah metode pembelajaran Al-Qur'an terlalu lama. 7). Keadaan manajemen TPQ/TPA banyak yang semrawut, hanya sekedar mengajarkan Al-Qur'an sebisanya. 8). Banyaknya staf pengajar al-Qur'an yang tidak berkualitas dalam bacaannya.

Metode Tilawati disusun pada tahun 2002 oleh Tim terdiri dari Drs.H. Hasan Sadzili, Drs H. Ali Muaffa dkk. Kemudian dikembangkan oleh Pesantren Virtual Nurul Falah Surabaya. Metode Tilawati dikembangkan untuk menjawab permasalahan yang berkembang di sekolah, antara lain: 1). Mutu Pendidikan Kualitas santri lulusan TK/TP Al-Qur'an belum sesuai dengan target. 2). Metode pembelajaran masih belum menciptakan suasana belajar yang kondusif. Sehingga proses belajar tidak efektif. 3). Pendanaan Tidak adanya keseimbangan keuangan

antara pemasukan dan pengeluaran. 4). Waktu pendidikan Waktu pendidikan masih terlalu lama sehingga banyak santri drop out sebelum khatam Al- Qur'an. 5). Kelas TQA Pasca TPA TQA belum bisa terlaksana.

Dalam teori pendidikan dikatakan bahwa media pengajaran menyumbangkan keberhasilan 20 %, guru menyumbangkan 30 %, dan manajemen menyumbangkan keberhasilan 50 %. Dengan landasan teori ini pula Lembaga Pengelola Al-Qur'an Yayasan pesantren Virtual Nurul Falah, yang dalam hal disusun oleh para praktisi dan motor penggerak TPQ Indonesia (Drs. Hasan Sadzilli, Drs. HM. Tohir Al Aly, M.Ag., KH. Masrur Mashud, dan Drs. H. Ali Muaffa) mengembangkan metode mengajar Al-Qur'an dengan memadukan 3 konsep keberhasilan tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas maka jelaslah bahwa yang paling banyak menyumbangkan keberhasilan dalam pendidikan pembelajaran Al-Qur'an adalah manajemen pendidikan yang terkelola dengan baik sebanyak 50%, sedangkan guru sebagai pelaksana pendidikan dan pengajaran termasuk dalam penggunaan metode yang diterapkan tingkat keberhasilannya mencapai 30%.

Sesuai dengan latar belakang sejarah tilawati, maka metode tilawati mempunyai tujuan umum sebagai berikut: 1) Ikut andil dalam mencerdaskan anak bangsa supaya bisa membaca Al- Qur'an dengan lancar dan benar; 2) Nasrul ilmi (menyebarkan ilmu) khususnya Ilmu Al Qur'an; 3) Memasyarakatkan Al-Qur'an dengan metode tilawati; 4) Membetulkan yang salah dan menyempurnakan yang kurang; dan 5) Mengajak mendarus dan musyafahah Al-Qur'an sampai khatam.

Adapun tujuan khusus pembelajaran Al-Qur'an dengan metode tilawati ini adalah: 1). Santri mampu membaca Al-Qur'an dengan tartil (lagu rosy) 2). Santri mampu membenarkan bacaan Al-Qur'an yang salah 3). Santri mampu belajar tuntas (tuntas belajar secara individu 70 % dan tuntas secara kelompok 80 % 4). Dapat khatam jilid maximal 24 bulan (2 tahun) 5). Dapat khatam 30 Juz al-Qur'an maximal 18 bulan (1,5 tahun).

Adapun prinsip utama yang dipegang oleh pengajar, dalam penggunaan metode tilawati adalah: 1) Disampaikan dengan praktis (pendekatan praktis bukan teoritis); 2) Menggunakan lagu/ irama rosy; dan 3) Menggunakan pendekatan klasikal dan individual (baca simak) secara seimbang. Sedangkan dalam manajemennya, metode tilawati berpatokan pada prinsip-prinsip sebagai berikut: 1) Kualitas yang diarahkan pada pengguna; 2) Perbaikan berkelanjutan (*continuous improvement*); 3) Perbaikan sedikit demi sedikit (*step by step improvement*); 4). Partisipasi total; 5) Perubahan kultur (*change of culture*); 6) Cepat-tanggap; 7) Pengukuran; 8) Manajemen berbasis fakta; dan 9) Pengembangan kemitraan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dengan format deskriptif yaitu suatu penelitian dengan mengumpulkan data lapangan dan menganalisa serta menarik kesimpulan

dari data tersebut:

Variabel adalah simbol yang nilainya dapat bervariasi, yaitu angkanya dapat berbeda-beda dari satu subjek ke subjek lain atau dari satu objek ke objek lain¹⁴. Adapun variabel penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah kemampuan membaca indah qur'an Surah An-Nisa':59.

Tempat penelitian tindakan ini, penulis lakukan di SMKN 2 Balikpapan tahun pelajaran 2020- 2021 semester ganjil. Menurut data yang peneliti kumpulkan sebagai tindakan observasi pendahuluan tergambar bahwa populasi dari siswa SMKN 2 Balikpapan berjumlah 1378 yang terdiri dari: 1) Kelas X berjumlah 467; 2) Kelas XI berjumlah 412; dan 3) Kelas XII berjumlah 499.

Data di atas peneliti dapatkan dari laporan bulanan sekolah per tanggal 30 Juni 2019. Dari populasi di atas, para siswa terdistribusi menjadi 39 kelas dengan program keahlian terdiri dari:

1. Keuangan dan Perbankan (Akuntansi dan Keuangan Lembaga/ AKL-Perbankan dan Keuangan Mikro/ PKM)
2. Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP)
3. Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP)
4. Teknik informatika (Teknik Komputer dan Jaringan/ TKJ-Rekayasa Perangkat Lunak/ RPL-Multimedia/ MM)

Penelitian ini menggunakan sampel purposiv dari kelas XI OTKP 3. Hal demikian karena peneliti sekaligus pendidik di SMKN 2 Balikpapan mendapat jam mengajar di kelas tersebut. Temuan masalah kemampuan membaca Indah pertama kali penulis dapati di kelas tersebut. Peneliti mendapat tugas mengajar sebanyak 8 kelas yang masing-masing bila menggunakan tatap muka satu pekan setiap kelas menerima layanan pendidikan sebanyak 3 jam pelajaran (@ 45 menit). Delapan kelas tersebut terdiri dari:

1. XII Akuntansi dan Keuangan Lembaga (XII AKL 1)
2. XII Akuntansi dan Keuangan Lembaga (XII AKL 2)
3. XII Akuntansi dan Keuangan Lembaga (XII AKL 3)
4. XII Teknik Komputer Jaringan (XII TKJ 1)
5. XI Teknik Komputer Jaringan (XI TKJ)
6. XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga (XI AKL 3)
7. XI Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP 3)
8. XI Perbankan dan Keuangan Mikro (PKM)

Kelas XI menjadi pilihan yang tepat untuk dijadikan sampel penelitian ini karena kemampuan membaca Indah siswa dapat dibimbing dari level yang sederhana. Jumlah peserta didik yang ada di kelas XI OTKP 3 Tahun Pelajaran 2020/2021 berjumlah 34 orang. Terdiri dari 31 Muslim dan 3 orang non muslim. Dari 31 muslim, 2 siswa laki-laki, 29 siswa wanita. Dengan demikian jumlah siswa yang akan mendapat bimbingan dan tindakan kelas mengarah perbaikan kemampuan kognitif sebanyak 31 siswa. Bila penelitian tindakan kelas ini berhasil maka pola tindakan yang sama akan sangat berguna digunakan untuk kelas lainnya, khususnya kelas lanjutan setelah XI OTKP, ada XI PKM, XI AKL 3 dan XI TKJ.

Teknik Pengumpulan Data

1. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan penulis adalah tes lisan di mana tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam membaca Al-Qur'an setelah menggunakan metode tilawati.
2. Dokumentasi, Margono mengemukakan, bahwa teknik dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian
3. Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data penelitian tersebut dapat diamati oleh peneliti atau data tersebut dihimpun melalui pengamatan peneliti melalui penggunaan panca indera (Arikunto, 2006) Teknik pendukung ini digunakan dengan cara mengamati secara langsung dengan melihat video yang dikirim anak-anak, karena melihat kondisi di lapangan untuk mengetahui pelaksanaan penerapan metode tilawati terkendala.

Adapun Instrumen ini menggunakan tes dengan penilaian pada Keindahan, Kelancaran Konsisten irama dan Pitch kontrol yang dituangkan dalam lembar penilaian yang disiapkan oleh peneliti dan tim.

Siklus Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas Daring yang menggunakan 2 siklus. Pra siklus terjadi pada saat pertemuan pertama sajian materi QS An-Nisa'/4: 59 yang penulis sajikan juga secara daring. Dari temuan itu, peneliti bersama dengan teman sejawat melakukan penelitian tindakan kelas yang diprediksi bisa memenuhi tahapan perbaikan setelah melalui 2 siklus.

Siklus I

Perencanaan

1. Permintaan izin dari Kepala SMKN 2 Balikpapan.
2. Mengadakan analisa untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu segera perbaiki. Tahap ini peneliti melakukan pemeriksaan terhadap jawaban siswa dalam LKPD yang dikerjakan siswa pada sesi pra Siklus I.
3. Membuat lembar kerja siswa 2 untuk proses pembelajaran dengan menggunakan metode daring. Bagaimana aktifitas siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung yaitu:
 - a. Menetapkan materi pelajaran dengan berpedoman pada siklus.
 - b. Membuat RPP.
 - c. Membuat LKPD untuk siswa.
 - d. Menyiapkan bahan belajar dan materi.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada prinsipnya merupakan realisasi dari suatu yang sudah direncanakan sebelumnya. Pelaksanaan adalah bentuk kegiatan atau tindakan yang dilakukan dari semua yang telah direncanakan dengan penelitian sebagai berikut:

1. Menyajikan materi melalui LMS Schoology
2. Meminta siswa mengikuti sajian belajar yg sudah guru sajikan
3. Siswa menyelesaikan sajian belajar yang ada pada LMS

4. Guru memeriksa sajian belajar yang sudah dikerjakan siswa

Pengamatan

Tahapan ini difokuskan pada pemberian skor terhadap sajian belajar yang mengandung aspek penilaian dengan model soal uraian yang terdapat dalam LKPD. Pengamatan terhadap jawaban siswa dalam LKPD sekaligus angket akan memetakan tingkat perkembangan kemampuan siswa dalam menyajikan jawaban yang diusahakan siswa. Apakah sudah memenuhi kemampuan menganalisa atau kah belum.

Refleksi

Refleksi adalah untuk mengkaji keseluruhan tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Tahap-tahap refleksi adalah:

1. Menganalisis kekurangan yang ada pada Siklus I
2. Berdiskusi dengan teman sejawat terkait aspek perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.
3. Menetapkan rencana siklus kedua

Siklus II

1. Perencanaan
2. Pelaksanaan Tindakan
3. Tahap Pengamatan dan Penilaian Aangket
4. Refleksi
5. Kesimpulan dan Rekomendasi

Teknik Analisa dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisa
Data yang terkumpul berupa jawaban siswa akan dianalisis dengan rubrik yang berisi 4 variabel. Variabel keindahan diberi score 30. Variabel kelancaran score 30. Variabel konsistensi Irama diberi score 30. Variabel Pitch kontrol diberi score 10.
2. Pengujian Hipotesis
Memastikan hasil penelitian sinkron dan menjawab tujuan penelitian tindakan kelas

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMKN 2 Balikpapan yang memiliki 5 Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Mereka sudah berstatus sebagai Aparatur Sipil Negara (ASN). Dua guru laki-laki dan 3 guru wanita. Sekolah yang berlokasi di lembah pelajar Jl. Gunung Samarinda III Balikpapan Utara memiliki peserta didik yang didominasi oleh wanita karena ditinjau dari aspek sejarahnya, SMKN 2 Balikpapan bukan berlatar belakang Sekolah Tehnik namun Sekolah Ekonomi. Sangat proporsional kemudian bila jumlah GPAI didalamnya lebih banyak wanita, agar dalam proses pembimbingan dapat mengedepankan unsur-unsur keibuan selain kepapakan. Terlebih lagi status ASN yang sudah dimiliki oleh GPAI dapat diasumsikan bahwa secara latar ekonomi relatif tidak mengalami

kerisauan untuk berkomitmen membimbing siswa.

SMKN 2 Balikpapan menerapkan 5 hari belajar dan kegiatan belajar mengajar (KBM) dilaksanakan secara daring sejak Maret 2020 hingga laporan ini disusun tidak ada perubahan kebijakan. Mata pelajaran yang digunakan di SMKN 2 Balikpapan bisa dikategorikan menjadi 3 kelompok besar yaitu normatif, adaptif dan produktif kejuruan. Mapel pendidikan agama Islam masuk Kelompok normatif yang memiliki 3 jam pelajaran dalam satu pekan. Oleh karenanya, penyajian KBM yang model sinkron via vicon diputuskan dalam rapat manajemen hanya 1 kali dalam satu bulan. Bila beruntung, wali kelas dapat menjadwalkan sampai dua kali dalam sebulan. Dalam artian bila dalam satu hari dan kelas tertentu siswa hanya belajar 3 mata pelajaran, setelah dibagi 3 pekan, semua mapel sudah kebagian waktu vicon. Maka 1 pekan sisanya diberikan jadwal vicon kepada mapel yang berada dijadwal pertama/ pagi.

Kelas XI Otkp 3 dalam penelitian ini mendapat jadwal pelajaran PAI-BP setiap hari senin jam ke 7-9. Selain mapel PAI-BP, pada hari yang sama XI Otkp 3 memiliki jadwal mata pelajaran OTK Humas dan keprotokolan (6 jam), dan Teknologi Perkantoran (1 jam). Pembagian jam sebagaimana tersebut berlaku pada saat pembelajaran tatap muka di kelas. Sejak bermoda daring, semua mapel seragam hanya memberikan layanan belajar maksimal 1 jam perhari. Untuk hari senin di kelas XI Otkp 3 KBM daring secara berurutan menjadi sebagai berikut:

1. OTK Humas dan keprotokolan Pukul 07.45 s.d 10.45 wita
2. Istirahat Pukul 10.45 s.d 11.10 wita
3. Masih lanjut OTK Humas dan keprotokolan (2jam) Pukul 11.10 s.d 12.40 wita
4. Istirahat Pukul 12.40 s.d 13.06 wita
5. PAI-BP pukul 13.06 s.d 15.20 wita
6. Teknologi Perkantoran pukul 15.20 s.d 16.05 wita

Rambu-rambu kegiatan belajar dari jadwal diatas yang ditetapkan oleh bagian kurikulum adalah:

1. Sajian belajar dalam satu hari dapat diselesaikan oleh siswa dibawah 60 menit untuk setiap mapel;
2. Sajian belajar tidak memberatkan siswa dalam artian, proses penyelesaiannya tidak memaksa siswa harus keluar rumah;
3. Sajian belajar yang berorientasi projek, waktu penyelesaiannya diberi rentang pekan atau tidak sekaligus dikumpul saat tugas diberikan. Rentang pekan yang dimaksud diberikan kelonggaran antara 2 sampai 3 pekan diselesaikan. Artinya, di pekan kedua dan tiga, tidak ada lagi tugas tambahan buat siswa.

Situasi kurikuler yang demikian berpengaruh terhadap rencana pembelajaran yang disusun guru. Penyederhanaan kurikulum hal yang tidak dapat diabaikan. Kedalaman materi pun dicarikan metode yang tepat agar sesuai dengan kondisi kurikuler yang ditetapkan sekolah. Wawancara kepada wakil kepala sekolah terkait skenario kurikuler yang ditetapkan SMKN 2 Balikpapan, Bapak H. Sukarni Chandra, S.Pd. menjelaskan bahwa, vicon yang hanya dilaksanakan satu mata pelajaran sehari bertujuan agar orangtua siswa tidak terbebani dengan quota internet. Harapannya partisipasi siswa dalam KBM moda sinkron vicon dapat tinggi. Siswa dan orang tua tidak dapat beralasan di quota karena dinilai masih

setara pengelurannya dengan uang saku harian pada saat kelas tatap muka dimana sehari rata-rata siswa membawa Rp 20.000,-. Jika demikian cukuplah sehari modal 2 giga melaksanakan kegiatan belajar daring dari rumah masing-masing. Rata-rata vicon pun menurut pengakuan siswa dalam satu jam menghabiskan quota sekitar 1,3 Giga.

Dari jadwal itu dapat disimpulkan bahwa selama satu bulan kesempatan vicon di kelas XI Otkp 3 untuk mapel PAI-BP hanya mendapat jatah satu kali. Jadwal vicon yang diberikan kepada mapel PAI-BP pada tanggal 25 Agustus 2020. Pra siklus permasalahan hambatan belajar siswa terungkap pada 11 Agustus 2020 saat KBM dilakukan dengan moda sinkron LMS. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2020 menggunakan moda sinkron LMS. Siklus kedua dilakukan dengan moda sinkron via vicon pada tanggal 25 Agustus 2020.

Mapel PAI-BP menggunakan kurikulum 2013 dan KI-KD yang digunakan merujuk pada permendibud no 37 tahun 2018. Pegangan guru dan siswa menggunakan buku terbitan Kementerian Agama Tahun 2019. Sumber belajar mapel agama Islam di perpustakaan termasuk lengkap. Di bidang tafsir Al Quran ada karya Quraish Shihab yang berjudul Al Misbah. Di bidang hadis ada kitab terjemahan Fathul Bari karya Ibnu Hajar Al Asqalani yang merupakan sarah paling populer dari kitab hadis Shohih Bukhari. Pada bidang fiqih, di perpustakaan peneliti dapati terjemah kitab Fiqh Sunnah karya Sayid Sabiq. Di bidang sejarah ada karya terjemah milik Husain Haikal yang berjudul sejarah Muhammad. Referensi yang sudah standar meski sangat disayangkan tidak dapat diakses langsung oleh siswa karena KBM tidak berjalan di kelas namun secara jarak jauh menggunakan koneksi internet dan aplikasi manajemen sistem belajar.

Data saat Pra Siklus

Pra siklus yang peneliti maksudkan adalah kondisi dimana pertama kali kemampuan belajar siswa pada ranah psikomotorik di level membaca indah menunjukkan derajat yang rendah dan disimpulkan dalam fase refleksi setelah KBM sebagai hambatan belajar siswa yang tepat diambil tindakan perbaikan. Kondisi ini tidak terungkap sebelumnya karena fokus kegiatan belajar mengajar di masa pandemi 3 pekan pertama fokus pada aktifitas kontrak belajar dan mengukur kemampuan membaca Al Quran peserta didik.

Siswa kelas XI Otkp 3 mengawali karir sebagai pelajar SMKN 2 Balikpapan menurut kalender pendidikan pada Senin 12 Juli 2019. Kegiatan sekolah selama kurang lebih 2 tahun ini dilakukan secara daring. Pekan kedua mereka baru mendapatkan jadwal pelajaran dan fokus pada tindakan bergabung dengan berbagai aplikasi manajemen belajar daring yang digunakan oleh guru-guru SMKN 2 Balikpapan. Setidaknya ada 4 aplikasi yang digunakan oleh bapak ibu guru dalam pembelajaran daring yaitu, schoology, google class room, edmodo dan Whatsapp group. SMKN 2 Balikpapan tidak menggunakan satu aplikasi tersendiri yang berbayar. Setiap guru diberi kebebasan memilih dan menggunakan aplikasi yang paling familiar digunakan. Kondisi tersebut menstimulasi siswa untuk beradaptasi. Pekan ketiga, Siswa kelas XI Otkp 3 kemudian sudah mulai mengikuti kegiatan vicon satu mata pelajaran perhari. Yang pada intinya, pekan ketiga banyak fokus kegiatan pada penerimaan kontrak belajar dari setiap mata pelajaran.

Kontrak mata pelajaran yang berlangsung pada pekan ketiga fokus pada

pembahasan berupa hari aktif yang akan diikuti siswa pada setiap mata pelajaran dalam satu semester. Selanjutnya disampaikan juga oleh setiap guru materi apa saja yang akan dipelajari selama satu semester. Siswa juga mendapat penjelasan metode pembelajaran yang digunakan guru, berapa kali penilaian harian yang akan diikuti, kapan ulangan akhir semester akan dilakukan, formula penugasan selama satu semester sampai pembobotan setiap unsur yang akan dijadikan nilai raport baik dari aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Pra siklus terlaksana pada Senin, 11 Agustus 2020. Peneliti menyajikan pembelajaran secara daring dengan materi pokok, Al-Qur'an; *Membaca indah QS. Al-Maidah: 48, An-Nisa': 59 dan At-Taubah: 105*. Materi tersebut bermuara dari kompetensi dasar sebagaimana tabel berikut.

Tabel 1. KD dan IPK Materi Pembelajaran Penelitian

No.	KD	IPK
1.1	Meyakini bahwa taat pada aturan, kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja sebagai perintah agama	Idem
2.1	Menaati aturan, tanggung jawab, berkompetisi dalam kebaikan dan kerja keras sebagai implementasi dari pemahaman <i>QS. Al-Maidah: 48, An-Nisa': 59 dan At-Taubah: 105</i> .	Idem
3.1	Menganalisis makna <i>QS. Al-Maidah: 48, An-Nisa': 59 dan At-Taubah: 105</i> tentang taat pada aturan, kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja	Membaca indah <i>QS. Al-Maidah: 48, An-Nisa': 59 dan At-Taubah: 105</i> .
		Menyimak bacaan indah <i>QS. Al-Maidah: 48, An-Nisa': 59 dan At-Taubah: 105</i> .
		Menterjemahkan <i>QS. Al-Maidah: 48, An-Nisa': 59 dan At-Taubah: 105</i> .
4.1	Membaca <i>QS. Al-Maidah: 48, An-Nisa': 59 dan At-Taubah: 105</i> sesuai dengan kaidah tajwid dan makharijul huruf.	Membaca indah <i>QS. Al-Maidah: 48, An-Nisa': 59 dan At-Taubah: 105</i> .

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan pengamatan guru, aspek keterampilan pada kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa ternyata siswa belum mempunyai acuan irama yang teratur dalam membaca QS Al-Maidah:48, An-Nisa':59 dan At-Taubah:105 ini terbukti dari 21 siswa yang mengikuti video converence hanya 5 siswa yang bacaan Al- qur'annya bernada dan sesuai hukum tajwid dan mencapai KKM yaitu untuk kelas XI disemester ganjil adalah 73. Banyaknya siswa yang kemampuan membaca Al-qur'an rendah maka penulis lakukan perbaikan dan ini kami kategorikan sebagai Siklus I. Refleksi pra siklus ini adalah dalam pembelajaran peserta didik perlu dikenalkan bagaimana membaca indah dengan metode tilawati supaya bacaan Al-qur'an nya menjadi berlagu dan tartil. Oleh karena itu masih perlu dicontohkan cara membaca dengan penerapan

tajwid yang tepat agar lebih bagus lagi bacaannya.

Siklus I

Perencanaan

Kegiatan perencanaan yang sudah dilakukan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk KBM daring selama 60 menit. Materi pokok untuk Siklus I masih materi tentang QS Al-Maidah:48, An-Nisa':59 dan At-Taubah:105, IPK pada Siklus I adalah: Menganalisis hukum tajwid QS Al-Maidah:48, An-Nisa':59 dan At-Taubah:105. IPK ini menjadi bahan pertimbangan karena dalam membaca indah Al-qur'an harus mengetahui hukum tajwid.

Pelaksanaan

1. Guru mendemonstrasikan bacaan indah QS Al-Maidah:48, An-Nisa':59 dan At-Taubah:105
2. Siswa menyimak dan mengikuti bacaan mendemonstrasikan secara berulang-ulang QS Al-Maidah:48, An-Nisa':59 dan At-Taubah:105
3. Siswa bergantian mempresentasikan hasil diskusi hukum tajwid QS Al-Maidah:48, An-Nisa':59 dan At-Taubah:105.

Dari hasil Siklus I dapat dilihat kemampuan membaca indah QS Al-Maidah:48, An-Nisa':59 dan At-Taubah:105 naik secara signifikan, tetapi karena masih ada 10 siswa yang belum mencapai KKM, maka kami melakukan tindakan perbaikan pada Siklus II.

Siklus II

Perencanaan

1. Menentukan materi pembelajaran
2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3. Membuat alat evaluasi (instrumen)

Pelaksanaan

Pada Siklus II ini guru mengawali kegiatan belajar dengan cara memotivasi siswa melalui penyampaian pentingnya membaca Al-qur'an dengan tartil sesuai makhorijul huruf. Kegiatan inti pembelajaran lebih diarahkan pada upaya untuk memperbaiki kegiatan pada Siklus I dengan cara guru memberika contoh bacaan yang sesuai dengan makhraj dan tajwid (qalqalah dan gunnah) yang benar menggunakan irama Tilawati. Setelah itu siswa mengulang-ulang bacaan surah tersebut sesuai arahan guru. Dari hasil pengamatan pada Siklus II tidak ada siswa yang belum tuntas, sedangkan siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 21 siswa atau 100 %.

Dengan demikian ditinjau dari sudut ketuntasan telah terjadi peningkatan dari 52,38% menjadi 100%. Kemudian berdasarkan penilaian hasil tugas pada Siklus II rata-rata 82, sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan metode Tilawati dalam membaca indah QS Al-Maidah:48, QS An-Nisa':59 dan QS At-Taubah:105 dalam pembelajaran sudah ada peningkatan.

Refleksi

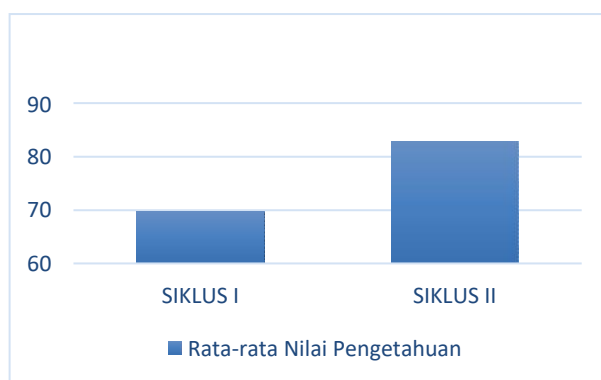
Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan belajar mengajar melalui tes keterampilan membaca indah QS Al-Maidah:48, QS An-Nisa':59 dan QS At-

Taubah:105 menunjukkan peningkatan keberhasilan. Hal ini terbukti pada pembelajaran Siklus II siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mencapai 100%. Dengan persentasi siswa yang tuntas mencapai kriteria Ketuntasan Minimal mencapai 73%.

Analisis Data

Penggunaan metode Tilawati pada materi QS Al-Maidah;48, An-Nisa':59 dan At- Taubah:105 dilaksanakan pada tahap pembelajaran dalam Siklus I dengan metode demonstrasi dan Siklus II dengan metode menyimak irama terbimbing Tilawati. Dalam pembelajaran membaca QSAI-Maidah;48, An-Nisa':59 dan At-Taubah:105 menggunakan metode Tilawati ini peserta didik semakin baik membaca indahna karena mudah dan menyenangkan, mereka merespon materi dengan baik sesuai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan data dari Siklus I hingga Siklus II terdapat peningkatan kemampuan ketrampilan membaca indah pada materi QS Al-Maidah;48, An-Nisa':59 dan At-Taubah:105 dimana pada kondisi Siklus I rata-rata nilai keterampilan mencapai 70 sedangkan Siklus II kisaran 82 yang mana telah mencapai tingkat ketuntasan diatas 73% dari 21 siswa yaitu dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 73.



Gambar 1. Diagram Rata-Rata Nilai Keterampilan Siklus I dan Siklus II

Hal ini menunjukkan bahwa dari Siklus I dan Siklus II ketuntasan dalam membaca Al-qur'an meningkat. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode Tilawati dapat meningkatkan kemampuan membaca indah QS Al-Maidah;48, An-Nisa':59 dan At-Taubah:105 tentang kompetisi dalam kebaikan, taat aturan dan etos kerja.

KESIMPULAN

Keberhasilan strategi pembelajaran Al-qur'an menggunakan metode Tilawati sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca indah peserta didik kelas XI Otkp 3 di SMK Negeri 2 Balikpapan, ditunjukkan dengan adanya perubahan peningkatan dalam proses pembelajaran yaitu kesiapan dan keaktifan pada saat proses pembelajaran Al-qur'an, juga ditunjukkan adanya peningkatan nilai skor tes akhir dari masing-masing siklus.

Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor yang dipresentasikan melalui pengamatan tentang semangat belajar peserta didik dengan kesiapan dan keaktifan

dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Siklus I dan Siklus II, terdapat peningkatan kemampuan membaca indah pada materi QS Al- Maidah;48, An-Nisa':59 dan At-Taubah:105 oleh siswa kelas XI Otkp 3 di SMK Negeri 2 Balikpapan.

Dimana pada Siklus I rata-rata nilai keterampilan membaca indah dicapai pada kisaran 69,95 sedangkan pada Siklus II rata-rata nilai keterampilan membaca indah menggunakan metode Tilawati berada pada kisaran mencapai 82,38. Dimana telah mencapai pada tingkat ketuntasan diatas 73% dari siswa yang berjumlah 21 yaitu dengan KKM yang telah ditentukan adalah 73.

Dengan meningkatnya kemampuan membaca indah pada materi QS Al-Maidah;48, An-Nisa':59 dan At-Taubah:105 yang mempunyai dampak positif yaitu peningkatan nilai skor akhir diatas nilai ketuntasan minimal KKM (73) kemampuan membaca maka pembelajaran Al-qur'an menggunakan metode Tilawati berjalan efektif diterapkan dalam pembelajaran PAI.

Dalam pembahasan- pembahasan PTK ini tentunya tidak luput dari kekurangan dan ketidaksempurnaan. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki. Saran-saran yang penulis ungkapkan diharapkan menjadi koreksi dan bagian pertimbangan bagi semua guru di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Peneliti berharap semoga PTK yang sederhana ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam dalam Persepektif Islam*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Aminudin. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo. 1999. *Metodologi Pengajaran Agama*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Furchan, Arief. 2004. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gulo, W. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Izzan, Ahmad. 2013. *Ulumul Qur'an: Telaah Tekstualitas dan Kontekstualitas Al-Qu'ran*. Bandung: Tafakur.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). 2008. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Majid, Abdul. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir, Ahmad Sudarsono. 1994. *Ilmu Tajwid dan Seni Baca Al-Qur'an*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munjahid. 2007. *Strategi Menghafal Al-Qur'an 10 Bulan Khatam*. Yogyakarta:

IDEA Press.

Prasetyono, Dwi Sunar. 2008. *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Anak Sejak Dini*. Jogjakarta: Think.

Saefullah, U. 2012. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Sudaryono, Margono Gaguk & Rahayu Wardani. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zawawie, Mukhlisoh. 2011. *Pedoman Membaca, Mendengar, dan Menghafal Al-Qur'an*. Solo: Tinta Medina.

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN PADA MATERI PERANAN PERS DALAM
MASYARAKAT DEMOKRASI MELALUI PENGGUNAKAN MEDIA
AUDIOVISUAL UNTUK MEMBENTUK KARAKTER BERPIKIR KRITIS
SISWA KELAS XII MIA 3 SMAN 1 TENGGARONG**

Jiati
SMA Negeri 1 Tenggarong

ABSTRAK

Setiap anggota masyarakat sangat mendambakan seluruh masyarakatnya dipersiapkan untuk menjadi warganegara yang baik dan dapat berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat dan negaranya. Keinginan tersebut lebih tepat disebut sebagai perhatian yang terus tumbuh, terutama dalam masyarakat demokratis. Seluruh rakyat hendaknya menyadari bahwa Pendidikan Kewarganegaraan sangat penting untuk mempertahankan kelangsungan demokrasi konstitusional. Sebagaimana yang selama ini dipahami bahwa ethos demokrasi sesungguhnya tidaklah diwariskan, tetapi dipelajari dan dialami. Namun pada pembelajaran PKn tentang masyarakat demokrasi, hal telah terdeteksi oleh peneliti dari hasil belajar siswa yang rendah. Jumlah siswa kelas XII-mia 5 SMAN 1 Tenggarong sebanyak 34 siswa. Namun hanya 14 siswa yang dapat meraih ketuntasan. Masih ada 20 siswa yang lain masih belum tuntas. Hal ini menunjukkan adanya permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran tersebut. Siswa masih kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mata pelajaran tersebut. Masalah yang dihadapi pada persoalan ini adalah apakah dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membentuk karakter berpikir kritis? Tujuan penelitian untuk mengetahui penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membentuk berpikir kritis siswa. Hasil yang diperoleh pada akhir siklus II ternyata 96,6% (29 siswa) siswa memperoleh nilai tuntas. Dengan demikian dapat diartikan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membentuk karakter berpikir kritis.

Kata Kunci: *audiovisual ,berpikir kritis, masyarakat demokrasi*

PENDAHULUAN

Setiap individu adalah masyarakat baru yang harus memperoleh pengetahuan, mempelajari keahlian, dan mengembangkan karakter atau watak publik maupun privat yang sejalan dengan demokrasi konstitusional. Sikap mental ini harus dipelihara dan dipupuk melalui perkataan dan pengajaran serta kekuatan keteladanan. Oleh karena itu, Pendidikan Kewarganegaraan seharusnya menjadi

perhatian utama. Tidak ada tugas yang lebih penting dari pengembangan warganegara yang bertanggung jawab, efektif dan terdidik.

Namun pada pembelajaran PKn tentang masyarakat demokrasi, hal telah terdeteksi oleh peneliti dari hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini menunjukkan adanya permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran tersebut. Siswa masih kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mata pelajaran tersebut. Saat guru sedang menjelaskan pelajaran di depan kelas, ternyata ada siswa yang melakukan aktivitas sendiri seperti berbicara sendiri dengan teman sebelahnya, bermain HP, bermain penggaris, dan masih banyak lagi. Hal itu disebabkan karena guru PKn dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah tanpa didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti berusaha untuk mengatasinya dengan melaksanakan perbaikan pembelajaran.

Perbaikan pengajaran yang dimaksud dengan mengubah atau menambah media yang digunakan. penggunaan media audiovisual ini siswa akan lebih tertarik pada materi pembelajaran, karena penyajian materi dilakukan dengan menggunakan pemutaran audio dan juga dinikmati melalui visual. Di samping untuk meningkatkan hasil belajar pembentuk berpikir kritis juga di perlukan sebagai salah satu karakter yang dikembangkan dari dua belas karakter yang harus diajarkan kepada peserta didik di sekolah dan termasuk dalam penilaian autentik.. Berpikir kritis (*analytical thinking*) adalah suatu proses berpikir sistematis yang penting bagi seorang profesional. Berpikir kritis akan membantu profesional dalam memenuhi kebutuhan klien. Berpikir kritis adalah berpikir dengan tujuan dan mengarah-sasaran yang membantu individu membuat penilaian berdasarkan data bukan perkiraan. Berpikir kritis adalah sebuah juga konsep untuk merespon sebuah pemikiran atau teorema yang kita terima. Respon tersebut melibatkan kemampuan untuk mengevaluasi secara sistematis.

Berpikir kritis terbentuk apabila siswa fokus pada pembelajaran dan menguasai materi. Salah satu media yang digunakan untuk siswa menjadi fokus dengan menggunakan media audiovisual. Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan: Apakah dengan menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada bahasan masyarakat demokrasi, dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII.MIA5 semester I tahun ajaran 2017/2018 di SMAN 1 Tenggarong?

KAJIAN PUSTAKA

Konsep Masyarakat Demokrasi

Demokrasi adalah sistem sosial dan politik pemerintahan diri dengan kekuasaan-kekuasaan pemerintah yang dibatasi hukum dan kebiasaan untuk melindungi hak-hak perorangan warga negara. Demokrasi adalah pemerintahan oleh rakyat dan untuk rakyat. Demokrasi dapat diartikan sebagai suatu bentuk atau pola pemerintahan yang mengikutsertakan secara aktif semua anggota masyarakat dalam keputusan yang diambil oleh mereka yang telah diberi wewenang. Demokrasi didasarkan pada prinsip kedaulatan rakyat yang mengandung pengertian bahwa semua manusia mempunyai kebebasan dan kewajiban yang sama.

Ciri- Ciri Masyarakat Demokrasi

1. Musyawarah Mufakat: Ciri masyarakat demokratis Indonesia adalah masyarakat yang selalu bermusyawarah mufakat. Yaitu masyarakat yang mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah bersama berdasarkan keputusan bersama. Bukan keputusan berdasarkan hasil dan suara terbanyak. Voting hanya dilakukan jika kata mufakat tidak tercapai. Hasil keputusan musyawarah dilaksanakan oleh seluruh peserta dan anggota lembaga dengan bertanggung jawab kepada Tuhan, kepada diri sendiri, dan kepada lingkungannya. Ini ciri-ciri Demokrasi Pancasila.
2. Saling Menghormati dan Menghargai: Masyarakat yang saling menghargai dan menghormati adalah ciri selanjutnya. Dengan saling menghormati dan menghargai tanpa memandang semua perbedaan yang ada akan meningkatkan persatuan dan kesatuan. Masyarakat yang damai akan terwujud.
3. Adanya Konstitusi yang Menjamin Hak Warga Negara: Dalam masyarakat demokratis, ada konstitusi yang melindungi terjaminnya hak-hak. Undang-undang dibuat untuk lebih menjelaskan perlindungan terhadap hak warga negara, sanksi apabila melanggar hak orang lain, dan lembaga yang mengadili. Dengan demikian kehidupan masyarakat akan lebih tertib dan sejahtera. Pembangunan berjalan lebih lancar.
4. Pemilihan Umum: Terselenggaranya pemilihan umum merupakan ciri masyarakat demokratis di Indonesia yang sudah dilaksanakan sejak Indonesia merdeka. Ini menunjukkan adanya nilai-nilai dan prinsip-prinsip demokrasi yang dianut Indonesia. Pemilihan umum dilakukan untuk memilih pemimpin dan para pejabat yang duduk di lembaga negara penyalur aspirasi masyarakat. Dengan demikian ada pergantian kekuasaan yang dilakukan atas dasar kehendak rakyat.
5. Lembaga yang Menyalurkan Aspirasi Masyarakat: Adanya lembaga negara yang menyalurkan aspirasi masyarakat adalah ciri adanya partisipasi rakyat. Lembaga ini dapat berupa unsur suprastruktur politik dan fungsi infrastruktur politik. Lembaga resmi yang ada di negara dan ada pula lembaga-lembaga yang dibangun atau didirikan oleh masyarakat sendiri.
6. Menyalurkan Aspirasi dengan Damai: Penyaluran aspirasi secara damai menjadi ciri khas Indonesia. Selama ini sering terjadi demonstrasi dan sebagian besar terjadi sangat aspiratif, khususnya di zaman reformasi, Ini membuktikan bahwa demokrasi di Indonesia berjalan dengan baik.
7. Kebebasan yang Bertanggung Jawab: Kebebasan yang bertanggung jawab adalah kebebasan yang melaksanakan hak warga negara dengan dibatasi oleh hak orang lain. Apa saja yang dilakukan dengan konsekuensinya. Semua diatur oleh konstitusi dan undang-undang. Hak dilaksanakan setelah kewajiban. Melaksanakan kewajiban terlebih dahulu baru menuntut hak.
8. Kepentingan Negara di Atas Kepentingan Pribadi dan Kelompok: Masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang mementingkan kepentingan negara di atas kepentingan kelompok dan pribadi. Menjalankan ibadah adalah kepentingan pribadi. Namun menghargai ibadah dan agama orang lain adalah mendahulukan kepentingan negara. Karena dengan menghargai dan

- menghormati yang dilakukan orang lain akan menjaga persatuan. Menghormati tidak berarti ikut melaksanakan ibadah atau perayaan agama lain.
9. Taat pada Konstitusi dan Hukum: Konstitusi dan hukum dibuat untuk menjaga ketertiban. Meskipun masih banyak warga masyarakat yang melanggarnya, namun hingga saat ini lebih banyak masyarakat yang taat aturan.
 10. Bersikap Terbuka dengan Berbagai Perubahan: Nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi terbuka menerima adanya berbagai perubahan. Itu menunjukkan kondisi masyarakat Indonesia. Selama perubahan tersebut tidak merusak dan tidak mengganggu stabilitas nasional, serta mengubah kepribadian bangsa, maka setiap perubahan dapat diterima.
 11. Rasional: Masyarakat rasional erat kaitannya dengan pendidikan dan wawasan. Indonesia semakin maju. Pendidikan juga semakin berkembang. Rasionalisme masyarakat sedikit-sedikit mulai berubah. Contohnya dalam fungsi pemilu, masyarakat sudah mulai bisa rasional memilih pilihan yang cocok bagi dirinya dan bagi kepentingan negara.
 12. Adil dan Jujur: Adil terhadap siapa saja tanpa memandang golongan, agama, ras, kelompok, dan jabatan seseorang memang sulit dilakukan. Tetapi rasa keadilan dan kejujuran perlahan mulai tertanam di diri masyarakat yang pada dasarnya sudah memilikinya. Karena dalam sila kelima Pancasila, tercantum keadilan. Artinya keadilan dan kejujuran sudah menjadi kepribadian bangsa sejak lama.

Konsep Audiovisual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Asyhar (2011: 45) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

Sementara itu Asra (2007: 5-9) mengungkapkan bahwa media audiovisual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide. Sedangkan Rusman (2012: 63) menjelaskan bahwa media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Audiovisual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar” (Rohani, 1997: 97-98). Media audiovisual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media audiovisual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.

Contoh media audiovisual adalah film, video, program TV, slide suara (*sound slide*) dan lain lain.

Karakteristik Audiovisual

Pembelajaran menggunakan teknologi audiovisual adalah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audiovisual. Arsyad (2011) mengemukakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Mereka biasanya bersifat linear.
2. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis.
3. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh rancang/pembuatnya.
4. Mereka merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.
5. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
6. Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Bentuk-Bentuk Audiovisual

Berbicara mengenai bentuk media, disini media memiliki bentuk yang bervariasi sebagaimana dikemukakan oleh tokoh pendidikan, baik dari segi penggunaan, sifat bendanya, pengalaman belajar siswa, dan daya jangkauannya, maupun dilihat dari segi bentuk dan jenisnya. Dalam pembahasan ini akan dipaparkan sebagian dari bentuk media audiovisual yang dapat diklasifikasikan menjadi delapan kelas yaitu:

1. Media audiovisual gerak contoh, televisi, video tape, film dan media audio pada umumnya seperti kaset program, piringan, dan sebagainya.
2. Media audiovisual diam contoh, filmastip bersuara, slide bersuara, komik dengan suara.
3. Media audio semi gerak contoh, telewriter, mose, dan media board.
4. Media visual gerak contoh, film bisu
5. Media visual diam contoh microfon, gambar, dan grafis, peta globe, bagan, dan sebagainya
6. Media seni gerak
7. Media audio contoh, radio, telepon, tape, disk dan sebagainya
8. Media cetak contoh, televisi (Soedjarwono, 1997: 175).

Hal tersebut di atas adalah merupakan gambaran media sebagai sumber belajar, memberikan suatu alternatif dalam memilih dan menggunakan media pengajar sesuai dengan karakteristik siswa. Media sebagai alat bantu mengajar diakui sebagai alat bantu auditif, *visual dan audiovisual*. Ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan rumusan tujuan instruksional dan tentu saja dengan guru itu sendiri.

Konsep Berpikir Kritis

Berfikir kritis adalah suatu proses dimana seseorang atau individu dituntut untuk menginterpretasikan dan mengevaluasi informasi untuk membuat sebuah penilaian atau keputusan berdasarkan kemampuan, menerapkan ilmu pengetahuan dan pengalaman. (Pery & Potter, 2005).

Menurut Bandman dan Bandman (1988), berpikir kritis adalah pengujian secara rasional terhadap ide-ide, kesimpulan, pendapat, prinsip, pemikiran, masalah, kepercayaan dan tindakan. Menurut Strader (1992), berpikir kritis adalah suatu proses pengujian yang menitikberatkan pendapat tentang kejadian atau fakta yang mutakhir dan menginterpretasikannya serta mengevaluasi pendapat-pendapat tersebut untuk mendapatkan suatu kesimpulan tentang adanya perspektif pandangan baru.

Berpikir kritis adalah suatu proses berpikir sistematis yang penting bagi seorang profesional. Berpikir kritis akan membantu profesional dalam memenuhi kebutuhan klien. Berpikir kritis adalah berpikir dengan tujuan dan mengarah-sasaran yang membantu individu membuat penilaian berdasarkan data bukan perkiraan (Alfaro-LeFevre 1995). Berpikir kritis berdasarkan pada metode penyelidikan ilmiah, yang juga menjadi akar dalam proses keperawatan. Berpikir kritis dan proses keperawatan adalah krusial untuk keperawatan profesional karena cara berpikir ini terdiri atas pendekatan holistik untuk pemecahan masalah.

Berpikir kritis adalah proses perkembangan kompleks yang berdasarkan pada pikiran rasional dan cermat. Menjadi pemikir kritis adalah sebuah denominator umum untuk pengetahuan yang menjadi contoh dalam pemikiran yang disiplin dan mandiri. Pengetahuan didapat, dikaji dan diatur melalui berpikir. Keterampilan kognitif yang digunakan dalam berpikir kualitas-tinggi memerlukan disiplin intelektual, evaluasi-diri, berpikir ulang, oposisi, tantangan, dan dukungan (Paul, 1993). Berpikir kritis mentransformasikan cara individu memandang dirinya sendiri, memahami dunia, dan membuat keputusan (Chafee 1994).

Jadi yang dimaksud dengan berpikir kritis merupakan suatu tehnik berpikir yang melatih kemampuan dalam mengevaluasi atau melakukan penilaian secara cermat tentang tepat-tidaknya ataupun layak-tidaknya suatu gagasan yang mencakup penilaian dan analisa secara rasional tentang semua informasi, masukan, pendapat dan ide yang ada, kemudian merumuskan kesimpulan dan mengambil suatu keputusan. Bahwa untuk mendapatkan suatu hasil berpikir yang kritis, seseorang harus melakukan suatu kegiatan (proses) berpikir yang mempunyai tujuan (*purposeful thinking*), bukan “asal” berpikir yang tidak diketahui apa yang ingin dicapai dari kegiatan tersebut. Artinya, walau dalam kehidupan sehari-hari seseorang sering melakukan proses berpikir yang terjadi secara “otomatis” (misal; dalam menjawab pertanyaan “siapa namamu?”).

Banyak pula situasi yang memaksa seseorang untuk melakukan kegiatan berpikir yang memang di “rencanakan” ditinjau dari sudut “apa” (what), “bagaimana” (how), dan “mengapa” (why). Hal ini dilakukan jika berhadapan dengan situasi (masalah) yang sulit atau baru.

Aspek-Aspek Berpikir Kritis

Kegiatan berpikir kritis dapat dilakukan dengan melihat penampilan dari beberapa perilaku selama proses berpikir kritis itu berlangsung. Berpikir kritis seseorang dapat dilihat dari beberapa aspek:

1. *Relevance*: Relevansi (keterkaitan) dari pernyataan yang dikemukakan.
2. *Importance*: Penting tidaknya isu atau pokok-pokok pikiran yang dikemukakan.
3. *Novelty*: Kebaruan dari isi pikiran, baik dalam membawa ide-ide atau informasi baru maupun dalam sikap menerima adanya ide-ide baru orang lain.

4. *Outside Material*: Menggunakan pengalamannya sendiri atau bahan-bahan yang diterimanya dari perkuliahan (*reference*).
5. *Ambiguity Clarified*: Mencari penjelasan atau informasi lebih lanjut jika dirasakan ada ketidakjelasan.
6. *Linking Ideas*: Senantiasa menghubungkan fakta, idea tau pandangan serta mencari data baru dari informasi yang berhasil dikumpulkan.
7. *Justification*: Member bukti-bukti, contoh, atau justifikasi terhadap suatu solusi atau kesimpulan yang diambilnya. Termasuk di dalamnya senantiasa member penjelasan mengenai keuntungan (kelebihan) dan kerugian (kekurangan) dari suatu situasi atau solusi.
8. *Critical Assessment*: Melakukan evaluasi terhadap setiap kontribusi/ masukan yang datang dari dalam dirinya maupun dari orang lain.
9. *Practical Utility*: Ide-ide baru yang dikemukakan selalu dilihat pula dari sudut keperaktisan/ kegunaanya dalam penerapan.
10. *Width of Understanding*: Diskusi yang dilaksanakan senantiasa bersifat muluaskan isi atau materi diskusi.

METODE PENELITIAN

Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research. PTK dipilih karena peneliti ini untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas xii mia 5 SMA Negeri 1 Tenggaraong tempat peneliti mengajar agar diperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tenggaraong kabupaten Kutai Kartanegara. Subyek penelitian adalah siswa kelas XII Mia 5 SMA Negeri 1 Tenggaraong Kabupaten Kutai Kartanegara sebanyak 34 siswa (1 kelas). Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun 2017. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen, antara lain:

1. Lembar observasi: Lembar observasi ini digunakan sebagai alat untuk mengamati keaktifan dan kreativitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Tes: Tes dilakukan untuk menentukan pengelompokan, memperoleh point individu dan point kelompok, sebagai dasar penentu prestasi belajar dalam proses belajar serta kekuatan metode yang digunakan.
3. Dokumentasi: Dokumentasi berupa foto ketika kegiatan pembelajaran berlangsung pada setiap siklus untuk memperkuat data hasil observasi dan tes.

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Akhir pada Siklus I

Uraian	Nilai	Jumlah
Rata-rata	75,75	-
Tuntas %	71,87%	23
Tidak tuntas %	28,18%	9

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran media audiovisual diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 75,75 dan

ketuntasan belajar yang dicapai adalah 71,87% atau 23 siswa dari 32 siswa sudah tuntas belajar, sedangkan sisanya yaitu 9 siswa belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas dalam hasil belajar (terdapat 9 siswa memiliki nilai dibawah 68), karena siswa yang memperoleh nilai ≤ 68 hanya sebesar 71,87% lebih kecil dari prosentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Tabel 2. Aktifitas Guru pada Siklus I

Aktifitas	P1	P2	Rerata
bagai fasilitator	3	3	3
bagai pengawas	4	3	3,5
bagai ahli atau expert atau agent of instruction	4	3	3,5
bagai penghubung kemasyarakatan/ <i>socializing agent</i>	3	3	3
bagai nara sumber	3	4	3,5
ta-rata	3,4	3,2	3,3

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

Berdasarkan tabel aktivitas guru pada siklus I diketahui bahwa guru secara umum guru telah cukup baik dalam menggunakan media audiovisual, bahkan pada indicator sebagai penghubung kemasyarakatan atau *socializing agent* sudah baik. Namun demikian, untuk indicator lainnya, perlu sekali ditingkatkan, dan masih ada potensi untuk ditingkatkan berdasarkan kemampuan yang ada. Dan secara keseluruhan aktivitas guru dalam media audiovisual dalam kategori cukup.

Tabel 3. Aktivitas Siswa Siklus I

Aktivitas	P1	P2	Rerata
swa antusias dengan model pembelajaran	4	3	3,5
swa bertanya dan diskusi secara aktif dalam forum	4	4	4
swa mempresentasikan materi	4	3	3,5
swa berusaha menentukan tema ide dan gagasan	3	3	3
swa mengikuti diskusi sesuai arahan	3	4	3,5
swa antusias untuk melakukan diskusi kelompok	4	3	3,5
swa menangkap arahan/petunjuk yang diberikan	3	3	3
ta-rata	3,5	3,2	3,4

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

Siklus II

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Akhir pada Siklus II

Uraian	Nilai	Jumlah
Rata-rata	78,75	
Tuntas %	90,62%	29
Tidak tuntas %	9,3%	3

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran media audiovisual diperoleh rata-rata kemampuan menulis siswa adalah 78,75 dan ketuntasan belajar menulis mencapai 90,62% atau 29 siswa dri 32 siswa sudah

tuntas pada semangat belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua secara klasikal siswa sudah tuntas belajar pada hasil belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 68 sebesar 90,62% lebih besar dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Tabel 5. Aktifitas Guru pada Siklus II

Aktifitas	P1	P2	Rerata
bagai fasilitator	4	5	4,5
bagai pengawas	5	5	5
bagai ahli atau expert atau agent of instruction	4	5	4,5
bagai penghubung kemasyarakatan/ <i>socializing agent</i>	5	5	5
bagai nara sumber	5	5	5
rata-rata	4,6	5	4,8

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

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

Tabel 6. Aktivitas Siswa Siklus II

Aktivitas	P1	P2	Rerata
swa antusias dengan model pembelajaran	5	5	5
swa bertanya dan diskusi secara aktif dalam forum	5	5	5
swa mempresentasikan materi	5	5	5
swa berusaha menentukan tema ide dan gagasan	4	5	4,5
swa mengikuti diskusi sesuai arahan	5	4	4,5
swa antusias untuk melakukan diskusi kelompok	4	5	4,5
swa menangkap arahan/petunjuk yang diberikan	5	4	4,5
rata-rata	4,71	4,71	4,71

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

Berdasarkan tabel aktivitas siswa pada siklus II diketahui bahwa tidak terdapat aktivitas yang kurang dan terdapat beberapa aktivitas yang dapat ditingkatkan oleh siswa seperti mempresentasikan materi dan mengikuti diskusi sesuai arahan/petunjuk. Dan secara keseluruhan aktivitas siswa dapat dikategorikan baik, namun demikian masih dapat ditingkatkan lagi, karena terdapat indikator yang dapat dioptimalkan sehingga aktivitas siswa dapat menjadi sangat baik.

PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal terhadap situasi dan kondisi proses pembelajaran, kendala-kendala yang dialami baik oleh guru maupun oleh siswa selama proses pembelajaran yang dilakukan. Tapi setelah dilakukan penelitian tindakan kelas banyak perubahan yang terjadi seperti minat dan motivasi untuk meningkatkan semangat belajar siswa, aktivitas belajar siswa meningkat. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual ini menekankan pada

peningkatan aktivitas dan efektivitas hasil belajar siswa dimana pembelajaran dengan pelibatan nara sumber memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dalam hal merumuskan ide atau gagasan, mengembangkan alur, menggali informasi sebanyak-banyaknya. Sehingga hasil belajar siswa terbentuk dengan baik.

Disamping itu, guru mampu menggunakan atau melibatkan lingkungan sebagai sumber belajar siswa. Dimana lingkungan menjadi inspirasi bagi siswa untuk belajar, sehingga siswa mampu menuangkan ide-ide atau gagasan-gagasannya dalam kegiatan dengan menggunakan media audiovisual. Berdasarkan pada pembahasan yang dilakukan, lebih lanjut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

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

Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

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

KESIMPULAN

1. Media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII MIA 5 SMA Negeri 1 Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara ditunjukkan dengan ketuntasan belajar (hasil belajar) baik secara individu maupun klasikal
2. Aktivitas guru dan siswa dalam media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIA 1 SMA negeri 1 Tenggarong kabupaten Kutai Kartanegara.
3. Penggunaan audiovisual dapat membuat siswa berpikir kritis.

SARAN

1. Bagi guru, mengacu pada penelitian ini, sebaiknya guru tidak ragu untuk menggunakan media audiovisual karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun demikian tetap diperlukan pembelajaran baru yang inovatif agar dapat ditemukan pembelajaran yang lebih efektif dan cocok dengan siswa.

2. Sesuai dengan kondisi siswa disekolah, diperlukan pula dorongan penerapan pembelajaran diskusi karena terbukti memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.
3. Pembentukan karakter berpikir kritis siswa bisa dilakukan dengan menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2002. *Penelitian Tindakan kelas, Makalah pada Pendidikan dan Penelitian (TOT) Pengembangan Profesi Jabatan Fungsional Guru, 11-20 Juli 2002* di Balai penataran Guru (BPG) Semarang.
- Asyhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. 2003. *Pendekatan Konstektual (Contextual Teaching and Learning)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan dasar dan Menengah, Direktorat pendidikan Lanjutan Pertama.
- Depdiknas. 2005. *Paket Pelatihan I Peningkatan Mutu Pendidikan Dasar melalui Manajemen berbasis sekolah, peran serta Masyarakat Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasibuan dan Moedjino. 1996. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Kaina Cipta.
- Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyadi, dkk. 1998. *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Wiratmaja, Rochiarti. 2005. *Pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PPS UPI dan Remaja Rosdakarya.

PERAN KEPALA SEKOLAH SEBAGAI MOTIVATOR UNTUK MENINGKATKAN MUTU SEKOLAH

Anugrah, Warman

Mahasiswa Pasca Sarjana Universitas Mulawarman

ABSTRACT

In carrying out his duties and functions, the principal has a leadership role that greatly affects the performance of teachers in their respective work environments. The success and failure of the school is largely determined by the principal in managing the teachers available in the school, because the principal is the controller and determinant of the direction that the school wants to pursue towards its goal. To increasing the quality of the school, the headmaster must have 5 criteria, as follows: 1) The principal must have a vision and mission and be able to transform ideas and imagination into reality. 2) The principal must maximize his leadership not depending on leadership theories. 3) Carry out all the roles of the principal in improving the quality of education, namely the head of the secretary as an educator, manager, administrator, supervisor, leader, innovator, and motivator. 4) The principal must monitor and evaluate the vision of the mission and the programs implemented, and 5) The principal must have a concept of quality education as a whole.

Key Word: *role, headmaster, motivator, development, quality, school*

PENDAHULUAN

Dalam penelitian peningkatan sekolah internasional, ada konsensus bahwa kepala sekolah adalah kunci keberhasilan sekolah. Penelitian dan kebijakan kepemimpinan sekolah diliputi oleh narasi bahwa kepala sekolah perlu menjadi pemimpin dan manajer untuk meningkatkan sekolah mereka. Hal ini didukung oleh sejumlah besar penelitian yang menunjukkan bahwa kepala sekolah memiliki dampak terhadap efektivitas sekolah. (Klein & Schwanenberg, 2020)

Tetapi, peran kepala sekolah telah berubah dari kepala sekolah menjadi pemimpin perbaikan sekolah di banyak negara pada 2 dekade terakhir ini. Peran kepala sekolah berubah secara substansial, kepala sekolah berjuang dengan peran itu (Taglietti et al., 2018). Di Jerman juga, sekolah semakin diharapkan untuk mengevaluasi hasil mereka dan mengembangkan strategi untuk perbaikan sekolah, yang telah membawa perubahan dalam peran kepala sekolah (Wiesner et al., 2015). Namun, berbeda dengan AS, kepala sekolah Jerman menerima sedikit dukungan dari otoritas lokal atau regional dalam hal peningkatan, dan sangat sedikit jaringan atau struktur kolaboratif lainnya antara sekolah di tingkat lokal (Klein dan Bremm,

2020; Tulowitzki, 2019). Selain itu, banyak kepala sekolah di Jerman belum menerima pelatihan formal untuk peran baru mereka (Klein dan Schwanenberg, 2020), yang sebagian disebabkan oleh fakta bahwa sementara ekspektasi normatif dan hukum dari peran kepala sekolah telah berubah, struktur sistemik dan proses rekrutmen dan pelatihan kepala sekolah hanya perlahan beradaptasi dengan perubahan peran itu (Tulowitzki et al., 2019).

Bagaimana dengan di Indonesia? Peran kepala sekolah di Indonesia mengalami perubahan dari petugas administrasi, tugas tambahan sekaligus menjadi guru dan akhirnya menjadi manajer sekolah. Hal ini dilandasi Permendiknas nomor 15 Tahun 2018 tentang pemenuhan beban kerja guru. Salah satu isi dari Permendiknas tersebut adalah tentang tugas pokok kepala sekolah. Tugas pokok kepala sekolah sepenuhnya untuk melaksanakan tugas manajerial, pengembangan kewirausahaan dan supervisi kepada guru dan tenaga kependidikan.

Namun, banyak kepala sekolah di Indonesia tidak menerima pelatihan formal sesuai dengan yang substansial untuk tugas-tugas manajemen dan kepemimpinan. Umumnya kepala sekolah yang sudah menjabat sebelum peraturan baru tentang pengangkatan kepala sekolah ditetapkan. Sehingga, kepala sekolah perlu pelatihan pengembangan profesional dan bagaimana kebutuhan mereka terkait dengan faktor individu dan terkait sekolah.

Meskipun kurangnya pelatihan, kepala sekolah melaporkan hanya kebutuhan pengembangan profesional yang moderat, dan ini dipengaruhi, hanya sampai batas tertentu, oleh pelatihan dan pengalaman mereka dan, pada tingkat yang lebih besar, oleh kepercayaan diri individu. Hasilnya mungkin menunjukkan bahwa perubahan peran kepala sekolah yang didalilkan secara normatif belum meresap ke dalam praktik mereka.

KAJIAN PUSTAKA

Peran Kepala sekolah

Kepala sekolah sebagai kunci pendorong bagi perkembangan dan kemajuan sekolah serta bertanggungjawab untuk meningkatkan akuntabilitas keberhasilan siswa dan programnya. Agar hal demikian tercapai dengan baik, maka kepemimpinan kepala sekolah perlu diberdayakan, sehingga kepala sekolah mampu berperan sesuai dengan tugas, wewenang, dan tanggungjawabnya. Kepala sekolah harus pandai memimpin kelompok dan pendelegasian tugas dan wewenang. (Fitrah, 2017).

Bercermin pada penjelasan tersebut, maka kepala sekolah mendapat tuntutan peran yang sangat besar. Dia harus kuat dan memiliki gaya kepemimpinan yang kuat untuk mendorong seluruh gurunya bekerja total dalam mendidik siswa-siswinya, memiliki visi untuk kemajuan sekolah, konsisten dengan visinya, tapi tetap demokratis dan menghargai pandangan para staf. Kepala sekolah juga harus memiliki ekspektasi yang baik pada para siswanya, memberikan penguatan keterampilan dasar untuk siswa-siswinya, sehingga bisa berkembang dengan baik dalam profesi apapun, dan mampu menciptakan suasana yang kondusif untuk para guru dan karyawan serta menciptakan suasana yang nyaman untuk siswa. (Fitrah, 2017) (Keguruan et al., 2013).

Dua faktor yang dapat menjelaskan mengapa upaya perbaikan mutu pendidikan selama ini tidak berhasil. Pertama, strategi pembangunan pendidikan selama ini lebih bersifat input oriented. Strategi yang demikian lebih bersandar kepada asumsi bahwa bilamana semua input pendidikan telah dipenuhi, seperti penyediaan materi ajar dan alat belajar lainnya, penyediaan sarana pendidikan, pelatihan guru dan tenaga kependidikan lainnya, maka secara otomatis sekolah akan dapat menghasilkan output yang bermutu sebagai mana yang diharapkan. Ternyata strategi input-output tidak berfungsi sepenuhnya di lembaga pendidikan, melainkan hanya terjadi dalam institusi ekonomi dan industri. Kedua, pengelolaan pendidikan selama ini lebih bersifat macro-oriented, diatur oleh jajaran birokrasi di tingkat pusat. Akibatnya, banyak faktor yang diproyeksikan di tingkat pusat tidak terjadi atau tidak berjalan sebagaimana mestinya di tingkat sekolah.(Sonedi et al., 2018).

Selaras dengan regulasi tentang pelimpahan otoritas dari pusat ke daerah dan sekolah, peran kepala sekolah menjadi sangat vital. Peran kepala sekolah akan sangat menentukan maju atau mundurnya pendidikan. Tulisan ini membahas tentang peran kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian lapangan, yaitu penelitian yang diadakan secara langsung dengan objek penelitian dan dilakukan suatu pengumpulan data yang berada di lapangan. Ruang lingkup penelitian ini adalah penelitian pendidikan dengan tipe deskriptif kualitatif, yakni pendekatan penelitian dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar berdasarkan tehnik dan analisis data yang relevan. Melalui pendekatan tersebut, peneliti akan mendiskripsikan secara benar berdasarkan analisis data yang diperoleh. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak peneliti menyusun proposal, melaksanakan pengumpulan data dilapangan sampai mendapatkan seluruh data. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian dilakukan di SMA Negeri di Kota Bontang. Analisis yang digunakan adalah analisis interaktif, dengan tiga komponen yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Visi dan Misi

Visi dan misi sekolah menurut Danim (2015,) adalah suatu pernyataan paling mendasar mengenai nilai, harapan dan tujuan untuk keberhasilan sekolah masa yang akan datang. Oleh karena itu visi dan misi sekolah merupakan kunci keberhasilan sebuah sekolah yang dikelola secara profesional dan mewarnai perilaku semua warga sekolah. Mengingat visi dan misi merupakan pedoman utama yang mendasari seluruh program sekolah, maka diharapkan dalam implementasinya dapat tergambar dalam segala aktivitas yang dilakukan oleh warga sekolah, dari situlah terlihat segala perkembangan dan peningkatan mutu sekolah. Mutu sekolah dapat dilihat dari karakter peserta didik yang terbentuk seiring terlaksananya proses pembelajaran, hal tersebut menunjukkan cermin kultur sekolah yang berlaku. Untuk membentuk karakter peserta didik melalui kultur sekolah, Maryono (2017, hlm. 109) berpendapat bahwa SMA sebagai satuan pendidikan perlu mengembangkan tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada tingkat yang paling

awal, mengembangkan karakter dan budi pekerti, juga mengajarkan peserta didik agar melek wacana, dan berfungsi sebagai pusat kebudayaan.

Permendiknas Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan, memuat bahwa proses perumusan visi dan misi sekolah diputuskan melalui rapat dewan pendidik yang dipimpin oleh kepala sekolah dengan memperhatikan masukan-masukan yang disampaikan oleh pihak komite sekolah. Proses berikutnya, visi dan misi yang sudah diputuskan melalui rapat harus disosialisasikan kepada warga sekolah dan perubahan dapat dilakukan sesuai perkembangan dan kebutuhan sekolah. Dengan demikian visi dan misi merupakan cita-cita yang akan dicapai berkaitan dengan potensi dan kebutuhan juga termasuk cita-cita warga sekolah yaitu kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, peserta didik, dan orang tua peserta didik yang direpresentasikan melalui komite sekolah.(Puteri & Prihartini, 2020).

Kepemimpinan Efektif

Dalam mewujudkan sekolah yang bermutu ini jelas membutuhkan kepemimpinan yang efektif. Kriteria kepala sekolah yang efektif ialah mampu menciptakan atmosfir kondusif bagi murid-murid untuk belajar para guru untuk terlibat dan berkembang secara personal dan profesional. Kriteria kepemimpinan kepala sekolah yang efektif adalah sebagai berikut: 1) Mampu memberdayakan pendidik dan tenaga kependidikan serta seluruh warga sekolah lainnya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang berkualitas, lancar, dan produktif. 2) Dapat menyelesaikan tugas dan pekerjaan secara tepat waktu dan tepat sasaran. 3) Mampu menjalin hubungan yang harmonis dengan masyarakat sehingga dapat melibatkan mereka secara aktif dalam rangka mewujudkan visi dan misi sekolah serta tujuan pendidikan. 4) Mampu menerapkan prinsip kepemimpinan yang sesuai dengan tindakan kedewasaan pendidik dan tenaga kependidikan lain di sekolah. 5) Dapat bekerja secara kolaboratif dengan tim manajemen sekolah. 6) Dapat mewujudkan tujuan sekolah secara efektif, efisien, produktif dan akuntabel sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan, (Mulyasa, 2016).

Kepemimpinan pendidikan yang efektif memberikan dasar dan menempatkan tujuan pada posisi penting untuk merubah norma-norma dalam program pembelajaran, meningkatkan produktivitas, dan mengembangkan pendekatan-pendekatan yang kreatif untuk mencapai hasil yang maksimal dari program institusi pendidikan, ruang pemberdayaan pemimpin pendidikan adalah terhindar dari intervensi birokrasi. Karena para birokrat dengan alasan menegakkan aturan selalu mengintervensi kebijakan sekolah, intervensi tersebut sesungguhnya lebih banyak merugikan daripada menguntungkan. Pemimpin satuan pendidikan yang efektif juga ditandai oleh kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif secara berkelanjutan, melakukan lompatan-lompatan berarti atas perubahan-perubahan melebihi apa yang ada dengan komitmen pengelolaan yang tinggi untuk memenuhi target yang ada dengan komitmen pengelolaan yang tinggi untuk memenuhi target dan tujuan pendidikan yang ditentukan sebelumnya.(Sanjani, 2018).

Maksimalkan Peran Kepala Sekolah

Peranan kepala sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan sangat penting karena dapat mempengaruhi berhasil dan tidaknya mutu pendidikan itu sendiri. Secara garis besar, ruang lingkup tugas kepala sekolah dapat diklasifikasikan ke dalam dua aspek pokok, yaitu pekerjaan di bidang administrasi sekolah dan pekerjaan yang berkenaan dengan pembinaan profesional kependidikan.

Adapun peran kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan, yang meliputi perannya sebagai edukator, manajer, administrator, supervisor, leader, inovator, dan motivator.(Fitrah, 2017)

1. Kepala sekolah sebagai edukator, kepala sekolah bertugas untuk membimbing guru, tenaga kependidikan, siswa, mengikuti perkembangan iptek, dan memberi teladan yang baik. Seperti pemaparan dari Vivi (2015) bahwa untuk menciptakan iklim sekolah yang kondusif diperlukan kerjasama atau hubungan yang harmonis antara seluruh warga sekolah dan tidak hanya menjadi tanggung jawab kepala sekolah semata. Oleh karena itu upaya yang dapat dilakukan kepala sekolah dalam meningkatkan kinerjanya sebagai edukator, khususnya dalam peningkatan kinerja tenaga kependidikan dan prestasi belajar peserta didik adalah mengikutsertakan guru-guru dalam pendidikan lanjutandengan cara mendorong para guru untuk memulai kreatif dan berprestasi.
2. Kepala sekolah sebagai manajer, mempunyai fungsi: menyusun perencanaan, mengkoordinasikan kegiatan, melakukan pengawasan, melakukan evaluasi terhadap kegiatan, mengadakan rapat, mengambil keputusan, mengatur proses pembelajaran, mengatur administrasi, dan mengatur tata usaha, siswa, ketenagaan, sarana, dan prasarana, keuangan (Sabirin, 2015). Sunarto (2017) menjelaskan bahwa kepala sekolah sebagai manajer dituntut memiliki kesiapan untuk mengelola sekolah, kemampuan dan kemauan muncul manakala para pemimpin sekolah dapat membuka diri secara luas untuk menyerap sumber-sumber yang dapat mendorong perubahan manajerial. Untuk melakukan peran dan fungsinya sebagai manajer, kepala sekolah harus memiliki strategi yang tepat untuk: a) memberdayakan tenaga kependidikan melalui kerjasama; b) memberi kesempatan kepada para tenaga kependidikan untuk meningkatkan profesinya; dan c) mendorong keterlibatan seluruh tenaga kependidikan yang menunjang program sekolah. Karena jika merujuk pada pandangan manajemen modern, kerjasama merupakan hal yang amat mendasar dalam sebuah organisasi.
3. Kepala sekolah sebagai administrator, kepala sekolah bertanggung jawab atas kelancaran segala pekerjaan dan kegiatan administratif di sekolahnya. Sunarto (2017) memaparkan bahwa kepala sekolah sebagai kategori administrasi pendidikan perlu melengkapi wawasan kepemimpinan pendidikan dengan pengetahuan dan sikap yang antisipatif terhadap perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, termasuk kebijakan pendidikan. Sebagai seorang administrator, kepala sekolah harus memiliki kemampuan untuk memperbaiki dan mengembangkan semua fasilitas sekolah. Secara spesifik, kepala sekolah juga dituntut untuk mengelola kurikulum, mengelola administrasi sarana dan prasarana, mengelola administrasi kearsipan, dan mengelola administrasi

keuangan (Purwati, 2016). Manajemen keuangan dapat diartikan sebagai tindakan pengurusan keuangan seperti pertanggung jawaban, dan pelaporan (Vivi, 2015).

4. Kepala sekolah sebagai supervisor, supervisi adalah kegiatan mengamati, mengidentifikasi mana hal-hal yang sudah benar, manayang belum benar, dan mana pula yang tidak benar, dengan maksud agar tepat dengan tujuan memberikan pembinaan ada hubungan positif yang signifikan antara supervisi kepala sekolah dan kepuasan kerja guru.
5. Kepala sekolah sebagai leader, kepemimpinan kepala sekolah merupakan salah satu faktor yang dapat mendorong sekolah dapat mewujudkan visi, misi, tujuan dan sasaran sekolah melalui program- program yang dilaksanakan secara terencana dan bertahap. Karena itu kepemimpinan adalah kegiatan mempengaruhi orang lain agar mau bekerja untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Untuk kepentingan tersebut, kepala sekolah harus mampu mempengaruhi dan menggerakkan sumber daya sekolah dalam kaitannya dengan perencanaan dan evaluasi program sekolah, pengembangan kurikulum, pembelajaran, pengelolaan ketenagaan, sarana dan sumber belajar, keuangan, pelayanan siswa, hubungan sekolah dengan masyarakat, penciptaan iklim sekolah, dan sebagainya.
6. Kepala sekolah sebagai inovator, dalam rangka melakukan peran dan fungsinya sebagai inovator, kepala sekolah harus memiliki strategi yang tepat untuk menjalin hubungan yang harmonis dengan lingkungan, mencari gagasan baru, mengintegrasikan setiap kegiatan, memberikan teladan kepada seluruh tenaga kependidikan di sekolah dan mengembangkan model- model pembelajaran yang inovatif. Ancok (2012) memaparkan bahwa inovasi adalah suatu perubahan dari sesuatu hal, baik bersifat inkremental maupun perubahan yang bersifat radikal. Peran kepala sekolah sebagai inovator akan tercermin dari cara-cara ia melakukan pekerjaannya secara konstruktif, kreatif, delegatif, integratif, rasional dan obyektif, keteladanan, disiplin, serta adaptabel dan fleksibel.
7. Kepala sekolah sebagai motivator, kepala sekolah harus memiliki strategi yang tepat untuk memberikan motivasi kepada para tenaga kependidikan dalam melakukan berbagai tugas dan fungsinya. Karena kepala sekolah meyakini dengan kemampuan membangun motivasi yang baik akan membangun dan meningkatkan efektifitas dan efisiensi kerja (Sabirin, 2012; Purwati, 2013), sehingga bawahannya mampu berkreasi demi mewujudkan mutu pendidikan yang baik pula. Kemampuan kepala sekolah membangun motivasi menjadi salah satu kunci untuk meningkatkan mutu pendidikan karena dikalo- borasikan dengan kinerja guru. Hasil penelitian Septiana, Ngadiman, & Ivada (2013) menyimpulkan bahwa kepemimpinan kepala sekolah dan motivasi kerja secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap kinerja guru.

Berdasarkan pemaparan peran kepala sekolah diatas disimpulkan bahwa peranan kepala sekolah sebagai fasilitator, motivator, dan supervisor harus memiliki upaya-upaya tertentu, misalkan: 1) mengikutsertakan guru- guru dalam setiap kesempatan penataran dan latihan, tanpa melihat sisi kedekatan dan kekeluargaan secara personal dari kepala sekolah; 2) memberikan dorongan kepada guru untuk melanjutkan pendidikan lebih tinggi, karena kualifikasi guru yang

memiliki jenjang pendidikan lebih tinggi tentu akan mempengaruhi mutu pendidikan yang dihadirkan di lingkungan sekolah, dan 3) membantu guru-guru yang mengalami kesulitan dalam mengelola proses belajar- mengajar.

Monitoring dan Evaluasi

Supervisi akademik merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu penyelenggaraan sekolah. Supervisi pendidikan tidak lain dari usaha memberikan layanan kepada stakeholder pendidikan, terutama kepada guru-guru, baik secara individu maupun secara kelompok dalam usaha memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran. Supervisi akademik adalah serangkaian kegiatan membantu guru dalam mengelola proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Kompetensi supervisi akademik diantaranya adalah membimbing guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran/bimbingan di kelas untuk monitoring dan evaluasi bagi pembinaan pedagogik guru. Fokus pengawasan sekolah atau pendidikan dalam hal ini supervisi pendidikan meliputi: (i) prestasi yang diraih; (ii) kualitas layanan siswa di sekolah; (iii) kepemimpinan dan manajemen sekolah. Fokus pertama dan kedua menjadi garapan supervisi akademik dan fokus ketiga menjadi garapan supervisi manajerial. Dengan adanya supervisi pendidikan yang baik maka mutu pendidikan akan dapat terus meningkat.(Putra et al., 2020).

Di samping itu semua, ada hal yang sangat krusial yang harus dilakukan kepala sekolah dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan yang menjadi tanggung jawabnya, yakni peningkatan kualitas proses dan hasil belajar. Kunci utama peningkatan mutu tersebut adalah guru. Pendidikan yang baik harus ditopang oleh guru yang memiliki kapabilitas, loyalitas dan integritas, serta akuntabilitas pelaksanaan tugas. Artinya bahwa kepala sekolah harus memiliki komitmen kuat untuk mengembangkan, meningkatkan dan memelihara profesionalisme para guru di sekolahnya dengan cara melaksanakan supervise secara rutin.

Menarapkan Konsep Mutu

Dalam manajemen pendidikan terutama yang berada di sekolah, setiap lembaga mempunyai harapan agar mutu pendidikan yang dekola dapat sukses dan bermutu. Namun, realitas di lapangan, kualitas pendidikan yang ditangani oleh lembaga pendidikan masih banyak kendala dalam pencapaian mutu tersebut. Menurut Husaini Usman (2001:223) Ada beberapa faktor penyebab rendahnya mutu pendidikan. Karena: 1) kebijakan dalam penyelenggaraan pendidikan masih banyak menerapkan pendekatan educational production function atau input-input analisis yang tidak konsisten; 2) Penyelenggaraan pendidikan dilakukan secara sentralistik; dan, 3) Peran masyarakat terutama para orang tua siswa dalam penyelenggaraan pendidikan, masih sangat rendah.(Maswan, 2015).

Dalam Manajemen Mutu Terpadu (TMT) yang dikembangkan oleh Depdiknas bahwa keberhasilan sekolah diukur dari tingkat kepuasan pelanggan, baik internal maupun eksternal. Sekolah dikatakan berhasil jika mampu memberikan pelayanan sama atau melebihi harapan pelanggan. Dilihat jenis pelanggannya, maka sekolah dikatakan berhasil jika: 1) Siswa puas dengan layanan sekolah, antara lain puas dengan pelajaran yang diterima, puas dengan

perlakuan oleh guru maupun pimpinan, puas dengan fasilitas yang disediakan sekolah. Pendek kata, siswa menikmati situasi sekolah; 2) Orang tua siswa puas dengan layanan terhadap anaknya maupun layanan kepada orang tua, misalnya puas karena menerima laporan periodik tentang perkembangan siswa maupun program-program sekolah; 3) Pihak pemakai/penerima lulusan (perguruan tinggi, industri, masyarakat) puas karena menerima lulusan dengan kualitas sesuai harapan; dan 4) Guru dan karyawan puas dengan pelayanan sekolah, misalnya pembagian kerja, hubungan antarguru/ karyawan/ pimpinan, gaji/honorarium, dan sebagainya.(Maswan, 2015).

Langkah Selanjutnya Seperti Apa yang Harus Dilakukan Oleh Sang Kepala Sekolah? James (2013) memaparkan bahwa kepala sekolah harus melakukan lima aktivitas utama, antara lain: 1) merumuskan visi untuk kemajuan akademik siswa; 2) menciptakan suasana sekolah yang sangat layak untuk pendidikan dan pembelajaran; 3) menanamkan sikap kepemimpinan terhadap seluruh staf akademik dan non-akademik; 4) meningkatkan pembelajaran, dan 5) mengelola seluruh staf akademik dan non-akademik untuk mengelola proses layanan akademik dan non-akademik dalam rangka mempercepat kemajuan. Kepala sekolah harus merumuskan visi kepemimpinannya yang jelas dan terukur, dan dapat difahami oleh semua staf akademik dan non akademik sehingga mereka memahami apa yang harus dikerjakan sesuai visi kepala sekolahnya. Kemudian menciptakan suasana yang dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, memimpin seluruh stafnya, serta mengelola seluruh orang dan proses untuk mempercepat kemajuan sekolah.

Berdasarkan konsep diatas, hal yang sangat mendasar untuk meningkatkan mutu sekolah adalah kepala sekolah harus memiliki inovasi yang berbeda dan inovasi yang mampu menjawab tantangan sesuai dengan kondisi pendidikan saat ini dan kondisi Pendidikan yang akan datang. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan inovasi adalah jawaban dari semua masalah Pendidikan saat ini.(Warman et al., 2021)

Pemimpin sekolah sebagai manajer perlu memanfaatkan waktu mereka untuk mengajar, merencanakan ide dan program, dan bekerja lebih erat dengan guru dan semua pemangku kepentingan. Peran pemimpin sekolah merekrut masyarakat untuk berpartisipasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, baik melalui peran yang didanai atau dengan mengawasi sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, karena hasil pendidikan akan bermanfaat. Komunitas / komunitas. Kepala sekolah harus terbuka dan jelas dalam mengelola keuangan sekolah. Tidak ada pemisahan antara kepemimpinan dan manajer. Kepemimpinan mendorong manajer untuk melakukan tugas mereka. Oleh karena itu, diharapkan kemampuan kepala sekolah yang meliputi aspek kepribadian, manajemen, kewirausahaan, pengawasan, dan sosial akan meningkat.

Upaya buat menaikkan SDM kepala sekolah yang berkualitas terus ditingkatkan, lantaran kepala sekolah sebagai manajer pada memilih segala kebijakan pada sekolah atau satuan pendidikan. Untuk menaikkan mutu pendidikan wajib memiliki visi & misi jauh ke depan yang mendalam buat menaikkan kualitas pendidikan. Gaya kepemimpinan yang sempurna buat

membudayakan mutu pendidikan. Meyakinkan kebutuhan siswa menjadi sentra perhatian aktivitas & kebijakan. Menambah wawasan menggunakan ikut pelatihan-pelatihan, membaca kitab atau bacaan yang berkaitan menggunakan kepemimpinan & kiprah ketua sekolah menjadi manajer pada sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan pada pembahasan, maka peran kepala sekolah harus memiliki dan melaksanakan 5 peran berikut: 1) Kepala sekolah harus memiliki visi dan misi dan mampu mentransformasikan ide dan imajinasi menjadi kenyataan; 2) Kepala sekolah harus memaksimalkan kepemimpinannya tidak tergantung dengan teori-teori kepemimpinan; 3) Laksanakan semua peran kepala sekolah dalam meningkatkan mutu Pendidikan., yaitu kepala sekolah sebagai edukator, manajer, administrator, supervisor, leader, inovator, dan motivator; 4) Kepala sekolah harus melakukan monitoring dan evaluasi terhadap visi misi serta program-program yang terlaksana; dan 5) kepala sekolah harus memiliki konsep mutu pendidikan secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Danim, Sudarwan. 2015. *Visi Baru Manajemen Sekolah dari Unit Birokrasi ke Lembaga Akademik*. Jakarta: Bumi aksara.
- Fitrah, M. 2017. Peran Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(1), 31. <https://doi.org/10.25078/jpm.v3i1.90>
- Keguruan, F., Pendidikan, I., & Mulawarman, U. 2013. *Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Cordova*. 66–70.
- Klein, E. D., & Schwanenberg, J. 2020. Ready to lead school improvement? Perceived professional development needs of principals in Germany. *Educational Management Administration and Leadership*. <https://doi.org/10.1177/1741143220933901>
- Maswan. 2015. Manajemen Peningkatan Mutu Lulusan. *Jurnal Tarbawi*, 12(4), 579–587.
- Puteri, D. D. Y., & Prihantini. 2020. Rumusan Visi Misi dan Konsistensinya Terhadap Kultur Sekolah. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(02), 11–18. <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/273>
- Putra, L. V, Hawa, A. M., & Safitri, H. B. 2020. Supervisi Akademik Berbasis Monitoring Dan Evaluasi Bagi Pembinaan Pedagogik Guru. *Jurnal Ilmu ...*, 1(2), 43–49. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JIP/article/view/572>
- Sanjani, M. A. 2018. KEPemimpinan Demokratis Kepala Sekolah Maulana Akbar Sanjani Dosen STKIP Budidaya Binjai. *Administrasi Pendidikan*, 7(1), 75–83.
- Sonedi, S., Sholihah, T., & Dihasbi, D. 2018. Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kinerja Guru. *Anterior Jurnal*, 18(1), 13–22.

<https://doi.org/10.33084/anterior.v18i1.436>

- Tulowitzki P. 2019. Supporting instructional leadership and school improvement? Reflections on school supervision from a German perspective. *Journal of Educational Administration* 57: 571–581.
- Warman, Thaba, A., Mahmut, C., & Aziz, A. 2021. Innovation of Automatic Promotion System to Improving the Quality of Education in Gowa Regency (A Good Model for Education Management in Indonesia). *Review of International Geographical Education Online*, 11(8), 1505–1520. <https://doi.org/10.48047/rigeo.11.08.130>.
- Wiesner C, George AC, Kemethofer D and Schratz M. 2015. School leadership in German speaking countries with an emphasis on Austria: a re-vision. *RICERCAZIONE* 7: 65–90.

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

Peny Ernawati

SMA Negeri 1 Tenggara, Kutai Kartanegara

ABSTRAK

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

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

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar

menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 3 UU No 20 Tahun 2003). Sebagaimana fungsi pendidikan tersebut, Kurikulum 2013 mengamanahkan agar proses pembelajaran dirancang menggunakan pendekatan saintifik (*scientific Approach*) yang mengakomodir ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ranah Sikap diperoleh melalui aktivitas “ menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan”, Ranah Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas “ mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta dan ranah Keterampilan diperoleh melalui aktivitas “ mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta”.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

KAJIAN PUSTAKA

Metode Pembelajaran

Pengajaran kosakata Bahasa Inggris (*Vocabulary*)

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

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

METODE PENELITIAN

Objek Tindakan

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

Setting Penelitian

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

Faktor yang Diteliti

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

1. Faktor Guru

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

2. Faktor Siswa

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

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

3. Faktor Pengaruh Media Pembelajaran

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

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Hasil Tes Awal Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

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

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

Tabel 2. Hasil Evaluasi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus I

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

Secara umum tingkat penguasaan siswa pada penilaian tes awal dibandingkan dengan penilaian penguasaan siswa pada kosakata bahasa Inggris pada Siklus I ini, terdapat kemajuan yaitu dari keberhasilan tes awal 58,78 menjadi 70,6 pada hasil

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

Tabel 3. Hasil Evaluasi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus II

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

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

Tabel 4. Hasil Evaluasi Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siklus III

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

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

Tabel 5. Hasil Tes Akhir Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

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

Proses Analisis Data

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

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dikumpulkan dan dianalisa oleh Peneliti, dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari hasil tes awal, dan hasil evaluasi pada setiap akhir proses pembelajaran dengan media *Graphic Organizer* serta data hasil tes akhir penguasaan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary mastery*), maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media pembelajaran *Graphic Organizer* untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary*), terbukti cocok dan mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris (*vocabulary mastery*) siswa kelas X-MIA 5, SMA Negeri 1 Tenggarong.

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Arwa N. Al-Hinnawi. 2012. *The Effect of the Graphic Organizer Strategy on University*.
- Boston, Massachusetts. 2015. Education ISSN 1916-4742 E-ISSN 1916-4750 Published by Canadian Center of Science and Language & Orientation Programs Boston University 890 Commonwealth Avenue.
- Nur M, 2001. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nur, Mohamad & Retno W., Prima. 2000. *Pengajaran Berpusat Kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press.
- Pettigrew J. 1995. *Teaching Vocabulary: Two Dozen Tips & Techniques*. Center for English Language & Orientation Programs Boston University 890 Commonwealth Avenue Boston, Massachusetts 02215.
- Raymond C. Clark. 2002. *Getting a Fix on Vocabulary. Using Words in The News*. Pro Lingua associates. PO.Box.1348, Brattleboro, Vermont 05302.
- Rijono N, 1998. *Penyusunan Rancangan dan Implementasi Penelitian Tindakan Kelas*. Depdikbud Unmul FKIP, Samarinda.
- Robert Marzano & Debra J. 2005. *Building Academic Vocabulary (Teacher's Manual)* ASCD.

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

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

Rinda Dwiguslita
SMA Negeri 1 Tenggarong

ABSTRAK

Mind Mapping termasuk media visual. Fungsinya adalah untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah Apakah Mind Mapping dapat mengkonstruksi pola pikir siswa untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XII-IPA I semester 2 SMAN 1 Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara tahun pelajaran 2018/2019. Sementara tujuasn penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XII-IPA-1 semester 2 SMAN 1 Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara tahun pelajaran 2018/2019 dengan menggunakan Mind Mapping untuk mengkonstruksi pola pikir. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: 1) Metode Mind Mapping dapat meningkatkan hasil belajar bahasa inggris iswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara ditunjukkan dengan ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal; dan 2) Aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan Mind Mapping dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Tenggarong kabupaten Kutai Kartanegara.

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

PENDAHULUAN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah *Mind Mapping* dapat mengkonstruksi pola pikir siswa untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XII MIA1 semester 2 SMAN 1 Tenggara Kabupaten Kutai Kartanegara tahun pelajaran 2018/2019? Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas XII-MIA-1 semester 2 SMAN 1 Tenggara Kabupaten Kutai Kartanegara tahun pelajaran 2018/2019 dengan menggunakan *Mind Mapping* untuk mengkonstruksi pola pikir.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Konstruksi

Susunan (model, tata letak) suatu bangunan (jembatan, rumah, dsb): *rumah itu kokoh krn -- nya beton bertulang*; **2Ling** susunan dan hubungan kata dl kalimat atau kelompok kata: *makna suatu kata ditentukan oleh -- dl kalimat atau kelompok kata. -- absolutLing* frasa atau klausa yg diselipkan yg tidak mempunyai hubungan formal dng klausa matriks; -- **antipasifLing** konstruksi verba transitif yg disertai objek miring (bukan objek langsung): *msl berbicara tt x* (berlainan dr *membicarakan x* yg nonantipasif krn dapat dipasifkan secara biasa); -- **direktifLing** konstruksi eksosentris yg konstituennya berupa perangkai dan sumbu, *msl di rumah, di* adalah perangkai dan *rumah* adalah sumbu; -- **eksosentrisLing** konstruksi yg secara keseluruhan tidak berfungsi sama dng salah satu konstituennya, *msl frasa preposisi di rumah*; -- **endosentrisLing** konstruksi yang secara sintaksis mempunyai fungsi yg sama dng salah satu konstituennya, *msl meja kayu yg berat* adalah konstruksi endosentris krn seluruhnya mempunyai fungsi yg sama dng *meja*; -- **konektifLing** konstruksi eksosentris yg terdiri atas penghubung atau kopula dan atribut; -- **koordinatifLing** konstruksi yg konstituennya mempunyai status yg sederajat, *msl konstruksi yg terdiri atas dua kata, spt makanan dan minuman*, atau kalimat yg terdiri atas klausa yg digabungkan dng *dan*, *spt saya datang, saya melihat, dan saya menang*; -- **modifikatifLing** konstruksi gramatikal yg terdiri atas induk dan modifikator, *msl majalah baru; bekerja keras; amat sangat*; --

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

Definisi Pola Pikir

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

Dengan memperhatikan pemahaman rumusan diatas, maka yang menjadi masalah bagaimana caranya anda mampu untuk mengungkit kemampuan memanfaatkan otak dalam berpikir, dalam hal ini akan sangat bergantung kepada

seberapa jauh anda dapat merumuskan kembali yang terkait dengan pendekatan apa yang akan anda gunakan dalam menggali kekayaan terbesar yang ada dalam otak untuk dapat dimanfaatkan. Sejalan dengan pemikiran diatas, maka pendekatan yang kita gunakan dalam memaksimalkan pemanfaatan otak dalam menemukan jati diri sebagai manusia dalam wujud tanpa topeng kepalsuan sebagai berikut: Pertama, “pendekatan dengan menggali makna bakat yang tersembunyi dalam diri. Kedua, “pendekatan dengan menggali makna arti berdasarkan pengetahuan dari pengalaman. Ketiga, “pendekatan dengan menggali makna perjalanan hidup abadi”. Dengan demikian hikmah berpikir itu harus dapat juga diaktualisasikan untuk kebaikan dirinya dan orang lain, maka disitulah anda akan menemukan tentang diri anda dengan mengkoordinasikan, mengintegrasikan, mensinkronisasikan (3M) dari proses pemberdayaan otak untuk melakukan perubahan dalam bersikap dan berperilaku di dunia dan didalam kesiapan memasuki hidup di akhirat. Untuk memberi daya dorong, apakah anda memiliki kemampuan untuk menggali pola pikir sebagai kekayaan terbesar, maka sangat tergantung kesiapan anda dalam melaksanakan ketiga pendekatan tersebut diatas kedalam usaha meperkuat daya kemauan kedalam langkah mengetuk dinding jiwa dalam membangkitkan kebiasaan pikiran.

Metode *Mind Mapping* (Peta Pikiran)

Metode *Mind Mapping* (Peta Pikiran) adalah metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Tony Buzana, kepala Brain Foundation. Peta pikiran adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi. Setelah selesai, catatan yang dibuat membentuk sebuah pola gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama di tengah, sementara subtopik dan perincian menjadi cabang-cabangnya. Cabang tersebut juga bisa berkembang lagi sampai ke materi yang lebih kecil. Sebagaimana struktur keturunan manusia yang bisa berkembang terus sampai hari akhir tiba, sehingga terbentuklah sebuah sistem keturunan manusia hidup sampai hari akhir. Belajar berbasis pada konsep Peta Pikiran (*Mind Mapping*) merupakan cara belajar yang menggunakan konsep pembelajaran komprehensif Total-Mind Learning (TML). Pada konteks TML, pembelajaran mendapatkan arti yang lebih luas. Bahwasanya, di setiap saat dan di setiap tempat semua makhluk hidup di muka bumi belajar, karena belajar merupakan proses alamiah.

Karakteristik Metode *Mind Mapping* (Peta Pikiran)

Pada dasarnya metode mencatat ini, berangkat dari hasil sebuah penelitian tentang cara otak memproses informasi. Semula para ilmuan menduga bahwa otak memproses dan menyimpan informasi secara linier, seperti metode mencatat tradisional. Namun, sekarang mereka mendapati bahwa otak mengambil informasi secara bercampuran antara gambar, bunyi, aroma, pikiran dan perasaan dan memisah-misahkan kedalam bentuk linier, misalnya dalam bentuk tulisan atau orasi. Saat otak mengingat informasi, biasanya dilakukan dalam bentuk gambar warna warni, simbol, bunyi, dan perasaan. Oleh karena itu, agar peta pikiran dapat berfungsi secara maksimal ada baiknya dibuat warna—warni dan menggunakan banyak gambar dan simbol sehingga tampak seperti karya seni.

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

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

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

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

Manfaat *Mind Map* (Peta Pikiran) dalam Pembelajaran

Mind Map dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, baik yang bersifat personal maupun kolaboratif. Khusus, dalam konteks pembelajaran, *Mind Map* dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami,

mengorganisasikan dan memvisualisasikan materi dan aktivitas belajarnya secara kreatif dan atraktif.

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

Dengan *Mind Map*, siswa diajak untuk mengkonstruksi pengetahuan secara kreatif, sesuai dengan apa yang dipahaminya masing-masing, bukan menjiplak pengetahuan secara membabi-butu. Bagi guru, *Mind Map* dapat digunakan untuk kepentingan perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran. Dalam perencanaan pembelajaran, *Mind Map* bisa dimanfaatkan untuk kepentingan menyusun desain pembelajaran, baik yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar maupun pengembangan metode dan penilaian pembelajaran.

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

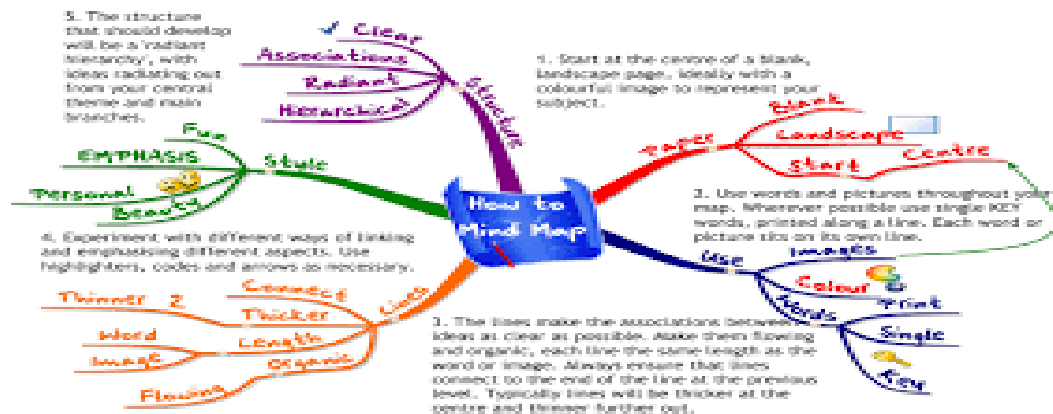
Model-Model *Mind Mapping*



Gambar 1. Model *Mind Mapping* (1)



Gambar 2. Model *Mind Mapping* (2)



Gambar 3. Model *Mind Mapping* (3)



Gambar 4. Model *Mind Mapping* (4)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan di SMANegeri 1 Tenggarong Tahun pelajaran 2018/2019, kelas XII MIA. Kelas tersebut dipilih karena kompetensi siswa di kelas XII perlu peningkatan kompetensi secara klasikal. Penelitian dilaksanakan mulai bulan Januari minggu ke ketiga sampai bulan mei 2016 pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XII MIA 1. Tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 32 siswa terdiri dai 15 siswa putra dan 17 siswa putri.

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

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

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Akhir pada Siklus I

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

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

Tabel 2. Aktifitas Guru pada Siklus I

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

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

Berdasarkan tabel aktivitas guru pada siklus I diketahui bahwa guru secara umum guru telah cukup baik dalam metode *Mind Mapping*, bahkan pada indikator pada pemberi motivasi dan melaksanakan latihan dan ulangan sudah baik. Namun demikian, untuk indikator lainnya, perlu sekali ditingkatkan, dan masih ada potensi untuk ditingkatkan berdasarkan kemampuan yang ada. Dan secara keseluruhan aktivitas guru dalam metode *Mind Mapping* dalam kategori cukup.

Tabel 3. Tabel Aktivitas Siswa Siklus I

Aktivitas	P1	P2	Rerata
Siswa memperhatikan materi pelajaran	4	3	3,5
Siswa membuat <i>Mind Mapping</i> berdasarkan materi	4	4	4
Siswa berinteraksi dengan materi	4	3	3,5
Siswa menyampaikan ide, gagasan dan tema	3	3	3
Siswa lebih mempertajam daya pikir dan daya imajinasi	4	3	3,5
Rata-rata	3,8	3,2	3,5

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

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Akhir pada Siklus II

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

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

Tabel 5. Aktifitas Guru pada Siklus II

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

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

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

Tabel 6. Tabel Aktivitas Siswa Siklus II

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

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

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

PEMBAHASAN

Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa

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

Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

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

KESIMPULAN

1. Metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa inggris siswa kelas XII MIA 1 SMA Negeri 1 Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara ditunjukkan dengan ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal
2. Aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII MIA1 SMA Negeri 1 Tenggarong kabupaten Kutai Kartanegara.

SARAN

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

DAFTAR PUSTAKA

- Buzan, Tony dan Barry. 2008. *Memahami Peta Pikiran*. Bandung: Interaksara.
DePorter, Bobby. 2002. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.

DePorter, Bobby, et al. 2002. *Quantum Teaching “Mempraktekkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas”*. Bandung: Kaifa.

Hamalik. 2003. *Teaching Aids*. Bandung: Benteng.

<http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2013/03/> Oleh Muhammad Faiq 7 Maret 2013

<http://www.google.co.id/tanya/thread?tid=2de01f128da93913>

<http://networkedblogs.com/5Lvt>

<http://www.ras-eko.com/2011/05/> oleh ras-eko.com 18 Mei 2011

Wiratmaja, Rochiarti. 2005. *Pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PPS UPI dan Remaja Rosdakarya.

**PENINGKATAN BELAJAR MATEMATIKA PADA KOMPETENSI
DASAR MENYELESAIKAN MASALAH BERKAITAN DENGAN KPK
DAN FPB MELALUI PENDEKATAN *DISCOVERY LEARNING* PADA
SISWA KELAS IV SDN 006 BALIKPAPAN TENGAH
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Muhammad Yamin
Guru SD Negeri 006 Balikpapan Tengah

ABSTRAK

Permasalahan pendidikan siswa selalu muncul bersamaan dengan berkembang dan meningkatnya kemampuan siswa serta situasi dan kondisi lingkungan yang ada. Cara pendekatan konvensional sudah dianggap tidak efektif serta menimbulkan kejenuhan di dalam kelas. Model pembelajaran tradisional yang bertumpu pada keaktifan guru melalui ceramah, pembelajaran seperti ini menjadikan suasana belajar di kelas membosankan dan kurang bermakna pada siswa, siswa kurang memahami materi pembelajaran, sehingga ketuntasan hasil belajar tidak dapat tercapai secara maksimal. Oleh karenanya guru dituntut untuk selalu dan terus berupaya memperbaiki pengelolaan pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK), merupakan sarana termudah untuk meneliti, menyempurnakan dan mengevaluasi pengelola pembelajaran. Alternatif tindakan yang dilakukan ialah menerapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Pendekatan Discovery Learning agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, serta membantu siswa memahami materi KPK dan FPB. Pendekatan Discovery Learning sebagai suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada siswa dengan menemukan masalah-masalah serta dapat menyelesaikan masalah tersebut, berbentuk ill-structured, atau open ended melalui stimulus dalam belajar yang melibatkan siswa dalam penyelidikan dalam pemecahan masalah yang memadukan ketrampilan dan konsep dari berbagai kandungan area. Pendekatan pembelajaran diawali dengan pemberian masalah kepada siswa di mana masalah tersebut dialami atau merupakan pengalaman sehari-hari siswa. Selanjutnya siswa menyelesaikan masalah tersebut untuk menemukan pengetahuan baru. Pembelajaran berbasis masalah menyajikan kepada siswa suatu situasi masalah yang autentik dan bermakna serta memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri.

Kata Kunci: *Peningkatan prestasi belajar Matematika, Pendekatan Discovery Learning*

PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran Matematika di jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah adalah untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien, dan efektif. Di samping itu, siswa diharapkan dapat menggunakan Matematika dan pola pikir Matematika dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga digunakan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan yang lain, yang penekanannya pada penataan nalar dan pembentukan sikap serta keterampilan siswa.

Sampai saat ini masih banyak keluhan, baik dari orang tua siswa maupun pakar pendidikan Matematika, tentang rendahnya kemampuan siswa dalam aplikasi Matematika, khususnya penerapan di dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi seperti ini juga terjadi di SDN 006 Balikpapan Tengah. Hasil pengerjaan Matematika yang mereka peroleh pada umumnya menunjukkan ketidakmampuan menggunakan kemampuan memecahkan masalah-masalah pada setiap tahap pembelajaran.

Sementara itu, tidak sedikit siswa yang memandang Matematika sebagai suatu mata pelajaran yang sangat membosankan, menyeringkan, bahkan menakutkan. Banyak siswa yang berusaha menghindari mata pelajaran tersebut.. Kenyataan ini merupakan suatu permasalahan yang merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan dalam mewujudkan tujuan pembelajaran Matematika. Oleh karena itu, menciptakan proses pembelajaran Matematika yang menyenangkan harus menjadi prioritas utama.

METODE PENELITIAN

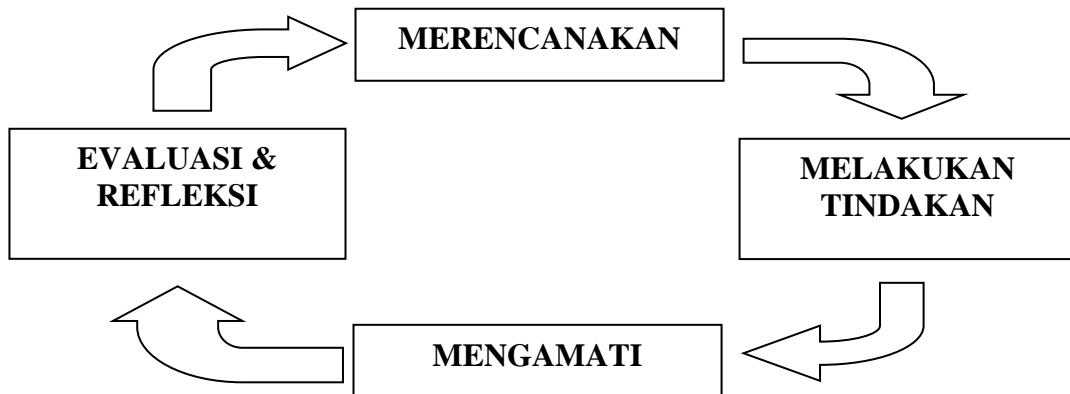
Untuk mengetahui keberhasilan dalam proses pembelajaran diperlukan evaluasi secara menyeluruh. Kriteria yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dan kegagalan pembelajaran dapat dicermati mulai dari keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan evaluasi kegiatan dalam bentuk nilai. Adapun indikator untuk mengukur prestasi atau keberhasilan belajar siswa adalah:

1. Siswa dinyatakan tuntas belajar bila hasil belajar siswa dalam pembelajaran mencapai 70% atau lebih. Siswa memperoleh nilai minimal 70 (sesuai KKM sekolah).
2. Siswa memiliki minat dan motivasi dalam belajar bila menunjukkan tiga motivator yaitu: aktif dalam pembelajaran, aktif mengerjakan tugas, aktif mencari informasi dan semangat dalam belajar.

Minat siswa tinggi bila menampilkan tiga indikator, sedang bila menampilkan dua indikator dan rendah bila menampilkan satu atau tidak sama sekali indikator yang ditetapkan. Kriteria yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika dinyatakan berhasil bila 75% dari jumlah siswa tuntas belajar.
2. Minat siswa dinyatakan tinggi bila 75% dari jumlah siswa mampu menampilkan tiga atau lebih indikator yang dipersyaratkan.

PTK menggunakan model *Elliot's* (Hopkin,1993 dalam Suwandi, 2008: 35) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan sebagai serangkaian langkah yang membentuk spiral. Setiap langkah memiliki empat tahap, yaitu perencanaan (*planing*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Gambar 1. Diagram Daur Penelitian Tindakan Kelas (Suwandi, 2008:35)

Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV semester satu tahun pelajaran 2018/2019 di SDN 006 Balikpapan Tengah. Alasan yang mendasari pemilihan tempat penelitian itu, karena aktivitas peneliti sehari-hari sebagai tenaga pengajar di sekolah tersebut. Hal itu dilaksanakan dengan pertimbangan sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan di sekolah tempat peneliti bekerja
2. Penelitian tindakan kelas akan berjalan baik jika terkait dengan program peningkatan mutu, kreatifitas dan pengembangan materi di sekolah sendiri.
3. Penelitian tindakan yang dilaksanakan berkaitan dengan proses, materi, dan evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif komparatif dan analisis kritis. Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk data kuantitatif, yakni dengan membandingkan hasil antar siklus. Peneliti membandingkan hasil sebelum penelitian dengan membandingkan hasil pada akhir setiap siklus (Suwandi, 2008:70).

Teknik komparatif dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan hasil penelitian siklus pertama dan kedua, kedua dan ketiga. Hasil komparasi tersebut digunakan untuk mengetahui indikator keberhasilan dan kegagalan dalam setiap siklus. Indikator yang belum tercapai diperbaiki pada siklus berikutnya sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Teknik analisis kritis berkaitan dengan data kualitatif, yakni mencakup kegiatan untuk mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru dalam proses pembelajaran berdasarkan kriteria normatif. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya. Setelah kondisi awal siswa diketahui, peneliti bersama kolaboran merencanakan siklus tindakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Setiap siklus berakhir, hasilnya dianalisis mengenai apa saja kekurangan dan kelebihan sehingga diketahui

adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa. Analisis kritis terhadap kemampuan siswa mencakup indikator yang telah ditentukan dalam setiap pembelajaran.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. (Suwandi, 2008: 65). Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi pengamatan, wawancara, kajian dokumen, angket, dan tes yang masing-masing secara singkat dapat diuraikan berikut ini.

1. Pengamatan. Pengamatan yang peneliti lakukan terhadap guru dan siswa ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas maupun kinerja siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.
2. Wawancara. Atas dasar pengamatan di kelas selama proses belajar mengajar berlangsung maka dilakukan wawancara untuk memperoleh informasi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan pelaksanaan Matematika
3. Kajian Dokumen. Kajian dokumen dilakukan terhadap Kurikulum, RPP, materi pelajaran, pendekatan yang digunakan, dan hasil belajar siswa berupa nilai kemampuan memecahkan masalah pada materi KPK dan FPB
4. Angket. Angket diberikan kepada para siswa untuk mengetahui berbagai hal yang berkaitan dengan aktifitas pembelajaran. Dengan menganalisis informasi yang diperoleh melalui angket tersebut dapat diketahui peningkatan kualitas proses kegiatan siswa serta dapat diketahui ada tidaknya peningkatan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Tes. Pemberian tes dilakukan untuk mengukur seberapa jauh hasil yang diperoleh siswa setelah kegiatan pemberian tindakan. Tes disusun dan dilakukan untuk mengetahui tingkat perkembangan siswa sesuai dengan siklus yang ada.

Data kuantitatif berupa data hasil belajar siswa, diperoleh melalui pelaksanaan evaluasi dengan teknik "*authentic assesmen*" yaitu proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa (Depdiknas, 2002: 19).

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti melakukan tes formatif mata pelajaran Matematika di Kelas IV SDN 006 Balikpapan Tengah dengan pada topik "Menyelesaikan masalah berkaitan dengan KPK dan FPB" kurang berhasil. Terbukti hanya 7 dari 25 siswa kelas IV yang memperoleh nilai 70 keatas. Hal ini menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa terhadap materi tersebut, berarti penguasaan materi baru mencapai 28% (kegagalan penguasaan materi mencapai 72%).

Deskripsi Tiap Siklus

Hasil Pengolahan Data

Setelah kegiatan pembelajaran tindakan perbaikan siklus ketiga selesai, peneliti merangkum hasil evaluasi tes formatif siswa pada pembelajaran Matematika, terlihat adanya peningkatan dibandingkan hasil belajar pada studi awal.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Nilai Tes Formatif Siswa Mata Pelajaran Matematika pada studi awal, Siklus I, II dan III

No	Nama Siswa	Nilai Studi Awal	Nilai Hasil Perbaikan		
			Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Elga	70	70	75	80
2	Mita Ayu A.	50	60	60	70
3	Sutrisno	50	55	70	70
4	Aji Setiyawan	45	55	60	70
5	Adi Saputra	55	60	60	70
6	Annisa Putri	55	65	70	75
7	Faisal Pendi A.	60	60	70	75
8	Muningsih	60	70	75	75
9	Rahmad Fery	65	70	75	75
10	Titi Nur C.	60	65	65	70
11	Anjelina Putri	60	60	70	70
12	Abdul Zaelani	55	60	60	70
13	Agus Bekti N.	70	75	80	90
14	Ananda Arista	65	70	70	75
15	Ananda Arli	60	60	70	70
16	Didit Prabowo	60	60	70	70
17	Dimas Fahrul	60	70	70	75
18	Dyah E.	60	70	70	75
19	Jenny P.	70	75	80	85
20	M. Lutfi Risky	55	60	60	70
21	Rendi Budi U.	70	70	70	75
22	Silvia Anggi S.	55	60	65	70
23	Silviana Nanda	60	65	65	70
24	Stevani Rosi	70	65	70	75
25	Taufik Hidayat	50	55	70	70
	Jumlah Nilai	1490	1595	1720	1840
	Rata-rata Nilai	59,6	63,8	68,8	73,6

PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Berdasarkan tabel 1 kita dapat melihat perubahan/peningkatan perolehan nilai formatif siswa. Peningkatan hasil nilai formatif dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Pada studi awal, siswa yang belum tuntas sebanyak 20 siswa dari 25 jumlah siswa atau 80%; 2) Pada siklus I, siswa yang belum tuntas sebanyak 16 siswa dari 25 siswa atau 64%; 3) Pada siklus II, siswa yang belum tuntas sebanyak 8 siswa dari 25 siswa atau 32%; an 4) Pada siklus III, siswa yang belum tuntas sebanyak 0 siswa atau 0%.

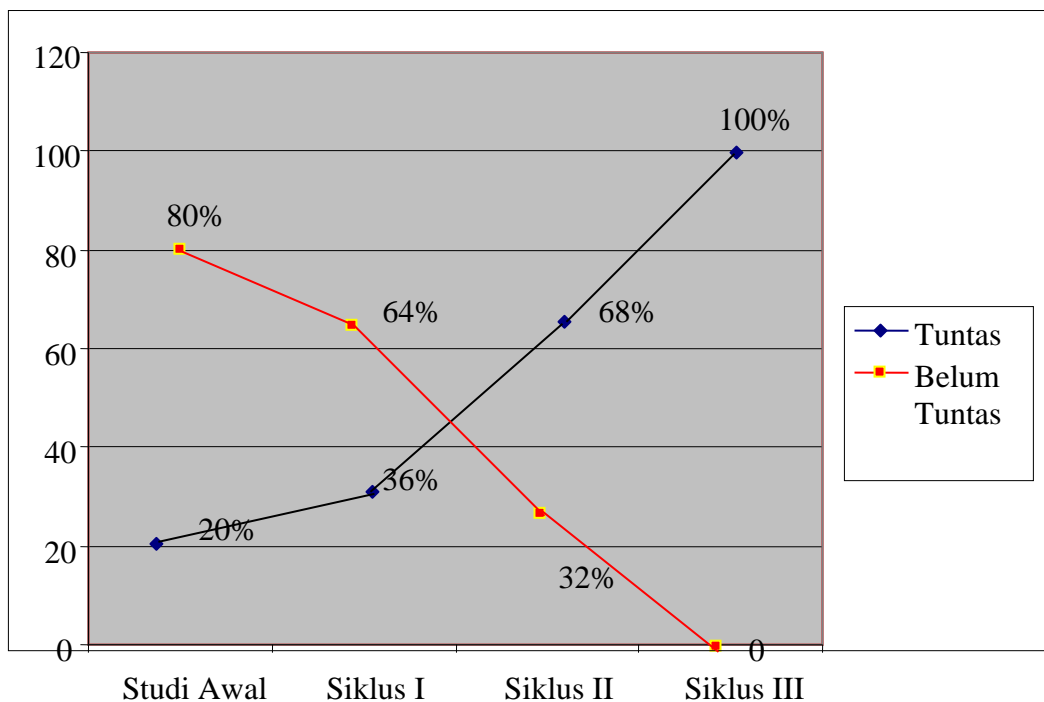
Sedangkan siswa tuntas dalam pembelajaran Matematika mengalami kenaikan yang cukup memuaskan, yaitu: 1) Pada studi awal, siswa yang tuntas belajarnya baru 5 siswa dari 25 jumlah siswa atau 20%; 2) Pada siklus I, siswa yang tuntas belajarnya meningkat menjadi 9 siswa dari 25 jumlah siswa atau 36%; 3)

Pada siklus II, siswa yang tuntas belajar mencapai 17 siswa dari 25 jumlah siswa atau 68%; dan 4) Pada siklus III, hasil yang diperoleh siswa dinyatakan seluruhnya tuntas belajar atau 100%.

Tabel 2. Tingkat Ketuntasan Siswa pada Siklus I, II dan III

No.	Pembelajaran	Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Studi Awal	5	20%	20	80%
2.	Siklus I	9	36%	16	64%
3.	Siklus II	17	68%	8	32%
4.	Siklus III	25	100%	0	0%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat jelas peningkatan prestasi dan ketuntasan siswa dalam pembelajaran Matematika. Dari studi awal ke siklus I peningkatan yang terjadi mencapai 16%. Dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 32%. Dari siklus II ke III juga ada peningkatan sebesar 32%. Sedangkan pada siklus III siswa sudah dinyatakan tuntas 100%.



Gambar 2. Grafik Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

Gambar 2 menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar pada kegiatan perbaikan pembelajaran. Dari studi awal ke siklus I peningkatan yang terjadi mencapai 16%. Dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 32%. Dari siklus II ke III juga ada peningkatan sebesar 32%. Sedangkan pada siklus III siswa sudah dinyatakan tuntas 100%. Untuk keaktifan dan memotivasi siswa terhadap pembelajaran dari studi awal sampai pada tindakan perbaikan siklus III meningkat. Siswa yang merespon baik dalam pembelajaran menunjukkan keaktifan

dalam belajar, keaktifan mengerjakan tugas, mencari informasi dan bersemangat belajar. Peningkatan dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Peningkatan Respon Siswa

No	Aspek yang diamati	Kegiatan Pembelajaran					
		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		F	%	F	%	F	%
1.	Respon siswa terhadap pertanyaan	10	40%	14	56%	15	60%
2.	Keantusiasan siswa dalam pencarian informasi	13	52%	15	60%	20	80%
3.	Unjuk kerja siswa dalam mengerjakan tugas	16	64%	18	72%	23	92%
4.	Unjuk kerja siswa dalam diskusi	20	80%	22	88%	24	96%

Keterangan = F = Frekuensi

Dari tabel 3 di atas diperoleh keterangan sebagai berikut:

1. Respon siswa terhadap pertanyaan guru mengalami peningkatan, pada siklus I hanya 10 siswa atau 40%, siklus II bertambah menjadi 14 siswa atau 56% dan siklus III terus meningkat menjadi 15 siswa atau 60%.
2. Keantusiasan siswa dalam pencarian informasi mengalami peningkatan. Pada siklus I hanya 13 siswa atau 52%, siklus II bertambah menjadi 15 siswa atau 60% dan siklus III terus meningkat menjadi 20 siswa atau 80%.
3. Unjuk kerja siswa dalam mengerjakan tugas. Pada siklus I hanya 16 siswa atau 64%, siklus II bertambah menjadi 18 siswa atau 72% dan siklus III terus meningkat menjadi 23 siswa atau 92%.
4. Unjuk kerja siswa dalam diskusi mengalami peningkatan. Pada siklus I hanya 20 siswa atau 80%, siklus II bertambah menjadi 22 siswa atau 88% dan III terus meningkat menjadi 24 siswa atau 96%.

Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Selama diadakan penelitian tindakan kelas, ada beberapa hal yang menjadi hasil temuan peneliti. Di antaranya adalah:

1. Motivasi dan minat siswa meningkat karena pembelajaran yang dilakukan dalam tindakan perbaikan menuntut kreatifitas siswa dan daya pikir siswa. Hal ini tidak memungkinkan siswa untuk melamun/pasif.
2. Penggunaan pendekatan *Discovery Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa pada konsep menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan KPK dan FPB. Ini dibuktikan dengan meningkatnya perolehan hasil tes formatif siswa dari tiap siklus perbaikan.
3. Kegagalan-kegagalan yang terjadi sehingga tindakan perbaikan dilaksanakan sampai tiga siklus dikarenakan masing-masing siswa mempunyai kemampuan dan waktu yang berbeda-beda untuk menyerap/ mentransfer konsep yang diberikan.

Tindakan perbaikan yang dilakukan oleh peneliti berdampak positif terhadap siswa dan guru sebagai peneliti. Bagi siswa adanya peningkatan prestasi dan motivasi dalam pembelajaran Matematika. Bagi peneliti adalah menarik dan membangkitkan semangat untuk selalu memperbaiki pembelajaran yang dilakukan.

Adapun peningkatan itu melalui proses yang panjang, karena mempelajari konsep KPK dan FPB, memiliki tingkat kesukaran yang cukup tinggi bagi seorang siswa. Untuk itu dibutuhkan suatu keterampilan atau kecakapan dengan proses latihan.

Penelitian tindakan pada pembelajaran Matematika dalam peningkatan prestasi belajar siswa pada konsep menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan KPK dan FPB di kelas IV SDN 006 Balikpapan Tengah bisa dikatakan berhasil. Ini terbukti dengan peningkatan ketuntasan belajar yang dari studi awal hanya 20% menjadi 100% pada kegiatan perbaikan siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan *Discovery Learning*, yang disertai dengan metode mengajar yang bervariasi dapat membantu dan menuntun siswa dalam transfer konsep Matematika.

Kekurangan dan kegagalan yang terjadi sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung sampai tiga siklus sangat wajar. Segala sesuatu memerlukan proses dan butuh waktu untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik.. Namun Demikian pula jalinan komunikasi juga harus selalu diberikan peneliti kepada siswanya, agar mereka lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.

Tindakan yang dilakukan guru pada setiap pertemuan selalu dipantau. Dalam memantau tindakan tersebut, guru menggunakan lembar peneliti dan catatan sebagai alat bantu untuk melihat perkembangan kompetensi belajar Matematika. Setelah melakukan dan menyelesaikan tindakan pada setiap putaran/siklus, catatan yang ditemukan guru dari observasi dan tindakan yang dilakukan kemudian guru merefleksikan program pembelajaran dan tindakan yang dilakukan. Dari hasil penelitian dan pantauan tersebut dapat dilihat hasil perkembangan kompetensi belajar Matematika siswa dalam setiap evaluasi pada akhir.

Jika dilihat kompetensi belajar Matematika sebelum menerapkan *Discovery Learning* adalah rendah. Perkembangan pada siklus pertama ini dapat dilihat secara perorangan ada peningkatan kompetensi yang lebih baik. Kompetensi siswa sesudah menerapkan pendekatan *Discovery Learning* pada siklus pertama sudah dapat lebih baik dari kompetensi sebelumnya. Setelah dilakukan observasi dan kegiatan refleksi ditemukan bahwa guru dalam menerapkan pendekatan *Discovery Learning* juga dalam penyajian materi menggunakan demonstrasi bermedia gambar, tetapi kendala yang ditemukan anak tidak sepenuhnya terlibat di dalamnya. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi guru pada pembelajaran melalui rencana tindakan yang melibatkan seluruh siswa aktif dengan bimbingan guru.

Siklus I, II dan III siswa yang menerapkan pendekatan *Discovery Learning* kompetensi siswa meningkat. Dari keseluruhan siklus yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran Matematika menggunakan pendekatan *Discovery Learning* pada siswa kelas IV di SDN 006 Balikpapan Tengah. Dalam setiap program pembelajaran terdapat kendala atau hambatan dan guru berusaha mengatasi hambatan, sehingga program pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

KESIMPULAN

1. Dengan menggunakan pendekatan *Discovery Learning* dalam kemampuan memecahkan masalah berkaitan dengan KPK dan FPB dilakukan melalui

penelitian tindakan kelas di kelas IV SDN 006 Balikpapan Tengah terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa. Pendekatan Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning) mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Dari studi awal ke siklus I peningkatan yang terjadi mencapai 16%. Dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 32%. Dari siklus II ke III juga ada peningkatan sebesar 32%. Sedangkan pada siklus III siswa sudah dinyatakan tuntas 100%.

SARAN

Dari hasil laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, maka peneliti memberikan saran, pada hal-hal sebagai berikut:

1. Perlu ditindak lanjuti pada penelitian tindakan kelas berikutnya. Penelitian tindak lanjut perlu diupayakan lagi karena peneliti menyadari bahwa hasil laporan penelitian ini masih terdapat kelemahan dan kekurangan. Demi kesempurnaan hasil laporan perbaikan pembelajaran, peneliti dalam kesempatan yang lain akan melaksanakan penelitian tindakan kelas sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolahnya.
2. Hendaknya para guru dapat menerapkan Pendekatan *Discovery Learning*, karena pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan prestasi dan semangat siswa dalam pembelajar.

**MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI METODE
PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAM GAMES
TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS IX-B SMPN 14
BALIKPAPAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Rusdiana Ulfah
SMP Negeri 14 Balikpapan

ABSTRAK

*Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif. Kegiatan belajar dan mengajar di kelas memang dapat menstimulasi belajar aktif, namun kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil akan memungkinkan untuk menggalakkan kegiatan belajar aktif dengan cara khusus. Apa yang didiskusikan siswa dengan teman-temannya dan apa yang diajarkan siswa kepada teman-temannya memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Penelitian ini berdasarkan permasalahan: 1) Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar IPS dengan diterapkannya metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament*? 2) Bagaimanakah pengaruh Metode Pembelajaran kooperatif terhadap motivasi belajar IPS?. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sebanyak tiga putaran. setiap putaran terdiri dari empat tahap, yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IX-D tahun pelajaran 2021/2022 Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III, yaitu siklus I (68,42%), siklus II (81,58%), siklus III (94,74%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah metode pembelajaran kooperatif dapat berpengaruh positif terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa IX-B, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPS.*

Kata Kunci: *IPS, metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT)*

PENDAHULUAN

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar-mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, sehingga memungkinkan

proses belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga ia mau belajar karena siswalah subyek utama dalam belajar.

Mengajar adalah membimbing belajar siswa sehingga ia mampu belajar. Dengan demikian aktifitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar-mengajar sehingga siswalah yang seharusnya banyak aktif, sebab siswa sebagai subyek didik adalah yang merencanakan, dan ia sendiri yang melaksanakan belajar. Pada kenyataan, di sekolah-sekolah seringkali guru yang aktif, sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk aktif.

Pembelajaran IPS tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan pemrosesan informasi. Untuk itu aktifitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan atau tugas dengan bekerja dalam kelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain. (Hartoyo, 2000:24).

Langkah-langkah tersebut memerlukan partisipasi aktif dari siswa. Untuk itu perlu ada metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud adalah metode pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok untuk menetapkan tujuan bersama. (Felder, 1994:2).

Pete Tschumi dari Universitas Arkansas Little Rock memperkenalkan suatu ilmu pengetahuan pengantar pelajaran komputer selama tiga kali, yang pertama siswa bekerja secara individu, dan dua kali secara kelompok. Dalam kelas pertama hanya 36% siswa yang mendapat nilai C atau lebih baik, dan dalam kelas yang bekerja secara kooperatif ada 58% dan 65% siswa yang mendapat nilai C atau lebih baik (Felder, 199: 14).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar IPS dengan diterapkannya metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* pada siswa kelas IX-B tahun pelajaran 2021/2022? dan 2) Bagaimanakah pengaruh metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* terhadap motivasi belajar IPS pada siswa kelas IX-B SMPN 14 Balikpapan tahun pelajaran 2021/2022?

KAJIAN PUSTAKA

Menarik Minat dan Perhatian Siswa

Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar, sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Misalnya, seorang anak menaruh minat dalam bidang kesenian, maka ia akan berusaha untuk mengetahui lebih banyak tentang kesenian.

Mengingat pentingnya minat dalam belajar, Ovide Declory (1871-1932) mendasarkan sistem pendidikan pada pusat minat yang pada umumnya dimiliki oleh setiap orang yaitu minat terhadap makanan, perlindungan terhadap pengaruh iklim (pakaian dan rumah), mempertahankan diri terhadap macam-macam bahaya dan musuh, bekerja sama dalam olah raga (dalam. Mursela dan Usman, M. Uzer, 2005:27).

Membangkitkan Motivasi Siswa

Motif adalah daya dalam diri seseorang yang mendorongnya dalam melakukan sesuatu, atau keadaan seseorang atau organisasi yang menyebabkan kesiapannya untuk memulai serangkaian tingkah laku atau perbuatan. Sedangkan motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu. (Uzer. M. Usman, 2005:28-29). Tugas guru adalah membangkitkan motivasi anak sehingga ia mau melakukan belajar. Motivasi dapat timbul dari dalam diri individu dan dapat pula timbul akibat pengaruh dari luar. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Motivasi intrinsik. Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan dari orang lain, tetapi atas kemauan sendiri.
2. Motivasi ekstrinsik. Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar.

Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran adalah proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. (KBBI, 1996:14). Sependapat dengan pernyataan tersebut Sutomo (1993: 68) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses pengelolaan lingkungan seseorang yang dengan sengaja dilakukan, sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu pula. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisik, tetapi perubahan dalam kebiasaan, kecakapan, bertambah, berkembang daya pikir, sikap dan lain-lain. (Soetomo, 1993:120).

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja dalam kelompok-kelompok untuk menetapkan tujuan bersama. (Felder, 1994:2). Wahyuni (2001:8) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dengan cara menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda. Sependapat dengan pernyataan tersebut Setyaningsih (2001:8) mengemukakan bahwa metode pembelajaran kooperatif memusatkan aktifitas di kelas pada siswa dengan cara pengelompokan siswa untuk bekerja sama dalam proses pembelajaran. Johnson, Johnson, dan Smitt dalam Felder (199:2) menambahkan unsur-unsur alam pembelajran kooperatif sebagai berikut:

1. Ketergantungan Positif
2. Kemampuan Individual
3. Promosi tatap muka interaktif
4. Manfaat dari penggabungan keahlian yang tepat
5. Kelompok Proses

Model TGT (*Team Games Tournament*)

1. Kelompokkan siswa dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga sampai dengan lima orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen meliputi karakteristik kecerdasan, kemampuan awal matematika, motivasi belajar, jenis kelamin, atupun latar belakang etnis yang berbeda.
2. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan pelajaran berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. Tujuan presentasi adalah untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa.
3. Pemahaman konsep dilakukan dengan cara siswa diberi tugas-tugas kelompok. Mereka boleh mengerjakan tugas-tugas tersebut secara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada temannya yang lain atau mendiskusikan masalah dalam kelompok atau apa saja untuk menguasai materi pelajaran tersebut. Para siswa tidak hanya dituntut untuk mengisi lembar jawaban tetapi juga untuk mempelajari konsepnya. Anggota kelompok diberitahu bahwa mereka dianggap belum selesai mempelajari materi sampai semua anggota kelompok memahami materi pelajaran tersebut.
4. Siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam tournament mingguan dan teman sekelompoknya tidak boleh menolong satu sama lain. Pertandingan individual ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep dengan cara siswa diberikan soal yang dapat diselesaikan dengan cara menerapkan konsep yang dimiliki sebelumnya.
5. Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok.
6. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik prestasinya atau yang telah memenuhi kriteria tertentu. Penghargaan disini dapat berupa hadiah, sertifikat, dan lain-lain.

Gagasan utama dibalik model TGT adalah untuk memotivasi para siswa untuk mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru. Jika para siswa menginginkan agar kelompok mereka memperoleh penghargaan, mereka harus membantu teman sekelompoknya mempelajari materi yang diberikan. Mereka harus mendorong teman mereka untuk melakukan yang terbaik dan menyatakan suatu norma bahwa belajar itu merupakan suatu yang penting, berharga dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian

ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Menurut Sukidin dkk. (2002:54) ada 4 macam bentuk penelitian tindakan yaitu: 1) penelitian tindakan guru sebagai peneliti; 2) penelitian tindakan kolaboratif; 3) penelitian tindakan simultan terintegratif; dan 4) penelitian tindakan sosial eksperimental.

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, dimana guru sangat berperan sekali dalam proses penelitian tindakan kelas. Dalam bentuk ini, tujuan utama penelitian tindakan kelas ialah untuk meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini guru terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kehadiran pihak lain dalam penelitian ini perannya tidak dominan dan sangat kecil.

Penelitian ini mengacu pada perbaikan pembelajaran yang berkesinambungan. Kemmis dan Taggart (1988:14) menyatakan bahwa model penelitian tindakan adalah berbentuk spiral. Tahapan penelitian tindakan pada suatu siklus meliputi perencanaan atau pelaksanaan observasi dan refleksi.

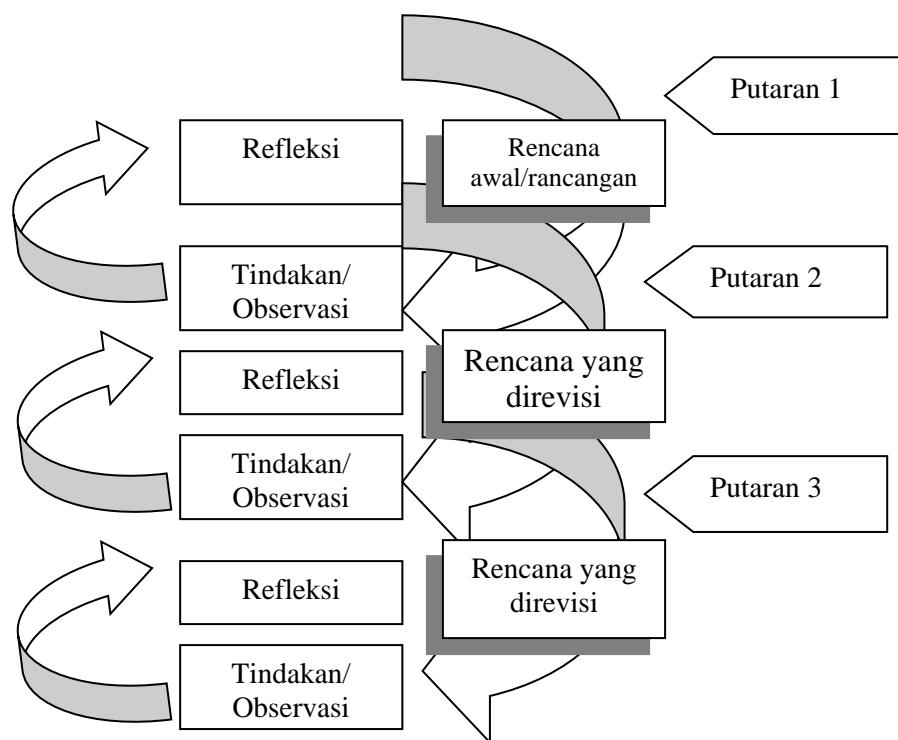
Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SMPN 14 Balikpapan Kelas IX-B tahun pelajaran 2021/2022. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober semester ganjil 2021/2022. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas IX-B SMPN 14 Balikpapan Tahun Pelajaran 2021/2022 Pada pokok bahasan Bentuk Perubahan Sosial Budaya dan Globalisasi.

Rancangan Penelitian

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

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



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas

Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah tes buatan guru yang fungsinya adalah: 1) Untuk menentukan seberapa baik siswa telah menguasai bahan pelajaran yang telah diberikan dalam waktu tertentu; 2) Untuk menentukan apakah suatu tujuan telah tercapai; dan 3) Untuk memperoleh suatu nilai (Arikunto, Suharismi, 2002:19). Sedangkan tujuan dari tes adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individual maupun secara klasikal. Disamping itu untuk mengetahui letak kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa sehingga dapat dilihat dimana kelemahannya, khususnya pada bagian mana KD yang belum tercapai. Untuk memperkuat data yang dikumpulkan, maka juga digunakan metode observasi (pengamatan) yang dilakukan oleh teman sejawat untuk mengetahui dan merekam aktifitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektivan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis dekriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa, juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara

memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Untuk menilai ulangan atau tes formatif
2. Untuk ketuntasan belajar
3. Untuk lembar observasi
 - a. Lembar observasi pengelola metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament*.
 - b. Lembar observasi aktifitas guru dan siswa

HASIL PENELITIAN

Data penelitian diperoleh dari data observasi berupa pengamatan pengelolaan metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* dan pengamatan aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus. Data lembar observasi diambil dari dua pengamatan yaitu data pengamatan pengelolaan metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dan data pengamatan aktivitas guru dan siswa. Data tes formatif untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament*.

Analisis Hasil Penelitian

Siklus I

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, soal tes formatif I dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengolahan metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament*, dan lembar observasi aktifitas guru dan siswa.

Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2021 kelas ganjil dengan jumlah siswa 19 orang dan 12 Oktober 2021 kelas genap jumlah siswa 19 orang di Kelas IX-B dengan jumlah siswa 38 siswa.

Tabel 1. Pengelolaan Pembelajaran pada Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Penilaian		Rata-rata
		P1	P2	
I	Pengamatan KBM			
	A. Pendahuluan			
	1. Memotivasi siswa	2	2	2
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	2	2	2
	3. Menghubungkan dengan pelajaran sebelumnya			
	4. Mengatur siswa dalam kelompok-kelompok belajar			

	B. Kegiatan inti			
	1. Mempresentasikan langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif	3	3	3
	2. Membimbing siswa melakukan kegiatan	3	3	3
	3. Melatih keterampilan kooperatif	3	3	3
	4. Mengawasi setiap kelompok secara bergiliran			
	5. Memberikan bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan	3	3	3
	C. Penutup			
	1. Membimbing siswa membuat rangkuman	3	3	3
	2. Memberikan evaluasi	3	3	3
II	Pengelolaan Waktu	2	2	2
III	Antusiasme Kelas			
	1. Siswa antusias	2	2	2
	2. Guru antusias	3	3	3
	Jumlah	32	32	32

Keterangan; 1:Tidak Baik; 2:Kurang Baik; 3:Cukup Baik; 4:Baik

Tabel 2. Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I

No.	Aktivitas Guru yang diamati	Presentase
1	Menyampaikan tujuan	5,0
2	Memotivasi siswa	8,3
3	Mengkaitkan dengan pelajaran sebelumnya	8,3
4	Menyampaikan materi/ langkah-langkah/ strategi	6,7
5	Menjelaskan materi yang sulit	13,3
6	Membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep	21,7
7	Meminta siswa menyajikan dan mendiskusikan hasil kegiatan	10,0
8	Memberikan umpan balik	18,3
9	Membimbing siswa merangkum pelajaran	8,3
No.	Aktivitas siswa yang diamati	Presentase
1	Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru	22,5
2	Membaca buku	11,5
3	Bekerja dengan sesama anggota kelompok	18,7
4	Diskusi antar siswa/ antara siswa dengan guru	14,4
5	Menyajikan hasil pembelajaran	2,9
6	Menyajikan/ menanggapi pertanyaan/ ide	5,2
7	Menulis yang relevan dengan KBM	8,9
8	Merangkum pembelajaran	6,9
9	Mengerjakan tes evaluasi	8,9

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa pada Siklus I

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	6,79
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	26
3	Presentase ketuntasan belajar	68,2

Refleksi

1. Guru kurang maksimal dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Guru kurang maksimal dalam pengelolaan waktu
3. Siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung

Analisis Data Penelitian Siklus I

1. Ranah Psikomotor
 - a. Siswa yang mendapat nilai 60 tidak ada
 - b. Siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 15 (38,46%)
 - c. Siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 2 (61,54%)

Berarti siswa yang mendapat nilai di atas 70 sebanyak 61,54%, secara klasikal termasuk kategori belum tuntas.

2. Ranah Afektif
 - a. Siswa mendapat nilai C sebanyak 6 (15,38%)
 - b. Siswa yang mendapat nilai B sebanyak 26 (66,67%)
 - c. Siswa yang mendapat nilai A sebanyak 7 (17,95%)

Berarti siswa yang mendapat nilai di atas C sebanyak 84,62%, secara klasikal termasuk kategori tuntas.

Revisi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

1. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.
2. Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan
3. Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa bisa lebih antusias.

Siklus II

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* dan lembar observasi guru dan siswa.

Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2021 kelas ganjil dengan jumlah siswa 19 orang dan 19 Oktober 2021 kelas genap jumlah siswa 19 orang, di Kelas IX-B dengan jumlah siswa 38 siswa.

Tabel 4. Pengelolaan Pembelajaran pada Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Penilaian		Rata-rata
		P1	P2	
I	Pengamatan KBM			
	D. Pendahuluan			
	1. Memotivasi siswa	3	3	3
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4	3,5
	3. Menghubungkan dengan pelajaran sebelumnya			
	4. Mengatur siswa dalam kelompok-kelompok belajar			
	E. Kegiatan inti			
	1. Mempresentasikan langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif	3	4	3,5
	2. Membimbing siswa melakukan kegiatan	4	4	4
	3. Melatih keterampilan kooperatif	4	4	4
	4. Mengawasi setiap kelompok secara bergiliran	4	4	4
	5. Memberikan bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan	3	3	3
	F. Penutup			
1. Membimbing siswa membuat rangkuman	3	4	3,5	
2. Memberikan evaluasi	4	4	4	
II	Pengelolaan Waktu	3	3	2
III	Antusiasme Kelas			
	1. Siswa antusias	4	3	3,5
	2. Guru antusias	4	4	4
	Jumlah	41	43	42

Keterangan; 1: Tidak Baik; 2: Kurang Baik; 3: Cukup Baik; 4: Baik

Tabel 5. Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus II

No.	Aktivitas Guru yang diamati	Presentase
1	Menyampaikan tujuan	6,7
2	Memotivasi siswa	6,7
3	Mengkaitkan dengan pelajaran sebelumnya	6,7
4	Menyampaikan materi/ langkah-langkah/ strategi	11,7
5	Menjelaskan materi yang sulit	11,7
6	Membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep	25,0
7	Meminta siswa menyajikan dan mendiskusikan hasil kegiatan	8,2
8	Memberikan umpan balik	16,6
9	Membimbing siswa merangkum pelajaran	6,7
No.	Aktivitas siswa yang diamati	Presentase
1	Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru	17,9
2	Membaca buku	12,1
3	Bekerja dengan sesama anggota kelompok	21,0
4	Diskusi antar siswa/ antara siswa dengan guru	13,8
5	Menyajikan hasil pembelajaran	4,6
6	Menyajikan/ menanggapi pertanyaan/ ide	5,4

7	Menulis yang relevan dengan KBM	7,7
8	Merangkum pembelajaran	6,7
9	Mengerjakan tes evaluasi	10,8

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa pada Siklus II

No.	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	7,29
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	31
3	Presentase ketuntasan belajar	81,58

Analisis Data Penelitian Siklus II

1. Ranah Psikomotor

- Siswa yang mendapat nilai 60 tidak ada
 - Siswa yang mendapat nilai tujuh puluh sebanyak 75 (38,46%)
 - Siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 24 (61,54%)
- Berarti siswa yang mendapat nilai di atas 70 sebanyak 61,54%, secara klasikal termasuk kategori belum tuntas.

2. Ranah Afektif

- Siswa yang mendapat nilai C sebanyak 6 (15,38%)
 - Siswa yang mendapat nilai B sebanyak 26 (66,67%)
 - Siswa yang mendapat nilai A sebanyak 7 (17,95%)
- Berarti siswa yang mendapat nilai di atas C sebanyak 84,62%, secara klasikal termasuk kategori tuntas.

Refleksi

- Memotivasi siswa
- Membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep
- Pengelolaan waktu

Revisi Rancangan

- Guru dalam memotivasi siswa hendaknya dapat membuat siswa lebih termotivasi selama proses belajar mengajar berlangsung.
- Guru harus lebih dekat dengan siswa sehingga tidak ada perasaan takut dalam diri siswa baik untuk mengemukakan pendapat atau bertanya.
- Guru harus lebih sabar dalam membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep.
- Guru harus mendistribusikan waktu secara baik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
- Guru sebaiknya menambah lebih banyak contoh soal dan memberi soal-soal-soal latihan pada siswa untuk dikerjakan pada setiap kegiatan belajar mengajar.

Siklus III

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 3, soal tes formatif 3 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan metode

pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* dan lembar observasi aktifitas guru dan siswa.

Tahap Kegiatan dan Pengamatan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober 2021 kelas ganjil dengan jumlah siswa 19 orang dan 26 Oktober 2021 kelas genap jumlah siswa 19 orang, di Kelas IX-B dengan jumlah siswa 38 siswa.

Tabel 7. Pengelolaan Pembelajaran pada Siklus III

No.	Aspek yang diamati	Penilaian		Rata-rata
		P1	P2	
I	Pengamatan KBM			
	G. Pendahuluan			
	1. Memotivasi siswa	3	3	3
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4	4
	3. Menghubungkan dengan pelajaran sebelumnya			
	4. Mengatur siswa dalam kelompok-kelompok belajar			
	H. Kegiatan inti			
	1. Mempresentasikan langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif	4	4	4
	2. Membimbing siswa melakukan kegiatan	4	4	4
	3. Melatih keterampilan kooperatif	4	4	4
4. Mengawasi setiap kelompok secara bergiliran	4	3	3,5	
5. Memberikan bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan	3	3	3	
I. Penutup				
1. Membimbing siswa membuat rangkuman	4	4	4	
2. Memberikan evaluasi	4	4	4	
II	Pengelolaan Waktu	3	3	3
III	Antusiasme Kelas			
	1. Siswa antusias	4	4	4
	2. Guru antusias	4	4	4
	Jumlah	45	44	44,5

Keterangan; 1: Tidak Baik; 2: Kurang Baik; 3: Cukup Baik; 4: Baik

Tabel 8. Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus III

No.	Aktivitas Guru yang diamati	Presentase
1	Menyampaikan tujuan	6,7
2	Memotivasi siswa	6,7
3	Mengkaitkan dengan pelajaran sebelumnya	10,7
4	Menyampaikan materi/ langkah-langkah/ strategi	13,3
5	Menjelaskan materi yang sulit	10,0
6	Membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep	22,6
7	Meminta siswa menyajikan dan mendiskusikan hasil kegiatan	10,0
8	Memberikan umpan balik	11,7
9	Membimbing siswa merangkum pelajaran	10,0

No.	Aktivitas siswa yang diamati	Presentase
1	Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru	20,8
2	Membaca buku	13,1
3	Bekerja dengan sesama anggota kelompok	22,1
4	Diskusi antar siswa/ antara siswa dengan guru	15,0
5	Menyajikan hasil pembelajaran	2,9
6	Menyajikan/ menanggapi pertanyaan/ ide	4,2
7	Menulis yang relevan dengan KBM	6,1
8	Merangkum pembelajaran	7,3
9	Mengerjakan tes evaluasi	8,5

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa pada Siklus III

No.	Uraian	Hasil Siklus III
1	Nilai rata-rata tes formatif	7,97
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	36
3	Presentase ketuntasan belajar	94,74

Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament*. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Selama proses belajar mengajar guru telah mekasanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi presentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
2. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar mengajar berlangsung.
3. Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
4. Hasil belajar siswa pada siklus III mencapai ketuntasan.

Revisi Pelaksanaan

Pada siklus III guru telah menerapkan metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

PEMBAHASAN

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* memiliki dampak positif dalam

meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu masing-masing 68,2%, 81,58% dan 94,74%. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai. Sedangkan kelompok yang mendapatkan penghargaan adalah kelompok I dengan nilai kelompok tertinggi sebesar 6,17.

Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktifitas siswa dalam proses pembelajaran IPS pada pokok bahasan Bentuk Perubahan Sosial Budaya dengan metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* yang paling dominan adalah bekerja dengan sesama anggota kelompok, mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru dan diskusi antar siswa /antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktifitas siswa dikategorikan aktif.

KESIMPULAN

Metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

1. Metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (68,42%), siklus II (81,58%), siklus III (94,74%).
2. Metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* dapat menjadikan siswa merasa dirinya mendapat perhatian dan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, gagasan, ide, dan pertanyaan.
3. Siswa dapat bekerja secara mandiri maupun kelompok, serta mampu bertanggungjawabkan tugas individu maupun kelompok.
4. Penerapan metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

SARAN

1. Untuk melaksanakan metode pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* memerlukan persiapan yang cukup matang.
2. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pengajaran, walau dalam taraf yang sederhana.
3. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di Kelas IX-B SMPN 14 Balikpapan tahun pelajaran 2021/2022.
4. Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 1996. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindon.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Mengajar Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Azhar, Lalu Muhammad. 1993. *Proses Belajar Mengajar Pendidikan*. Jakarta: Usaha Nasional.
- Daroeso, Bambang. 1989. *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral Pancasila*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Putra.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *psikologi belajar*. Rineksa Putra.
- Felder, Richad M. 1994. *Cooperative Learning In The Technical Corse, (online)*, (Pell\d\My% Document\Coop % 20 Report.
- Hadi, Sutrisno. 1982. *Metodologi Research, jilid I*. Yogyakarta: yp. Fak. Psikologi UGM.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hasibuan, JJ. dan Moerdjiono. 1998. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Margono. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Masriyah. 1999. *Analisis Butir Tes*. Surabaya: Universiats Press.
- Ngalim, Purwanto M. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nur, Moh. 2001. *Pemotivasian Siswa untuk Belajar*. Surabaya: University Press Universitas Negeri Surabaya.
- Nur, Muhammad. 1996. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Negeri.
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru–Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rustiyah, N.K.1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Bina Aksara.
- Sardiman, A.M. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.

- Soekamto, Toeti. 1997. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Soetomo, 1993. *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya Usaha Nasional.
- Sudjana, N dan Ibrahim. 1989. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana. 1996. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sukidin dkk. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insane Cendekia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surakhmad, Winarno. 1990. *Metode Pengajaran Nasional*. Bandung: Jemmars.
- Suryosubroto, B. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan, Suatu Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Usman, Moh. Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEGELOLAAN BISNIS RITEL
PADA SISWA KELAS XII BDP 2 SMKN 2 BALIKPAPAN
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Anita Rusmawarni
SMK Negeri 2 Balikpapan

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk 1) meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui model pembelajaran berbasis proyek pada siswa kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan Tahun Pelajaran 2019/2020 dan 2) meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran berbasis proyek pada siswa kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama 2 siklus. Rancangan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Desain penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis proyek. Populasi penelitian ini adalah guru Pengelolaan Bisnis Ritel dan siswa kelas XII BDP 2 sebanyak 36 peserta didik serta catatan atau observasi guru. Instrumen penelitian ini adalah lembar pengamatan untuk guru dan siswa dan lembar observasi guru, sedangkan teknik pengumpulan data penelitian adalah observasi, catatan lapangan, dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) mengalami peningkatan. Peningkatan nilai diketahui dari nilai rata-rata pada siklus I yaitu 73,9 dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 85,1; 2) perubahan keaktifan siswa yang diperoleh siswa dimana pada siklus I keaktifan siswa sebesar 75% dan pada siklus II keaktifan siswa meningkat menjadi 100%.

Kata Kunci: *pembelajaran berbasis proyek, hasil belajar pengelolaan bisnis ritel*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menekankan pelaksanaan pembelajaran pada aspek afektif atau perubahan perilaku dan kompetensi yang ingin dicapai adalah kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, juga cara pembelajarannya yang holistik dan menyenangkan. Model pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar karena berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh model yang efektif pada suatu lembaga.

Syarat pembelajaran yang efektif adalah lingkungan yang mendukung dan menyenangkan. Siswa tidak dapat belajar dengan efektif bila dirinya dalam keadaan

stress. Untuk itu diperlukan cara yang tepat agar proses mentransfer ilmu dapat berlangsung sesuai yang dikehendaki, cara menyampaikan materi pelajaran yang membuat siswa merasa senang dan antusias dalam menerima pelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku setelah menempuh pengalaman belajar (proses belajar mengajar)” Sudjana (2016:22). Berdasarkan hasil observasi dokumen yang dimiliki yang diperoleh dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan ditemukan beberapa permasalahan tentang pembelajaran apresiasi sastra di antaranya: siswa tidak berminat dan kurang berperan aktif selama proses belajar mengajar Pengelolaan Bisnis Ritel terutama pada materi menganalisis Lembaga waralaba dan Peranannya, siswa beranggapan materi menganalisis Lembaga waralaba dan Peranannya itu sulit. Penerapan metode pembelajaran yang masih monoton (tradisional), berpusat pada guru (*teacher-centered*) belum berpusat pada siswa (*student-centered*) sehingga pembelajaran kurang memberikan inovasi kepada siswa.

Kedua hal tersebut menyebabkan hasil belajar pengelolaan bisnis ritel siswa di kelas XII belum mencapai target yang diinginkan. Nilai hasil belajar berdasarkan dokumen hasil belajar 36 siswa yang diketahui nilai rata-rata menganalisis Lembaga waralaba dan Peranannya siswa kelas XII BDP 2 adalah 68. Nilai rata-rata tertinggi materi Menganalisis Lembaga waralaba dan Peranannya adalah 72. Nilai rata-rata terendah materi menganalisis Lembaga waralaba dan Peranannya adalah 65. Dari hasil belajar tersebut belum mencapai target standart ketuntasan klasikal minimal (SKKM) adalah 78. Hal ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran konvensional belum mencapai hasil yang maksimal, sesuai standart KKM.

Berdasarkan hal tersebut salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa menganalisis Lembaga waralaba dan Peranannya perlu adanya model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan aktivitas maupun motivasi agar terjadi interaksi antara guru dan siswa yang lebih baik. Model pembelajaran berbasis proyek adalah cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merasa terdorong untuk meneliti sejauh mana peningkatan hasil belajar menganalisis Lembaga waralaba dan Peranannya dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek terhadap siswa kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan. Penelitian tindakan kelas ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengelolaan Bisnis Ritel pada Siswa Kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan Tahun Ajaran 2019/2020”.

Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1) Meningkatkan hasil belajar Pengelolaan Bisnis Ritel melalui model pembelajaran berbasis proyek pada siswa Kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan tahun ajaran 2019/2020 dan 2) Meningkatkan aktivitas belajar Pengelolaan Bisnis Ritel melalui model pembelajaran berbasis proyek pada siswa Kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan tahun ajaran 2019/2020.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*=PjBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata (Kemendikbud, 2013).

Tujuan Pembelajaran Berbasis Proyek/Tugas

Setiap model pembelajaran pasti memiliki tujuan dalam penerapannya. Made (2010:15) menyatakan bahwa tujuan *project based learning*, antara lain:

1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek
2. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran Membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata
3. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek
4. Meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada PjBL yang bersifat kelompok

Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:7) "belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar".

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis PTK partisipan. Menurut Supardi (2010), PTK Partisipan adalah suatu penelitian tindakan kelas dimana peneliti terlibat langsung di dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian yang berupa laporan serta mampu melibatkan orang yang melakukan kegiatan untuk meningkatkan prakteknya sendiri. Adapun alur penelitian adalah sebagai berikut:

1. Rancangan /rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk didalamnya instrument penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep peserta didik serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya model pembelajaran peta konsep menggunakan lagu.
3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.
4. Observasi dibagi dalam tiga putaran yaitu putaran 1,2,3 dimana masing-masing putaran dikenai perlakuan yang sama (akhir kegiatan yang sama) dan membahas

satu bab pokok bahasan yang dimaksudkan untuk memperbaiki system pengajaran yang telah dilaksanakan.

Tempat, Waktu dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan SMKN 2 Balikpapan tahun ajaran 2019/2020. Waktu penelitian dilakukan pada bulan September-Desember 2019. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII BDP 2 yang berjumlah 36 orang terdiri dari 5 orang siswa laki-laki dan 31 orang siswa perempuan

Alat Pengumpul Data

Alat pengumpulan data disesuaikan dengan teknik yang dipakai, karena teknik yang digunakan adalah test tertulis maka alat pengumpulan datanya adalah test tertulis berupa test uraian. Sedangkan tuntut aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa

Analisa Data

Data kuantitatif menggunakan analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes. Untuk siklus ke-I yang dibandingkan adalah nilai kondisi awal dan nilai siklus I, sedangkan untuk siklus ke-II yang dibandingkan adalah nilai siklus I dan siklus II.

Indikator Keberhasilan

Untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel materi menulis penafsiran pandangan pengarang digunakan Indikator Peningkatan Hasil Belajar Lembaga waralaba dan Peranannya Siswa. Hasil belajar siswa berupa skor tes tulis tentang penafsiran dan interpretasi pandangan pengarang kemudian dianalisis untuk menentukan keberhasilan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan analisis sebagai berikut.

1. Analisis Daya Serap Bacaan

Analisis daya serap dilakukan dengan memperhatikan tulisan yang dimuat siswa berisi keterpaduan antara bacaan dengan tulisan, keterpaduan paragraf, penarikan kesimpulan menggunakan kalimat sendiri. Apabila sesuai siswa mendapatkan nilai 75. Daya serap secara klasikal dikatakan berhasil apabila telah mencapai ≥ 80 .

2. Ketuntasan

Secara individual, siswa dinyatakan tuntas apabila telah mampu mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Secara klasikal dikatakan tuntas belajar jika lebih dari 85 % siswa mendapat nilai diatas 75 dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan Kelas} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Peserta Didik}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN

Hasil Belajar

Siklus I

Siklus I, siswa ditugaskan untuk mempelajari kompetensi dasar menganalisis Lembaga waralaba dan Peranannya dan diberikan tugas kelompok untuk membahas

mengenai waralaba. Siswa yang mengikuti tes sebanyak 36 siswa, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa sedangkan yang belum tuntas sebanyak 18 siswa. Berdasarkan data evaluasi siswa siklus I dari jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas, maka nilai rata-rata yang di peroleh sebesar 73,9%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebagian besar sudah mencapai atau melebihi nilai KKM dan ketuntasan klasikal baru mencapai 50% sehingga harus dilanjutkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan ketuntasan 80%.

Berdasarkan hasil observasi siswa Siklus I di peroleh skor sebanyak 30 (75%) artinya keaktifan siswa pada saat pembelajaran oleh siswa sudah baik walaupun masih ada beberapa kekurangan tetapi secara umum aktivitas siswa selama pembelajaran sudah melaksanakan tahapan-tahapan dengan baik.

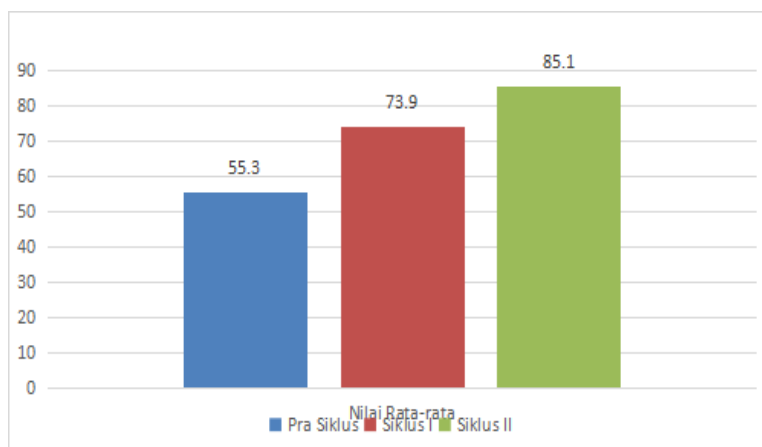
Siklus II

Siklus II, siswa ditugaskan untuk mempelajari kompetensi dasar menganalisis Lembaga waralaba dan Peranannya dan diberikan tugas kelompok untuk membahas mengenai waralaba. Siswa yang mengikuti tes sebanyak 36 siswa, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 32 siswa sedangkan yang belum tuntas sebanyak 4 siswa. Berdasarkan data evaluasi siswa siklus II dari jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas, maka nilai rata-rata yang di peroleh sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebagian besar sudah mencapai atau melebihi nilai KKM dan ketuntasan klasikal baru mencapai 89% sehingga harus dilanjutkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan ketuntasan 80%.

Berdasarkan hasil observasi siswa Siklus I di peroleh skor sebanyak 36 (90%) artinya keaktifan siswa pada saat pembelajaran oleh siswa sudah baik walaupun masih ada beberapa kekurangan tetapi secara umum aktivitas siswa selama pembelajaran sudah melaksanakan tahapan-tahapan dengan baik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil keterampilan menganalisis Lembaga Waralaba dan Peranannya mengalami peningkatan yang signifikan. Diketahui rata-rata sebelum menggunakan model pembelajaran terbilang rendah yaitu sebesar 8,3% kemudian mengalami peningkatan di siklus I sebesar 50%. Sedangkan pada siklus II rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan yang cukup besar yaitu 89% dapat dikatakan baik karena sudah diatas KKM yaitu 75



Gambar 1. Hasil Keterampilan Menganalisis Lembaga Waralaba dan Peranannya pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Dari prasiklus ke siklus I presentase peningkatan proses pembelajaran sebesar 66,5% masuk dalam kategori sedang. Dari Siklus I ke Siklus II terjadi peningkatan proses pembelajaran sebesar 14% menjadi 89% dan masuk dalam kategori tinggi. Kegiatan pembelajaran lembaga waralaba dan peranannya dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar menganalisis Lembaga waralaba dan Peranannya. Selain itu, dari hasil observasi diperoleh bahwa pembelajaran kompetensi dasar menganalisis Lembaga waralaba dan Peranannya pada siswa kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar karena pembelajaran berfokus pada siswa bukan berfokus pada guru (Ceramah) dan siswa bisa bertukar pendapat dengan teman siswa lainnya. Tetapi dalam penelitian ini peneliti perlu memperbaiki kekurangan dan kelemahan-kelemahan pada refleksi siklus I ke siklus II.

Dengan demikian berdasarkan hasil nilai pada siswa kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model berbasis proyek dikatakan berhasil. Hal ini berdasarkan data yang peneliti peroleh saat melaksanakan pembelajaran di kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan mengalami peningkatan. Pencapaian pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek tanpa media, siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dan yang tidak tuntas 18 siswa atau sebesar 50%. Pada siklus II dengan menggunakan model berbasis proyek sebanyak 32 siswa mencapai ketuntasan 89%.

Dengan demikian berdasarkan hasil nilai pada siswa kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model berbasis proyek dikatakan berhasil. Hal ini berdasarkan data yang peneliti peroleh saat melaksanakan pembelajaran di kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan mengalami peningkatan. Pencapaian pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek tanpa media, siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dan yang tidak tuntas 18 siswa atau sebesar 50%. Pada siklus II dengan menggunakan model berbasis proyek sebanyak 32 siswa mencapai ketuntasan 89%.

Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek siswa kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan dalam melaksanakan hasil belajar

menganalisis Lembaga waralaba dan Peranannya mengalami peningkatan, maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan model berbasis proyek ini efektif digunakan dalam pembelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Pipit Indah anggraini (2016) memiliki kesamaan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan dalam menganalisis lembaga waralaba dan peranannya pada siswa kelas XII BDP SMKN 2 Balikpapan.

KESIMPULAN

1. Penerapan model berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar untuk pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel pada siswa kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Penerapan model berbasis proyek dapat meningkatkan aktivitas belajar untuk pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel pada siswa kelas XII BDP 2 SMKN 2 Balikpapan Tahun Ajaran 2019/2020.

SARAN

1. Bagi Siswa: Dapat menerapkan model pembelajaran ini dengan lebih mandiri mencari fakta-fakta dilapangan untuk kegiatan pembelajaran yang lain agar lebih dapat memahami materi pelajaran yang diberikan khususnya menganalisis Lembaga waralaba dan Peranannya.
2. Bagi Sekolah: Pihak sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi atau masukkan demi meningkatkan kemampuan dan keakifan siswa.
3. Bagi Guru: Guru hendaknya dapat menggunakan metode berbasis proyek ini jauh lebih baik dan selalu memberikan bimbingan yang luas kepada siswa serta memberikan arahan yang jelas agar siswa cepat mengerti dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Kemendikbud. 2013a. Kurikulum 2013: Pergeseran Paradigma Belajar Abad 21. Diakses pada 20 Januari 2016 (<http://litbang.kemdikbud.go.id/index.php/indexberita-kurikulum/243-kurikulum-2013-pergeseran-paradigma-belajar-abad-21>).
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Made, Pidarta. 2010. *Pemikiran tentang Supervisi Pendidikan*. Sarana Press.
- Sukidin, dkk. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendekia.
- Sudjana, Nana. 2016. *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ADMINISTRASI TRANSAKSI
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *EXPLISIT INSTRUCTION*
PADA SISWA KELAS XII BDP 3 DI SMK NEGERI 2 BALIKPAPAN
TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020**

Eva Erwenna
SMK Negeri 2 Balikpapan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk 1) meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran eksplisit instruction pada Administrasi Transaksi peserta didik di kelas XII BDP 3 SMKN 2 Balikpapan dan 2) meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran eksplisit instruction pada Administrasi Transaksi peserta didik kelas XII BDP 3 SMKN 2 Balikpapan. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama 2 siklus. Rancangan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Desain penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis proyek. Populasi penelitian ini adalah guru Administrasi Transaksi dan siswa kelas XII BDP 3 sebanyak 32 peserta didik serta catatan atau observasi guru. Instrumen penelitian ini adalah lembar pengamatan untuk guru dan siswa dan lembar observasi guru, sedangkan teknik pengumpulan data penelitian adalah observasi, catatan lapangan, dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Penerapan model pembelajaran eksplisit instruction Administrasi Transaksi peserta didik di kelas XII BDP 3 SMKN 2 Balikpapan meningkatkan aktivitas belajar dimana siklus I aktivitas belajar 51.53 (kurang) meningkat pada siklus II menjadi 81% (baik) sedangkan motivasi belajar pada siklus I 70% (cukup) dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90% (tinggi); 2) Penerapan model pembelajaran eksplisit instruction Administrasi Transaksi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI TKJ SMKN 2 Balikpapan dimana pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar 72 dan pada siklus II nilai prestasi belajar meningkat menjadi 86.7. sementara ketuntasan klasikal pada siklus I ketuntasan klasikal 59% dan pada siklus II meningkat menjadi 84% dan melebihi target 80% sehingga dinyatakan berhasil.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Eksplisit Instruction

PENDAHULUAN

Seorang guru yang baik dalam proses belajar mengajar harus memiliki model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memotivasi dan mempermudah proses belajar agar siswa dapat menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi.

Kendala yang yang sering dihadapi oleh guru itu sendiri adalah kurang kreatifnya guru dalam menggunakan model pembelajaran sehingga siswa akan mengalami kebosanan apabila model pembelajaran yang itu-itu saja yang digunakan oleh guru tersebut, maka pembelajaran yang dibawakan oleh guru tersebut akan monoton, dan akan membuat siswa menjadi tidak aktif dan tidak berani untuk mengungkapkan pendapatnya sendiri atau juga kepercayaan diri akan jawaban yang telah mereka buat (Imron, 2012).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis, motivasi belajar siswa masih rendah. Berdasarkan hasil belajar Administrasi Transaksi siswa kelas XII BDP 3 SMKN 2 Balikpapan cenderung rendah. Hal ini dilihat dari hasil ujian semester yaitu dari 32 orang siswa dikelas XII BDP 3 hanya 7 orang dengan persentase 21.8% dinyatakan tuntas KKM dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 25 orang dengan persentase 78,2%.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, penulis memilih menerapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Beberapa alasan yang mendasari perlunya menerapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* karena model pembelajaran *Explicit Instruction* merupakan model pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran langsung yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah, model pembelajaran *Explicit Instruction* diperkirakan tepat diterapkan untuk proses pembelajaran kompetensi dasar Menerapkan pengoperasian mesin pembayaran tunai/non tunai yang memiliki tahap-tahap pengetahuan yang harus dikuasai oleh siswa.

Model *Explicit Instruction* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada pendekatan guru dan siswa secara personal sehingga siswa dapat lebih mengerti tentang materi yang diajarkan dengan adanya bimbingan dari guru. Model *Explicit Instruction* atau model pembelajaran langsung khusus dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Hal ini dapat lebih mendekatkan siswa dengan guru secara intern sehingga siswa tidak malu lagi dalam bertanya tentang hal yang belum mereka pahami.

Oleh karena itu perlu dilakukan Penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Administrasi Transaksi Melalui Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Pada Siswa Kelas XII BDP 3 di SMK Negeri 2 Balikpapan Tahun 2019/2020”. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran *explicit instruction* pada Administrasi Transaksi peserta didik di kelas XII BDP 3 SMKN 2 Balikpapan; dan 2) Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *explicit instruction* pada Administrasi Transaksi peserta didik kelas XII BDP 3 SMKN 2 Balikpapan.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot

yang dicapainya.” (Winkel, 2004). Hasil belajar adalah: “Kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, affektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.” Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki peserta didik dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Prestasi belajar peserta didik dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar peserta didik. (Abdul, 2005).

Model Pembelajaran *Explicit Instruction*

Menurut Arends dalam Trianto (2011:29) model *explicit instruction* adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Kelebihan Model *Explicit Instruction*

Menurut Iru (2012:157-158) model *explicit instruction* memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan model *explicit instruction*:

1. Dengan model pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
2. Dapat digunakan untuk memecahkan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
3. Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur.
4. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah.
5. Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa.
6. Pembelajaran langsung merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam menyusun dan menafsirkan informasi.
7. Model pembelajaran langsung dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran tertentu.
8. Model pembelajaran langsung menekankan kegiatan mendengar dan mengamati sehingga dapat membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini.
9. Model pembelajaran langsung bergantung pada kemampuan refleksi guru dapat terus menerus mengevaluasi dan memperbaikinya".

Kekurangan Model *Explicit Instruction*

1. Model pembelajaran langsung bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan

- mencatat. Karena tidak semua siswa memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, guru masih harus mengajarkannya kepada siswa.
2. Dalam model pembelajaran langsung, sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa.
 3. Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.
 4. Karena guru memainkan peran pusat dalam model ini, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada image guru.
 5. Model pembelajaran langsung memberi siswa cara pandang guru mengenai bagaimana materi disusun dan disintesis tidak selalu dapat dipahami oleh siswa.
 6. Model pembelajaran langsung melibatkan banyak komunikasi satu arah, guru sulit mendapatkan umpan balik dari pemahaman siswa.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis PTK partisipan. Menurut Supardi (2010), PTK Partisipan adalah suatu penelitian tindakan kelas dimana peneliti terlibat langsung di dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian yang berupa laporan serta mampu melibatkan orang yang melakukan kegiatan untuk meningkatkan prakteknya sendiri. Adapun alur penelitian adalah sebagai berikut:

1. Rancangan /rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk didalamnya instrument penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep peserta didik serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya model pembelajaran peta konsep menggunakan lagu.
3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.
4. Observasi dibagi dalam tiga putaran yaitu putaran 1,2,3 dimana masing-masing putaran dikenai perlakuan yang sama (akhir kegiatan yang sama) dan membahas satu bab pokok bahasan yang dimaksudkan untuk memperbaiki system pengajaran yang telah dilaksanakan.

Tempat, Waktu dan subyek penelitian

Penelitian ini dilakukan SMKN 2 Balikpapan tahun ajaran 2019/2020. Waktu penelitian dilakukan pada bulan November-Desember 2019. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII BDP 3 yang berjumlah 32 orang.

Instrumen Penelitian

1. Silabus
Silabus adalah seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas, serta penilaian hasil belajar.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk tiap siklus. Masing-masing RPP ini berisi kompetensi dasar Menerapkan pengoperasian mesin pembayaran tunai/non tunai.
3. Lembar Observasi
Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran yang dilaksanakan.
4. Tes Formatif
Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep kompetensi dasar materi menerapkan pengoperasian mesin pembayaran tunai/non tunai, tes ini diberikan setiap akhir putaran.

Analisa Data

Data kuantitatif menggunakan analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes. Untuk siklus ke-I yang dibandingkan adalah nilai kondisi awal dan nilai siklus I, sedangkan untuk siklus ke-II yang dibandingkan adalah nilai siklus I, II dan siklus III.

Indikator Keberhasilan

1. Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar
Indikator keberhasilan hasil belajar pada peserta didik ditentukan dari hasil tes. Adapun indikator keberhasilan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Penentuan Taraf Keberhasilan Tindakan

Persentase	Taraf Keberhasilan
76-100%	Baik
56-79%	Cukup Baik
40-55%	Kurang Baik
< 40%	Tidak Baik

Arikunto (2010)

2. Kriteria Keberhasilan Aktivitas Peserta Didik
Data hasil observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran pada setiap pertemuan dianalisis dengan melihat rata-rata prosentase setiap aspek aktivitas peserta didik. Sebagai indikator keberhasilan aktivitas peserta didik adalah.

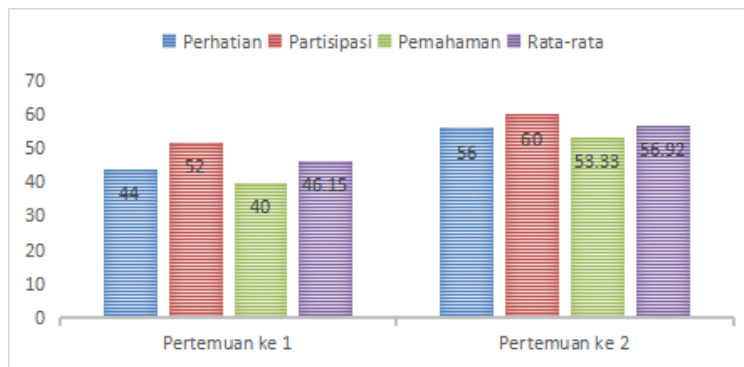
Tabel 2. Penentuan Taraf Keberhasilan Aktivitas

Persentase	Taraf Keberhasilan
80-100%	Sangat baik
66-79%	Baik
56-65%	Cukup
40-55%	Kurang
0-39%	Sangat Kurang

(Arikunto, 2010: 45)

HASIL PENELITIAN

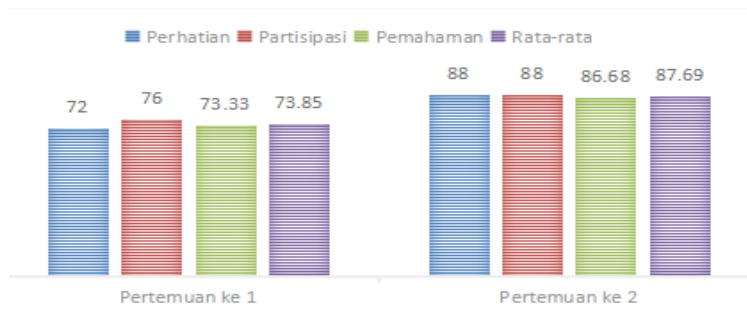
Hasil Belajar Siklus I



Gambar 1. Aktivitas Belajar Siklus I

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *explicit instruction* pada keaktifan siswa adalah 56,92% (cukup). Hasil tes Siklus I untuk pelajaran Administrasi Transaksi menggunakan metode *explicit instruction* dari 32 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata 72, jumlah peserta didik yang tuntas mendapatkan nilai ≥ 75 sebanyak 19 orang dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas mendapatkan nilai < 75 sebanyak 13 orang, sehingga ketuntasan klasikal sebesar 59% masih dibawah ketuntasan klasikal 80%. Berdasarkan jawaban 32 siswa tentang motivasi belajar dapat dihitung bahwa skor motivasi belajar sebesar 70% termasuk dalam motivasi cukup.

Siklus II



Gambar 2. Aktivitas Belajar Siklus II

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *explicit instruction* pada keaktifan siswa adalah 87,69% (baik). Hasil tes Siklus II untuk pelajaran Administrasi Transaksi menggunakan metode dari 32 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata 86,7, jumlah peserta didik yang tuntas mendapatkan nilai ≥ 75 sebanyak 27 orang dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas mendapatkan nilai < 75 sebanyak 5 orang, sehingga ketuntasan klasikal sebesar 84% masih dibawah ketuntasan klasikal 80%.

Berdasarkan jawaban 32 siswa tentang motivasi belajar dapat dihitung bahwa skor motivasi belajar sebesar 90% termasuk dalam motivasi tinggi.

PEMBAHASAN

Aktivitas Peserta didik

Aktivitas peserta didik pada siklus I mencapai 51.54% (kurang). Hal ini disebutkan peserta didik belum terbiasa menggunakan model pembelajaran *explicit instruction*, hal tersebut terlebih adanya dominasi dari peserta didik tertentu yang lebih pandai dan peserta didik lain yang menunjukkan ketergantungan terhadap kelompoknya, kerjasama dalam kelompok belum menunjukkan saling ketergantungan positif, setelah dilakukan upaya perbaikan tindakan pada Siklus II dapat meningkatkan aktivitas belajar sebesar 81% (sangat baik). Artinya hampir semua anggota kelompok bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa alasan yang mendasari perlunya menerapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* karena model pembelajaran *Explicit Instruction* merupakan model pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran langsung yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah, model pembelajaran *Explicit Instruction* diperkirakan tepat diterapkan untuk proses pembelajaran kompetensi dasar Menerapkan pengoperasian mesin pembayaran tunai/non tunai yang memiliki tahap-tahap pengetahuan yang harus dikuasai oleh siswa.

Model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh dengan hasil atau output dari siswa. Model pembelajaran yang digunakan dapat disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan. Setiap mata ajar memiliki sifat maupun ciri khusus yang berbeda dengan mata pelajaran yang lainnya, sehingga perlu pemikiran yang matang untuk menerapkan model yang tepat untuk suatu kompetensi yang diajarkan, salah satunya materi Menerapkan pengoperasian mesin pembayaran tunai/non tunai. Materi tersebut sangat menuntut siswa untuk cekatan dan terampil dalam mengoperasikan mesin hitung. Model *Explicit Instruction* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada pendekatan guru dan siswa secara personal sehingga siswa dapat lebih mengerti tentang materi yang diajarkan dengan adanya bimbingan dari guru. Model *Explicit Instruction* atau model pembelajaran langsung khusus dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Hal ini dapat lebih mendekatkan siswa dengan guru secara intern sehingga siswa tidak malu lagi dalam bertanya tentang hal yang belum mereka pahami.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Pada siklus satu ke siklus dua ada peningkatan rata-rata hasil belajar yang artinya belajar menggunakan model *explicit instruction* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi menerapkan pengoperasian mesin pembayaran tunai/non tunai. Peningkatan hasil belajar pada siklus dua

diduga terkait dengan penggunaan model *explicit instruction* pada siklus setelah dilakukan perbaikan.

Menurut Arends dalam Trianto (2011:29) model *explicit instruction* adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Explicit Instruction menurut Roy Killen (dalam Iru, 2012:155) adalah teknik pembelajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, *explicit instruction*, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas. Berdasarkan berbagai kutipan diatas mengenai *explicit instruction* dapat disimpulkan bahwa model pengajaran langsung dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Menurut Arends (dalam Trianto, 2011:29), istilah lain dari model *explicit instruction* antara lain *training model*, *active teaching model*, *mastery teaching*, *direct instruction* atau model pengajaran langsung”

KESIMPULAN

1. Penerapan model pembelajaran *explicit instruction* Administrasi Transaksi peserta didik di kelas XII BDP 3 SMKN 2 Balikpapan meningkatkan aktivitas belajar dimana siklus I aktivitas belajar 51.53 (kurang) meningkat pada siklus II menjadi 81% (baik) sedangkan motivasi belajar pada siklus I 70% (cukup) dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90% (stinggi).
2. Penerapan model pembelajaran *explicit instruction* Administrasi Transaksi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI TKJ SMKN 2 Balikpapan dimana pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar 72 dan pada siklus II nilai prestasi belajar meningkat menjadi 86.7. sementara ketuntasan klasikal pada siklus I ketuntasan klasikal 59% dan pada siklus II meningkat menjadi 84% dan melebihi target 80% sehingga dinyatakan berhasil.

SARAN

1. Penerapan model pembelajaran *explicit instruction* masih perlu dikembangkan pada pokok bahasan yang lain dan lebih memperhatikan pelaksanaan model pembelajaran *explicit instruction* dengan lebih terencana.
2. Guru dalam menerapkan model pembelajaran *explicit instruction* harus merencanakan waktu dan lingkungan belajar yang akan digunakan dengan baik serta lebih memperhatikan siswa dengan nilai yang rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohamad. 1993. *Penelitian Kependidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Jaya.
- Iru La, La Ode Saifun Arihi. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*. Multi Presindo: DIY.
- Iskandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Soimah Siti. 2013. “Penerapan Model Pengajaran Langsung Melalui Pendekatan Explicit Instruction untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengidentifikasi Dokumen Kantor Pada Siswa Kelas X AP SMK Negeri 1 Brebes”. Skripsi. Semarang: Fakultas Ekonomi UNNES.
- Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INDIVIDUAL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ADMINISTRASI KEUANGAN
PADA SISWA KELAS XII OTKP 2 SMKN 2 BALIKPAPAN
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Supatmi Riyanti
SMK Negeri 2 Balikpapan

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk: 1) Meningkatkan hasil belajar Administrasi Keuangan melalui model pembelajaran Individual pada siswa Kelas XII OTKP 2 SMKN 2 Balikpapan; dan 2) Meningkatkan aktivitas belajar Administrasi Keuangan melalui model pembelajaran Individual pada siswa Kelas XII OTKP 2 SMKN 2 Balikpapan. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama 2 siklus. Rancangan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Desain penelitian ini adalah model pembelajaran individual. Populasi penelitian ini adalah guru Administrasi Keuangan dan siswa kelas XII OTKP 2 sebanyak 32 peserta didik serta catatan atau observasi guru. Instrumen penelitian ini adalah lembar pengamatan untuk guru dan siswa dan lembar observasi guru, sedangkan teknik pengumpulan data penelitian adalah observasi, catatan lapangan, dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) pembelajaran dengan menerapkan model Individual untuk pelajaran Administrasi Keuangan mengalami peningkatan, pada siklus I yaitu 69,38, siklus II meningkat menjadi 78,16 dan siklus III meningkat menjadi 87,66. Model pembelajaran Individual untuk materi membuat administrasi keuangan dengan aplikasi komputer ini juga dapat meningkatkan jumlah siswa yang tuntas belajar. Pada saat siklus I siswa yang tuntas sebesar 37,5%, siklus II meningkat menjadi 78,16% dan pada siklus III mengalami peningkatan ketuntasan klasikal menjadi 90,6%%. 2) terdapat perubahan keaktifan siswa yang diperoleh siswa dimana pada siklus I keaktifan siswa sebesar 59,4%, pada siklus II keaktifan siswa meningkat menjadi 81,3%%, dan pada siklus III meningkat menjadi 93,6%.

Kata Kunci: *Model Belajar Individual, Hasil Belajar Administrasi Keuangan*

PENDAHULUAN

Pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Agar dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan

keahlian dan keterampilan, mereka harus memiliki stamina yang tinggi, menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi, dan mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaannya, serta dengan tuntutan pekerjaannya, serta memiliki kemampuan mengembangkan diri.

Untuk meningkatkan ketrampilan siswa dalam matapelajaran Administrasi Umum, guru diharapkan dapat mengarahkan, menciptakan kegiatan pembelajaran yang kondusif sehingga misi pendidikan akan dapat tercapai. Oleh karena itu guru diharapkan lebih profesional, inovatif, perspektif dan proaktif dalam pembelajaran. Seorang guru yang profesional akan menghasilkan pembelajaran yang baik karena guru tersebut selalu memperbaiki proses pembelajaran sesuai tuntutan / perkembangan zaman.

Hamzah (2007:17) menjelaskan pembelajaran individu yaitu upaya membantu siswa untuk mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya dengan membantu mereka untuk dapat memandang dirinya sebagai pribadi yang mampu / berguna". Wills (2007:20) menjelaskan bimbingan individu adalah proses bantuan terhadap individu yang membutuhkannya. Bantuan tersebut diberikan secara bertujuan, berencana dan sistematis serta tanpa paksaan melainkan atas kesadaran individu tersebut sehubungan dengan masalahnya.

Berdasarkan hasil observasi dokumen yang dimiliki yang diperoleh dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Administrasi Keuangan kelas XII OTKP 2 SMKN 2 Balikpapan hasil belajar Administrasi Keuangan siswa di kelas XII belum mencapai target yang diinginkan. Nilai hasil belajar berdasarkan dokumen hasil belajar 32 siswa yang diketahui nilai rata-rata kompetensi dasar Membuat administrasi keuangan dengan aplikasi komputer siswa kelas XII OTKP 2 adalah 70. Nilai rata-rata tertinggi materi Membuat administrasi keuangan dengan aplikasi komputer adalah 78. Nilai rata-rata terendah materi Membuat administrasi keuangan dengan aplikasi komputer adalah 55. Dari hasil belajar tersebut belum mencapai target standart ketuntasan klasikal minimal (SKKM) adalah 80%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran konvensional belum mencapai hasil yang maksimal, sesuai standart KKM.

Berdasarkan hal tersebut salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa Membuat administrasi keuangan dengan aplikasi komputer perlu adanya model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan aktivitas maupun motivasi agar terjadi interaksi antara guru dan siswa yang lebih baik. Model pembelajaran individu adalah cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merasa terdorong untuk meneliti sejauh mana peningkatan hasil belajar Membuat administrasi keuangan dengan aplikasi komputer dengan menggunakan model pembelajaran Individual terhadap siswa kelas XII OTKP 2 SMKN 2 Balikpapan. Adapun tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk meningkatkan hasil belajar Administrasi Keuangan melalui model pembelajaran Individual pada siswa Kelas XII OTKP 2 SMKN 2 Balikpapan tahun ajaran 2019/2020; dan 2) Untuk meningkatkan aktivitas belajar Administrasi Keuangan melalui model pembelajaran Individual pada siswa Kelas XII OTKP 2 SMKN 2 Balikpapan tahun ajaran 2019/2020.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.” (Winkel, 2004). Hasil belajar adalah: “Kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, affektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.” Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki peserta didik dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Prestasi belajar peserta didik dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar peserta didik. (Abdul, 2005).

Program Pembelajaran Individual (PPI)

Menurut Sanjaya (2008:128) strategi pembelajaran individual dilakukan oleh siswa secara mandiri. Kecepatan, kelambatan dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu yang bersangkutan. Bahan pembelajaran serta bagaimana mempelajarinya didesain untuk belajar sendiri. Adapun prinsip-prinsip pembelajaran individual antara lain:

1. PPI bertujuan menselaraskan antara kebutuhan siswa, tugas dan perkembangan belajar siswa dalam upaya mengembangkan potensi siswa secara optimal.
2. PPI berpusat pada siswa. Setiap komponen PPI difokuskan pada kemajuan dan kebutuhan siswa (kurikulum digunakan sebagai rambu-rambu).
3. PPI tidak semata-mata berdasarkan tujuan pembelajaran tetapi berdasarkan hasil asesmen.
4. PPI tidak mengendalikan siswa, melainkan siswa yang mengendalikan PPI, karena siswa yang akan belajar, maka kebutuhan, perkembangan, dan minat siswa menjadi orientasi dalam mempertimbangkan penyusunan program.

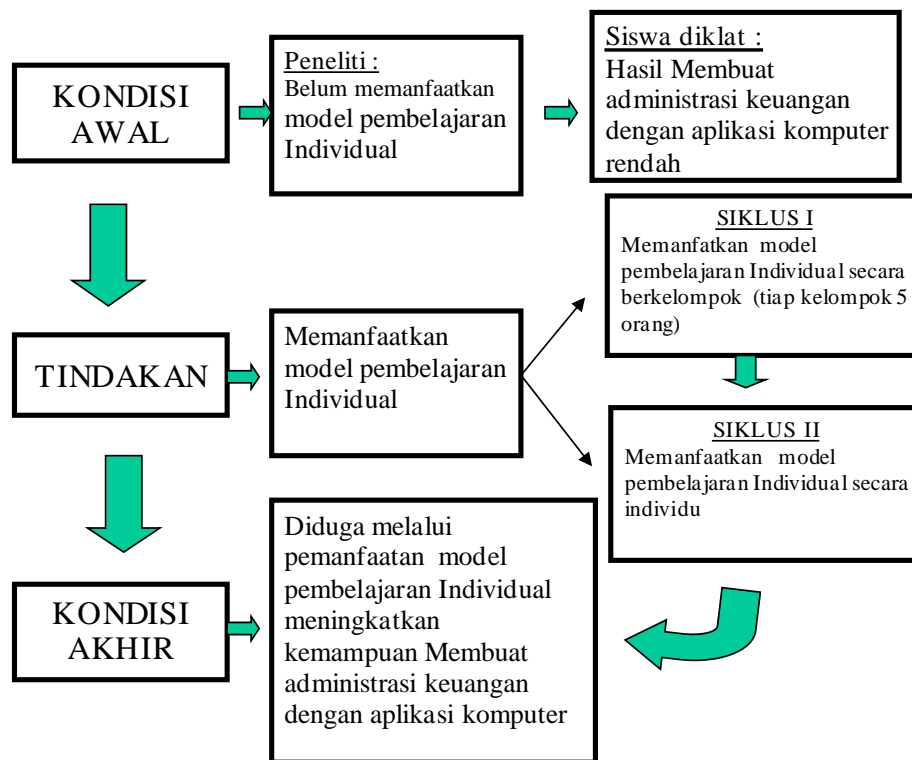
Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Individual

Dalam penggunaan strategi media pembelajaran individual terdapat sisi positif dan sisi negatifnya. Sisi positif penggunaan strategi media pembelajaran individual sebagai berikut:

1. Terbangunya rasa percaya diri siswa
2. Siswa menjadi mandiri dalam melaksanakan pembelajaran
3. Siswa tidak memiliki ketergantungan pada orang lain.

Namun di sisi lain terdapat kelemahan strategi pembelajaran ini, diantaranya jika siswa menemukan kendala dalam pembelajaran, minat dan perhatian siswa justru dikhawatirkan berkurang karena kurangnya komunikasi belajar antar siswa, sementara enggan bertanya kepada guru, tidak membiasakan siswa bekerjasama dalam sebuah team.

Kerangka Berpikir



Gambar 1. Bagan Alur Kerangka Berpikir

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis PTK partisipan. Menurut Supardi (2010), PTK Partisipan adalah suatu penelitian tindakan kelas dimana peneliti terlibat langsung di dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian yang berupa laporan serta mampu melibatkan orang yang melakukan kegiatan untuk meningkatkan prakteknya sendiri. Adapun alur penelitian adalah sebagai berikut:

1. Rancangan /rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk didalamnya instrument penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep peserta didik serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya model pembelajaran peta konsep menggunakan lagu.
3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.
4. Observasi dibagi dalam tiga putaran yaitu putaran 1,2,3 dimana masing-masing putaran dikenai perlakuan yang sama (akhir kegiatan yang sama) dan membahas satu bab pokok bahasan yang dimaksudkan untuk memperbaiki system pengajaran yang telah dilaksanakan.

Tempat, Waktu dan Subyek penelitian

Penelitian ini dilakukan SMKN 2 Balikpapan tahun ajaran 2019/2020. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Oktober-Desember 2019. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII OTKP 2 SMKN 2 Balikpapan yang berjumlah 32 orang.

Alat Pengumpul Data

Alat pengumpulan data disesuaikan dengan teknik yang dipakai, karena teknik yang digunakan adalah test tertulis maka alat pengumpulan datanya adalah test tertulis berupa test uraian. Sedangkan tuntut aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa

Analisa data

Data kuantitatif menggunakan analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes. Untuk siklus ke-I yang dibandingkan adalah nilai kondisi awal dan nilai siklus I, sedangkan untuk siklus ke-II yang dibandingkan adalah nilai siklus I, II dan siklus III.

Indikator Keberhasilan

1. Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar

Indikator keberhasilan hasil belajar pada peserta didik ditentukan dari hasil tes. Adapun indikator keberhasilan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Penentuan Taraf Keberhasilan Tindakan

Persentase	Taraf Keberhasilan
76-100%	Baik
56-79%	Cukup Baik
40-55%	Kurang Baik
< 40%	Tidak Baik

(Arikunto, 2010)

2. Kriteria Keberhasilan Aktivitas Peserta Didik

Data hasil observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran pada setiap pertemuan dianalisis dengan melihat rata-rata prosentase setiap aspek aktivitas peserta didik. Sebagai indikator keberhasilan aktivitas peserta didik adalah:

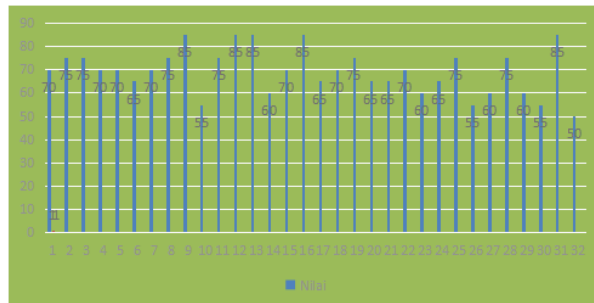
Tabel 2. Penentuan Taraf Keberhasilan Aktivitas

Persentase	Taraf Keberhasilan
80-100%	Sangat baik
66-79%	Baik
56-65%	Cukup
40-55%	Kurang
0-39%	Sangat Kurang

(Arikunto, 2010: 45)

HASIL PENELITIAN

Siklus I

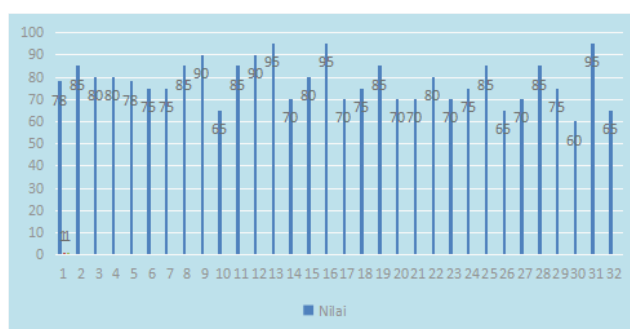


Gambar 2. Hasil Belajar Siklus I

Siklus I, siswa ditugaskan untuk mempelajari kompetensi dasar cara menggunakan aplikasi computer untuk Administrasi keuangan dan diberikan tugas individu untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Siswa yang mengikuti tes sebanyak 32 siswa, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa sedangkan yang belum tuntas sebanyak 20 siswa. Berdasarkan data evaluasi siswa siklus I dari jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas, maka nilai rata-rata yang di peroleh sebesar 69,38%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebagian sudah mencapai atau melebihi nilai KKM dan ketuntasan klasikal baru mencapai 37,5% sehingga harus dilanjutkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan ketuntasan 80%.

Berdasarkan hasil observasi siswa Siklus I di peroleh skor sebanyak 760 (59,4%) artinya keaktifan siswa pada saat pembelajaran oleh siswa masih kurang dan masih ada beberapa kekurangan tetapi secara umum aktivitas siswa selama pembelajaran belum melaksanakan tahapan-tahapan dengan baik.

Siklus II



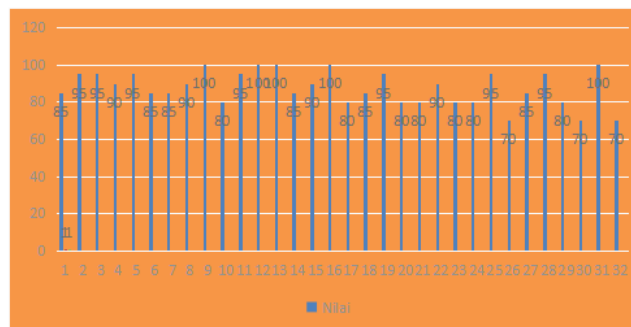
Gambar 3. Hasil Belajar Siklus II

Siklus II, siswa ditugaskan untuk mempelajari kompetensi dasar cara menggunakan aplikasi computer untuk Administrasi keuangan dan diberikan tugas individu untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Siswa yang mengikuti tes sebanyak 32 siswa, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa sedangkan yang belum tuntas sebanyak 10 siswa. Berdasarkan data evaluasi siswa siklus II dari jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas, maka nilai rata-rata yang di peroleh

sebesar 78.16%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebagian besar sudah mencapai atau melebihi nilai KKM dan ketuntasan klasikal baru mencapai 68.8% sehingga harus dilanjutkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan ketuntasan 80%.

Berdasarkan hasil observasi siswa siklus II di peroleh skor sebanyak 1041 (81,3%) artinya keaktifan siswa pada saat pembelajaran oleh siswa sudah baik tetapi masih ada beberapa kekurangan, secara umum aktivitas siswa selama pembelajaran sudah baik.

Siklus III



Gambar 4. Hasil Belajar Siklus III

Siklus III, siswa ditugaskan untuk mempelajari kompetensi dasar membuat administrasi keuangan dengan aplikasi komputer dan diberikan tugas individu untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Siswa yang mengikuti tes sebanyak 32 siswa, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 29 siswa sedangkan yang belum tuntas sebanyak 3 siswa. Berdasarkan data evaluasi siswa siklus III dari jumlah siswa yang tuntas dan belum tuntas, maka nilai rata-rata yang di peroleh sebesar 87.66%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebagian besar sudah mencapai atau melebihi nilai KKM dan ketuntasan klasikal sudah mencapai 90.6% melebihi standar ketuntasan klasikal sehingga siklus ini telah mencapai tujuan penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan hasil observasi siswa siklus III di peroleh skor sebanyak 1198 (93,6%) artinya keaktifan siswa pada saat pembelajaran oleh siswa sudah sangat baik dan secara umum aktivitas siswa selama pembelajaran sudah sangat baik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil keterampilan membuat administrasi keuangan dengan aplikasi komputer mengalami peningkatan yang signifikan. Diketahui rata-rata sebelum menggunakan model pembelajaran terbilang rendah yaitu sebesar 53,97% kemudian mengalami peningkatan di siklus I sebesar 69,38% dan siklus III meningkat menjadi 87,66, hal ini dapat dikatakan baik karena sudah diatas KKM yaitu 75.

Selain dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa, peningkatan hasil belajar kompetensi dasar membuat administrasi keuangan dengan aplikasi komputer juga dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 80%. Terbukti pada tahapan pra siklus tanpa menggunakan model pembelajaran dari 32

siswa, hanya 4 siswa yang tuntas, kemudian pada siklus I dengan menggunakan model Pembelajaran Individual, siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa, pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 22 orang dan siklus III siswa yang tuntas sebanyak 29 orang. Dari prasiklus ke siklus I presentase peningkatan proses pembelajaran dari 25% meningkat menjadi 37,5%, pada siklus II meningkat menjadi 68,8% dan pada siklus III aktivitas siswa meningkat menjadi 90,6%. hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari prasiklus ke siklus I, ke siklus II dan ke siklus III

Dengan demikian berdasarkan hasil nilai pada siswa kelas XII OTKP 2 SMKN 2 Balikpapan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model Individual dikatakan berhasil. Hal ini berdasarkan data yang peneliti peroleh saat melaksanakan pembelajaran di kelas XII OTKP 2 SMKN 2 Balikpapan mengalami peningkatan.

Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran Individual siswa kelas XII OTKP 2 SMKN 2 Balikpapan dalam melaksanakan hasil belajar membuat administrasi keuangan dengan aplikasi komputer mengalami peningkatan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Individual ini efektif digunakan dalam pembelajaran Administrasi Keuangan.

Hamzah (2007: 17) menjelaskan pembelajaran individu yaitu upaya membantu siswa untuk mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya dengan membantu mereka untuk dapat memandang dirinya sebagai pribadi yang mampu / berguna". Wills (2007: 20) menjelaskan bimbingan individu adalah proses bantuan terhadap individu yang membutuhkannya. Bantuan tersebut diberikan secara bertujuan, berencana dan sistematis serta tanpa paksaan melainkan atas kesadaran individu tersebut sehubungan dengan masalahnya.

KESIMPULAN

1. Pembelajaran dengan menerapkan model Individual untuk pelajaran Administrasi Keuangan pada siswa kelas XII OTKP 2 SMKN 2 Balikpapan Tahun Ajaran 2019/2020 mengalami peningkatan dari nilai rata-rata pada siklus I yaitu 69,38, siklus II meningkat menjadi 78,16 dan siklus III meningkat menjadi 87,66.
2. Melalui model pembelajaran Individual dapat dilihat ada perubahan keaktifan siswa yang diperoleh siswa dimana pada siklus I keaktifan siswa sebesar 59,4%, pada siklus II keaktifan siswa meningkat menjadi 81,3%, dan pada siklus III meningkat menjadi 93,6%.

SARAN

1. Bagi Siswa: Dapat menerapkan model pembelajaran ini dengan lebih mandiri mencari pengalaman dilapangan untuk kegiatan pembelajaran yang lain agar lebih dapat memahami materi pelajaran yang diberikan khususnya Membuat administrasi keuangan dengan aplikasi komputer.
2. Bagi Sekolah: Pihak sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi atau masukkan demi meningkatkan kemampuan dan keaktifan siswa.
3. Bagi Guru: Guru hendaknya dapat menggunakan metode Individual ini jauh lebih baik dan selalu memberikan bimbingan yang luas kepada siswa serta memberikan arahan yang jelas agar siswa cepat mengerti dengan baik.

4. Bagi Peneliti: Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan metode Individual lebih baik agar pembelajaran menjadi lebih menarik..

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah, B. Uno. 2007. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Gaung Persada.
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Purwanto, Ngalim. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2015. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sukidin, dkk., 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendekia.
- Syah, Muhibbin. 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SEJARAH MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE* PADA SISWA KELAS X TKJ
SMKN 2 BALIKPAPAN TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Yuni Kristyawati
SMK Negeri 2 Balikpapan

*Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk: 1) meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui model pembelajaran *picture and picture* pada siswa kelas X TKJ SMKN 2 Balikpapan Tahun Pelajaran 2019/2020; dan 2) meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *picture and picture* pada siswa kelas X TKJ SMKN 2 Balikpapan Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama 3 siklus. Rancangan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Desain penelitian ini adalah model pembelajaran *picture and picture*. Populasi penelitian ini adalah guru sejarah dan siswa kelas X TKJ sebanyak 36 peserta didik serta catatan atau observasi guru. Instrumen penelitian ini adalah lembar pengamatan untuk guru dan siswa dan lembar observasi guru, sedangkan teknik pengumpulan data penelitian adalah observasi, catatan lapangan, dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) presentasi aktivitas belajar meningkat dari siklus I yaitu 51.15% (Kurang), siklus II yaitu 70% (Baik) dan siklus III yaitu 83.85% (Sangat Baik); dan 2) penggunaan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dari siklus I rata-rata 50 menjadi 77 pada siklus II dan siklus III menjadi 93.*

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Picture and Picture**

PENDAHULUAN

Perilaku belajar merupakan proses belajar yang dialami dan dihayati dan sekaligus merupakan aktivitas belajar tentang bahan belajar dan sumber belajar dilingkungannya.. Keberhasilan mengajar juga ditinjau dari guru yakni dilihat dari memilih bahan ajar serta model pembelajaran yang digunakan dalam kelas untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, aktif, kondusif. Namun dengan demikian keberhasilan tidak hanya dilihat dari guru melainkan pada peserta didik juga yakni ada rasa keinginan untuk aktif bertanya seperti dapat mengemukakan pendapat ketika ditanya oleh guru maupun ketika berdiskusi. Tidak jarang ditemukan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi sehingga hal ini menyebabkan peserta didik kurang maksimal terhadap materi yang disampaikan terutama dalam mata pelajaran sejarah.

Model pembelajaran diperlukan karena dapat membuat peserta didik lebih aktif serta mampu membuat peserta didik menjadi tidak jenuh dalam materi yang akan diajarkan guru sehingga hasil belajar dapat lebih baik bahkan meningkat. Berkaitan dengan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah yang masih tergolong rendah untuk mengatasi masalah hasil belajar guru dapat menerapkan model pembelajaran *picture and picture* ini karena pembelajaran dengan model pembelajaran *picture and picture* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat.

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan suatu model pembelajaran dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan focus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan, sehingga apapun pesan yang disampaikan, bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati serta dapat diingat kembali oleh siswa (Hamdayama, 2015:229).

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar dan prestasi belajar materi masuknya pengaruh hindu dan budha pada siswa kelas X TKJ di SMKN 2 Balikpapan tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan di antaranya peserta didik tidak memiliki kemampuan menggunakan penalaran pada pola dan sifat serta kemampuan dalam membuat generalisasi materi dalam menyimpulkan pembelajaran. Selain itu faktor yang sangat mempengaruhi kesulitan dalam memahami pembelajaran masuknya pengaruh hindu dan budha di SMKN 2 Balikpapan adalah metode dan pendekatan yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurang tepat dan membuat siswa menjadi kurang memahami materi tersebut karena secara umum guru SMKN 2 Balikpapan masih menerapkan metode ceramah, sehingga keterampilan siswa dalam mempraktekkan konsep – konsep yang mereka pelajari sangat kurang, dengan demikian pembelajaran dirasakan tidak bermanfaat, tidak menarik dan membosankan. Guru cenderung menggunakan metode konvensional, membosankan dan pasif.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan maka ditemukan hasil belajar sejarah tergolong rendah. Begitu juga halnya dengan berdasarkan tes awal yang dilaksanakan oleh peneliti, mengindikasikan bahwa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yakni 75, dan ketuntasan klasikal 80% dari jumlah murid.

Berdasarkan pengamatan peneliti, selama ini keaktifan siswa dan prestasi belajar siswa dalam mata pembelajaran sejarah di SMKN 2 Balikpapan khususnya di Kelas X masih rendah, yang berpatokan dari KKM SMKN 2 Balikpapan yang mencantumkan bahwa KKM untuk pelajaran sejarah adalah 75. Sedangkan hasil belajar sejarah siswa Kelas X masih jauh di bawah KKM. Ada dugaan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan uraian problematika tersebut di atas maka penulis ingin bermaksud memberikan suatu solusi alternatif konkrit dalam mengatasi permasalahan tersebut. Sebagai alternatif adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran materi ini dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture*. Metode pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan aktifitas siswa

karena interaksi antara siswa itu sendiri baik secara fisik maupun psikologis dapat ditingkatkan.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui model pembelajaran *picture and picture* pada materi masuknya pengaruh hindu dan budha di kelas X TKJ SMKN 2 Balikpapan; dan 2) Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *picture and picture* pada materi masuknya pengaruh hindu dan budha kelas X TKJ SMKN 2 Balikpapan.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.” (Winkel, 2004). Hasil belajar adalah: “Kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, affektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.” Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki peserta didik dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Prestasi belajar peserta didik dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar peserta didik. (Abdul, 2005).

Model Pembelajaran *Picture And Picture*

Model pembelajaran *picture and picture* ini merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling asah, saling asih dan saling asuh. Menurut Suprijono (2009:35).

Kelebihan *Picture And Picture*

Menurut Istarani (2011:8) pembelajaran dengan menggunakan metode *picture and picture* memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan pembelajaran dengan metode *picture and picture* diantaranya:

1. Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu
2. Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari
3. Dapat meningkatkan daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisis gambar yang ada.

4. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
5. Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru

Kekurangan *Picture And Picture*

1. Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pembelajaran.
2. Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan kompetensi siswa yang dimiliki
3. Baik guru maupun siswa yang kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.
4. Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis PTK partisipan. Menurut Supardi (2010), PTK Partisipan adalah suatu penelitian tindakan kelas dimana peneliti terlibat langsung di dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian yang berupa laporan serta mampu melibatkan orang yang melakukan kegiatan untuk meningkatkan prakteknya sendiri. Adapun alur penelitian adalah sebagai berikut:

1. Rancangan /rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk didalamnya instrument penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep peserta didik serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya model pembelajaran peta konsep menggunakan lagu.
3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.
4. Observasi dibagi dalam tiga putaran yaitu putaran 1,2,3 dimana masing-masing putaran dikenai perlakuan yang sama (akhir kegiatan yang sama) dan membahas satu bab pokok bahasan yang dimaksudkan untuk memperbaiki system pengajaran yang telah dilaksanakan.

Tempat, Waktu dan Subyek penelitian

Penelitian ini dilakukan SMKN 2 Balikpapan tahun ajaran 2019/2020. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Oktober-Desember 2019. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMKN 2 yang berjumlah 36 orang.

Alat Pengumpul Data

Alat pengumpulan data disesuaikan dengan teknik yang dipakai, karena teknik yang digunakan adalah test tertulis maka alat pengumpulan datanya adalah test tertulis berupa test uraian. Sedangkan tuntut aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa.

Analisa Data

Data kuantitatif menggunakan analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes. Untuk siklus ke-I yang dibandingkan adalah nilai kondisi awal dan nilai siklus I, sedangkan untuk siklus ke-III yang dibandingkan adalah nilai siklus I, II dan siklus III.

Indikator Keberhasilan

1. Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar

Indikator keberhasilan hasil belajar pada peserta didik ditentukan dari hasil tes. Adapun indikator keberhasilan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Penentuan Taraf Keberhasilan Tindakan

Persentase	Taraf Keberhasilan
76-100%	Baik
56-79%	Cukup Baik
40-55%	Kurang Baik
< 40%	Tidak Baik

(Arikunto, 2010)

2. Kriteria Keberhasilan Aktivitas Peserta Didik

Data hasil observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran pada setiap pertemuan dianalisis dengan melihat rata-rata prosentase setiap aspek aktivitas peserta didik. Sebagai indikator keberhasilan aktivitas peserta didik adalah:

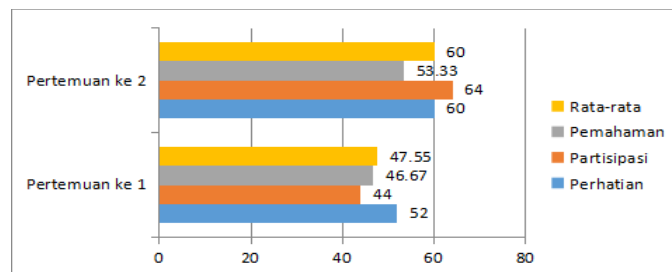
Tabel 2. Penentuan Taraf Keberhasilan Aktivitas

Persentase	Taraf Keberhasilan
80-100%	Sangat baik
66-79%	Baik
56-65%	Cukup
40-55%	Kurang
0-39%	Sangat Kurang

(Arikunto, 2010: 45)

HASIL PENELITIAN

Siklus I

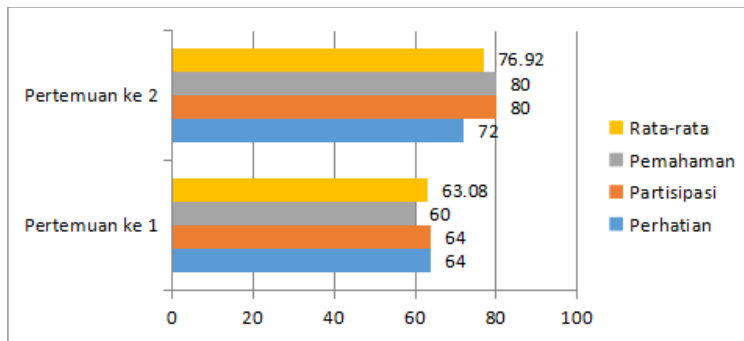


Gambar 1. Aktivitas Belajar Siklus I

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *picture and picture* pada keaktifan siswa adalah 60% (cukup).

Hasil tes Siklus I untuk pelajaran Sejarah menggunakan metode *picture and picture* dari 36 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata 67.6, jumlah peserta didik yang tuntas mendapatkan nilai ≥ 75 sebanyak 17 orang dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas mendapatkan nilai < 75 sebanyak 19 orang, sehingga ketuntasan klasikal sebesar 47% masih dibawah ketuntasan klasikal 80%.

Siklus II

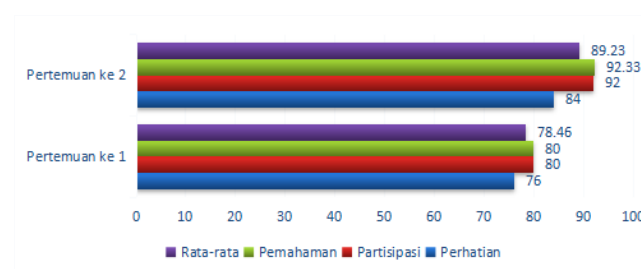


Gambar 2. Aktivitas Belajar Siklus II

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *picture and picture* pada keaktifan siswa adalah 76,9% (baik).

Hasil tes Siklus II untuk pelajaran Sejarah menggunakan metode dari 36 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata 75.9, jumlah peserta didik yang tuntas mendapatkan nilai ≥ 75 sebanyak 27 orang dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas mendapatkan nilai < 75 sebanyak 9 orang, sehingga ketuntasan klasikal sebesar 75% masih dibawah ketuntasan klasikal 80%.

Siklus III



Gambar 3. Aktivitas Belajar Siklus III

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *picture and picture* pada keaktifan siswa adalah 89,2% (sangat baik).

Hasil tes Siklus II untuk pelajaran Sejarah menggunakan metode dari 36 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata 83,3, jumlah peserta didik yang tuntas mendapatkan nilai ≥ 75 sebanyak 35 orang dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas mendapatkan nilai < 75 sebanyak 1 orang, sehingga ketuntasan klasikal sebesar 97% diatas ketuntasan klasikal 80%.

PEMBAHASAN

Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar menggunakan model pembelajaran *picture and picture* pada Siklus I ke Siklus II dan ke Siklus III mengalami peningkatan. Aktivitas peserta didik pada siklus I mencapai 51.15% (kurang). Hal ini disebutkan peserta didik belum terbiasa menggunakan model pembelajaran *picture and picture*, hal tersebut terlebih adanya dominasi dari peserta didik tertentu yang lebih pandai dan peserta didik lain yang menunjukkan ketergantungan terhadap kelompoknya, kerjasama dalam kelompok belum menunjukkan saling ketergantungan positif, setelah dilakukan upaya perbaikan tindakan pada Siklus II dapat meningkatkan aktivitas belajar sebesar 70% (baik) dan setelah dilakukan perbaikan maka aktivitas peserta didik pada Siklus III meningkat menjadi 83.85 (sangat baik). Artinya hampir semua anggota kelompok bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, hal ini sesuai dengan pendapat Mahanal (2004) bahwa dalam belajar kooperatif antara anggota kelompok saling bergantung secara positif dan terikat antar sesama, anggota kelompok. Sehingga keberhasilan individu tergantung pada keberhasilan kelompok.

Pembelajaran Sejarah yang selama ini menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa tidak aktif dalam kegiatan belajar, dengan model pembelajaran *picture and picture* khususnya pada materi masuknya pengaruh hindu dan budha menstimulasi siswa untuk aktif baik secara individu maupun secara berkelompok. Model pembelajaran *picture and picture* juga digunakan dalam pembelajaran aktif, sebab bersentuhan dengan bagaimana siswa memperagakan sesuatu. Metode pembelajaran ini memperlihatkan bagaimana ia melakukan sesuatu yang kemudian di amati dan dibahas. (Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, 2011:98). Menurut Daryanto (2009: 403). Model pembelajaran *picture and picture* adalah suatu cara penyajian informasi dalam proses belajar mengajar dengan mempertunjukkan tentang cara melakukan sesuatu disertai penjelasan secara visual dari proses dengan jelas.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada siklus satu ke siklus dua dan siklus tiga ada peningkatan rata-rata hasil belajar yang artinya belajar menggunakan model *picture and picture* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi masuknya pengaruh hindu dan budha. Peningkatan hasil belajar pada siklus dua dan tiga diduga terkait dengan penggunaan model *picture and picture* pada siklus dua dan tiga setelah dilakukan perbaikan.

Picture and picture menyajikan cara-cara baru yang memudahkan proses belajar lewat pemanduan unsur seni dan pencapaian-pencapaian yang terarah, apapun mata pelajaran yang diajarkan. Menggunakan metode *picture and picture* akan dapat menggabungkan keistimewaan-keistimewaan belajar menuju bentuk perencanaan pelajaran yang membuat prestasi siswa semakin tinggi.

Picture and picture menyajikan suatu proses pembelajaran dengan menyediakan latar belakang dan strategi untuk meningkatkan proses belajar mengajar dan membuat proses tersebut menjadi lebih menyenangkan. Cara ini memberikan sebuah gaya mengajar yang memberdayakan siswa untuk berprestasi

lebih dari yang dianggap mungkin. Juga membantu guru memperluas keterampilan siswa dan motivasi siswa, sehingga guru akan memperoleh kepuasan yang lebih besar dari pekerjaannya.

Model pembelajaran *picture and picture* akan memberikan kegembiraan pada anak pada saat belajar, membuat anak merasa nyaman saat pembelajaran. Belajar perlu dinikmati dan timbul dari perasaan suka serta nyaman tanpa paksaan. Model pembelajaran *picture and picture* melibatkan emosi siswa. Emosi sangat berkaitan erat dengan pembelajaran. Emosi sangat membantu untuk mengingat suatu pelajaran. Dalam pembelajaran *picture and picture* guru dituntut untuk dapat membangkitkan emosi siswa yang tercipta menjadi rasa suka dan nyaman menikmati pelajaran sehingga materi pelajaran dapat mudah diingat atau dipelajari.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *picture and picture* materi masuknya pengaruh hindu dan budha dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di kelas X TKJ SMKN 2 Balikpapan

SARAN

1. Penerapan model pembelajaran *picture and picture* masih perlu dikembangkan pada pokok bahasan yang lain dan lebih memperhatikan pelaksanaan model pembelajaran *picture and picture* dengan lebih terencana.
2. Guru dalam menerapkan model pembelajaran *picture and picture* harus merencanakan waktu dan lingkungan belajar yang akan digunakan dengan baik serta lebih memperhatikan siswa dengan nilai yang rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahar, Ratna Wilis. 1989. *Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fattah, Nanang. 2006. *Landasan Manajemen Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Istarani. 2011. *Tulisan Bersama tentang Desain Pembelajaran SD*. Jawa Barat: Jejak Anggota IKAPI.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Purwanto, Ngalim. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI MELALUI METODE *DRILL*
PADA SISWA KELAS IV SDN 012 BALIKPAPAN UTARA
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Ima Wikarlina
SD Negeri 012 Balikpapan Utara

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah penerapan metode drill pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 012 Balikpapan Utara semester I tahun pembelajaran 2019/2020. Jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran ini sejumlah 25 siswa terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Prosedur penelitian yang digunakan adalah Perencanaan, Pelaksanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi. Data diperoleh melalui proses pembelajaran berlangsung dengan pemberian tugas individu dan kelompok serta tes belajar siswa yang diberikan setiap akhir siklus. Jenis tes hasil belajar adalah essay. Analisis deskriptif dalam bentuk rata-rata dan presentase. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari setiap siklus. Dari prasiklus pertemuan pertama diperoleh nilai rata-rata 47,98 dengan presentase ketuntasan 20% tuntas dan 80% siswa memperoleh nilai kurang. Pada siklus satu mengalami peningkatan rata-rata dari 47,98 menjadi 66,83 dengan presentase ketuntasan 48% siswa yang mendapat nilai lebih, pada siklus dua juga mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi 86,74 dengan presentase ketuntasan 92%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode drill dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Mari melaksanakan shalat di kelas IV SDN 012 Balikpapan Utara semester I tahun pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: *Pendidikan Agama Islam, Metode Drill, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Sholat bagi umat muslim merupakan kewajiban dan kebutuhan. telah diketahui bahwa kewajiban dan tanggungjawab yang harus ditunaikan dalam keadaan apapun dan dimanapun selama hayat masih dikandung badan adalah shalat. shalat merupakan suatu ibadah yang terdiri dari gerakan-gerakan dan bacaan-bacaan/ ucapan-ucapan yang telah diatur dan ditentukan sesuai dengan syarat dan rukun tertentu. Untuk dapat melafalkan bacaan shalat dengan baik dan benar memerlukan latihan yang efektif dan berkesinambungan sejak dini sehingga peserta didik baik dan mampu melafalkan dan menghafalkan bacaan-bacaan shalat.

Berbagai faktor dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam melafalkan dan menghafalkan bacaan sholat. Selain dari siswa itu sendiri, adapula faktor keadaan lingkungan sekitar misalnya; lingkungan bermain, serta keluarga yang kurang memperhatikan dalam hal ibadah shalat juga berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar tentang melafalkan bacaan sholat. Selain itu fasilitas, tenaga pengajar, efektifitas metode yang digunakan, iklim belajar, kompetensi guru, dan keadaan siswa juga ikut mempengaruhi tingkat keberhasilan suatu pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik.

Sebagai seorang tenaga pendidik di SDN.012 Balikpapan Utara, saya berusaha untuk mencari solusi dan inovasi agar hasil pembelajaran lebih baik. Serta memotivasi siswa untuk selalu bersemangat dalam belajar dengan cara melatih siswa secara berulang-ulang dan terus-menerus untuk melafalkan bacaan shalat dengan menggunakan Metode Drill dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Permasalahan yang diangkat penulis di SDN.012 Balikpapan Utara adalah kurangnya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran melafalkan bacaan Shalat, hal ini terlihat dari hasil belajar 25 siswa terdapat 80% menunjukkan nilai dibawah KKM. Dengan penetapan KKM Pendidikan Agama Islam kls 4 yaitu 76.

KAJIAN PUSTAKA

Metode Belajar

Dalam proses pembelajaran secara langsung melibatkan guru dan peserta didik selalu menggunakan berbagai metode yang sesuai untuk memaksimalkan hasil belajar, namun perlu diketahui bahwa dari sekian banyaknya metode, tidak ada satu metode pun yang dianggap paling baik diantara metode-metode yang lain. Tiap metode mempunyai karakteristik tertentu dengan segala kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Suatu metode mungkin baik dan cocok digunakan untuk suatu materi dan pokok bahasan maupun situasi dan kondisi tertentu, tetapi bisa saja tidak tepat untuk digunakan pada materi dan pokok bahasan serta situasi yang lain. Demikian pula suatu metode yang dianggap baik untuk digunakan pada suatu pokok bahasan yang disampaikan oleh guru tertentu, kadang-kadang belum tentu berhasil disampaikan oleh guru lain.

Meskipun demikian seorang guru tetap perlu menggunakan beberapa metode untuk mengetahui tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik. Selain itu penggunaan metode yang bervariasi akan menambah semangat peserta didik dan membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan yang biasanya hanya guru yang aktif berbicara, melainkan siswa pun terdorong untuk berpartisipasi. Misalnya penggunaan metode diskusi, demonstrasi, tanya jawab, bermain peran, dan masih banyak lagi metode yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Udin S Winataputra, merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Dalam hal ini belajar meliputi ketrampilan proses,

keaktifan, motivasi juga prestasi belajar. Prestasi adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu kegiatan. Menurut Syaiful Bahri Djamarah mengenai hasil belajar adalah: hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar siswa menurut W. Winkel adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan pemikirannya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

Drill

Drill adalah suatu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara bersungguh-sungguh dengan tujuan untuk menyempurkan suatu ketrampilan agar menjadi permanen (Sudjana, 1991:86). Ciri khas dari metode ini adalah kegiatan berupa pengulangan yang berkali-kali dari suatu hal yang sama. Fungsinya sebagai berikut:

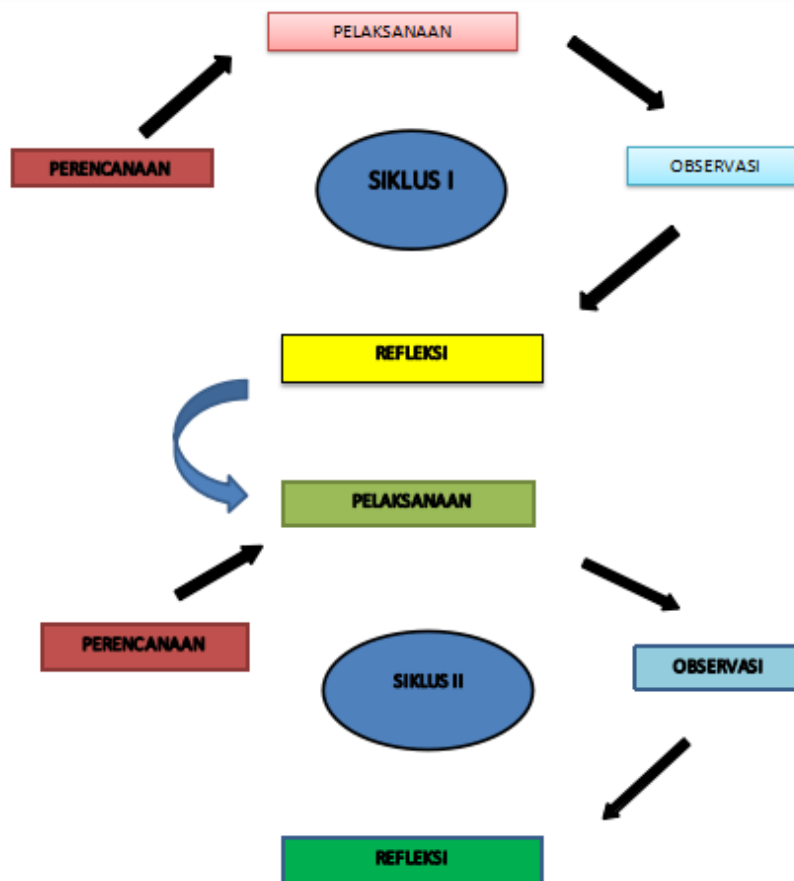
1. Untuk memperoleh ketangkasan keterampilan tentang sesuatu yang dipelajari, dan siap digunakan bila sewaktu-waktu diperlukan
2. Untuk membentuk kebiasaan dan menambah ketangkasan serta untuk menempatkan anak didik dalam situasi belajar mengajar yang tepat. Kelebihan metode Drill dalam pembelajaran melafalkan bacaan shalat yaitu adanya pengucapan/latihan secara berulang-ulang dan terus-menerus sehingga seiring waktu akan membekas dalam ingatan dan siap untuk mempergunakan kemampuan tersebut dengan baik.

Bacaan Sholat

Sulaiman Rasyid (2005:53) menjelaskan sholat wajib adalah ibadah yang terdiri dari gerakan-gerakan dan bacaan-bacaan atau perkataan-perkataan mulai dari takbiratul ihram dan di akhiri dengan salam dengan memenuhi beberapa syarat yang ditentukan. Adapun bacaan sholat yang dimaksud penulis yang harus dilafalkan oleh siswa terdiri dari 8 bacaan: bacaan do'a, iftitah, surat Al Fatihah, bacaan surah pendek, bacaan ruku', bacaan i'tidal, bacaan sujud, bacaan duduk di antara 2 sujud, dan tasyahud akhir.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan di kelas dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. dan dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN.012 Balikpapan Utara kelas 4, tahun ajaran 2019/2020 pada bulan agustus 2019 sampai bulan oktober 2019 semester ganjil dengan menyesuaikan jam pelajaran pendidikan agama Islam.

Indikator Keberhasilan

Adapun kriteria indikator keberhasilan adalah sebagai berikut: 1) Apabila rata-rata hasil unjuk kerja siswa lebih dari 76, maka pembelajaran dapat dikatakan berhasil; 2) Apabila rata-rata hasil unjuk kerja siswa kurang dari 76 pembelajaran belum berhasil sehingga perlu dilanjutkan ke Siklus II; 3) Nilai rata-rata adalah jumlah nilai seluruhnya dibagi banyaknya siswa yang diteliti; dan 4) Prosentase nilai rata-rata adalah jumlah nilai seluruhnya dibagi banyaknya siswa yang diteliti dan hasilnya dikalikan seratus persen.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Siklus I

Pada siklus I terdapat 12 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM (76) dari jumlah 25 siswa, nilai tersebut diperoleh dari jumlah soal yang mampu diselesaikan dengan baik. adapun 13 siswa yang masih memperoleh nilai dibawah KKM (76) penulis melihat dari hasil pengamatan, siswa kurang bersungguh-sungguh. Hal tersebut merupakan permasalahan yang muncul sehingga penulis memperbaiki untuk pembelajaran Siklus II.

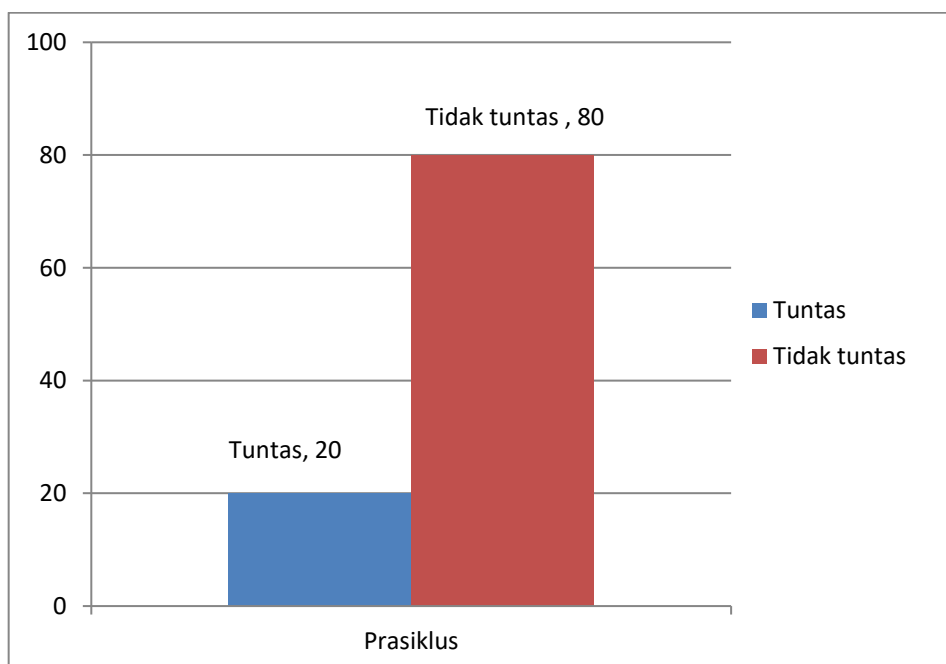
Siklus II

Peningkatan hasil belajar terlihat di Siklus II berdasarkan nilai yang diperoleh siswa dapat dilihat jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas 76 sebanyak meningkat dari data awal yang berjumlah dengan rata-rata kelas. Dalam proses pembelajaran penggunaan metode yang sesuai dan tepat memang harus dilakukan untuk memperbaiki dan mengevaluasi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan. hal tersebut terbukti dari adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh dari Siklus I meningkat di Siklus II.

Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Pra Siklus

Kegiatan proses pembelajaran pada pra siklus kurang menarik karena hanyamenggunakan metode ceramah dan pelafalan bacaan shalat siswa hanya mendengarkan dan belum menambahkan metode lain sehingga siswa terlihat bersemangat di menit awal pelajaran dan selanjutnya kurang memperhatikan sehingga hasil pembelajaran pada pra siklus sangat kurang yang dapat dilihat dari grafik di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Persentase Prasiklus

Tabel 1. Hasil Ketuntasan Melafalkan Bacaan Shalat Pra Siklus

No.	Aspek	Data Awal
1	Rata-rata kelas	47,98
2	Siswa tuntas	5
3	Siswa tidak tuntas	20
4	Persentase keberhasilan	20%

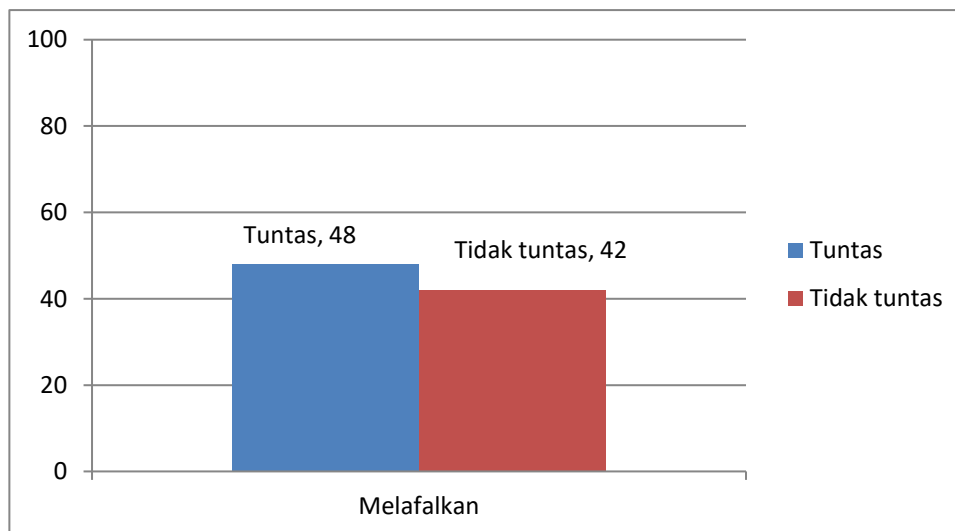
$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Siswa yang berhasil}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\% = \frac{5}{25} \times 100\% = 20\%$$

Berdasarkan hasil pembelajaran pada pra siklus diperoleh data sebagai berikut: Nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada kemampuan melafalkan bacaan shalat wajib masih sangat rendah yaitu 47,98 dengan mengacu KKM 76 maka rata-rata 47,98 dalam kategori tidak tuntas. Persentase jumlah siswa yang berhasil hanya 20%. Pada tahapan pra siklus dapat dilaporkan:

1. Nilai > KKM (76) berjumlah 5 siswa
2. Nilai > 60 berjumlah 2 siswa
3. Nilai < 60 berjumlah 18 siswa

Siklus I

Pada kegiatan siklus I ini penulis menggunakan beberapa metode yaitu ceramah, tanya jawab, diskusi dan juga drill pada pokok bahasan materi bacaan shalat yang dilafalkan secara klasikal dan berulang-ulang dengan tujuan agar siswa lebih cepat dan mudah dalam menghafal bacaan shalat. sehingga dapat diperoleh data hasil pembelajaran siklus I sebagai berikut.



Gambar 3. Grafik Persentase Ketuntasan Siklus I

Tabel 4. Hasil Ketuntasan Melafalkan Bacaan Sholat Siklus I

No.	Aspek	Data Awal	Siklus I
1	Rata-rata kelas	47,98	66,83
2	Siswa tuntas	5	12

3	Siswa tidak tuntas	20	13
4	Persentase keberhasilan	20%	48%

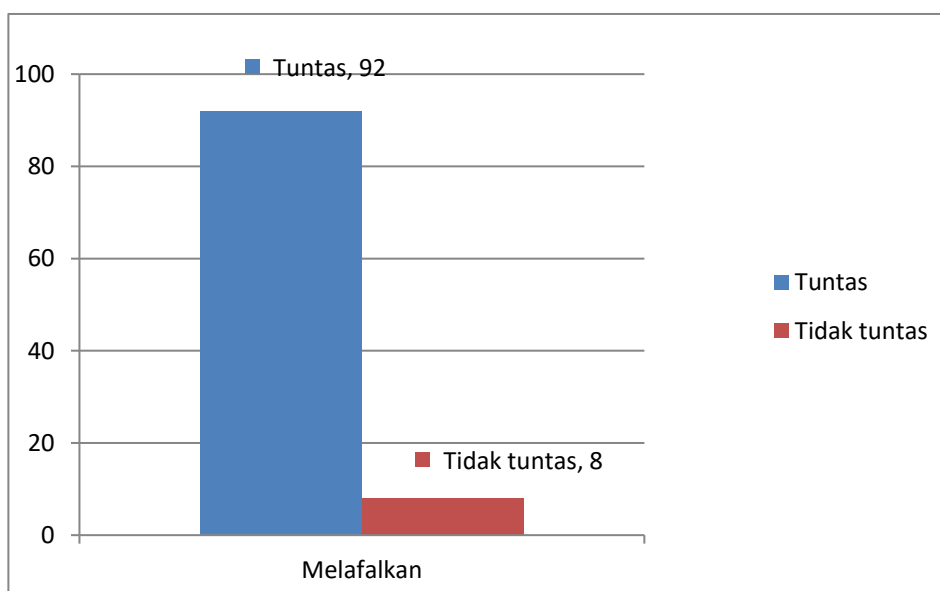
$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Siswa yang berhasil}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\% = \frac{12}{25} \times 100\% = 48\%$$

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa kemampuan siswa melafalkan bacaan shalat wajib yaitu: Adanya peningkatan prestasi siswa dalam kemampuan melafalkan bacaan shalat wajib dari data awal yang menunjukkan Persentase 20% menjadi 48%. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan Persentase sebesar 28%, Adanya kenaikan jumlah siswa yang berhasil melafalkan bacaan-bacaan shalat wajib memperoleh nilai di atas 76 sebanyak 12, dari sebelumnya yang hanya berjumlah 5 siswa. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan jumlah siswa yang berhasil sebanyak 7 siswa. Adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang berhasil, maka dapat disimpulkan adanya peningkatan persentase keberhasilan. Dalam hal ini persentase keberhasilan meningkat 28% (dari data awal 20% menjadi 48%). Pada tahapan Siklus I dapat dilaporkan:

1. Nilai > KKM berjumlah 12 siswa
2. Nilai > 60 berjumlah 10 siswa
3. Nilai < 60 berjumlah 3 siswa

Siklus II

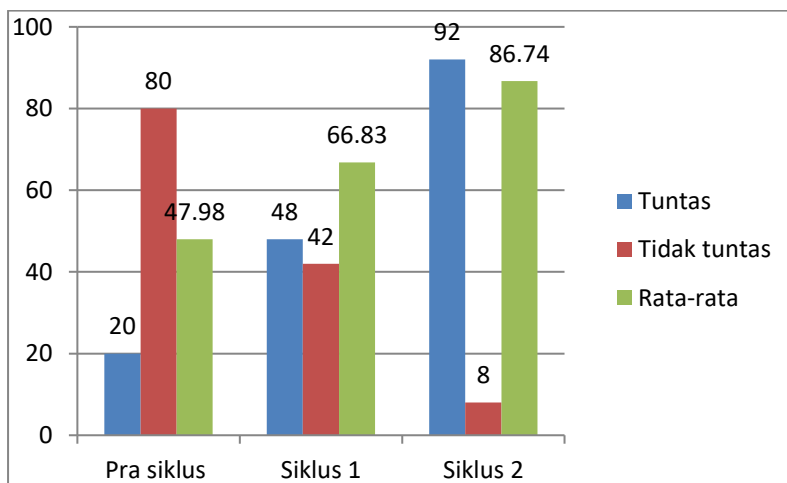
Pada tahapan siklus II ini, peneliti melakukan tindakan sama dengan Siklus I menambahkan tindakannya yaitu menjadikan siswa sebagai model pembelajaran dengan mendemonstrasikan bacaan secara bergantian dan hasil pembelajaran dapat dilihat pada grafik berikut.



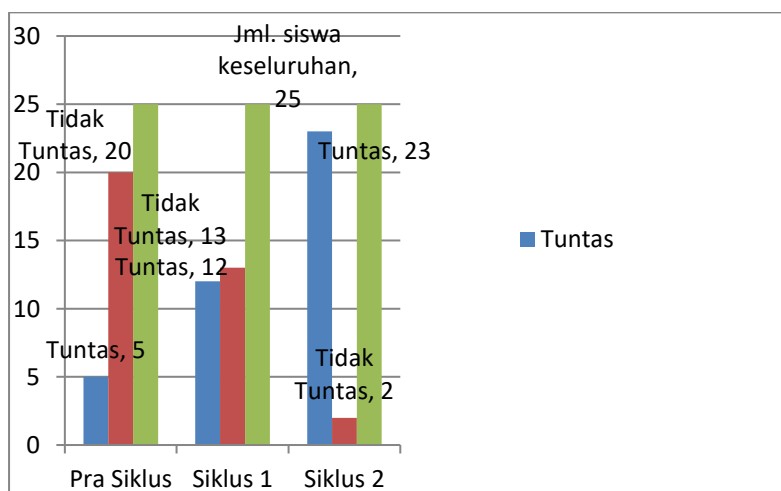
Gambar 4. Grafik Persentase Ketuntasan Siklus II

Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa persentase siswa yang mampu melafalkan bacaan shalat sebesar 92% menunjukkan kenaikan 44% dari Siklus I sebesar 48%. Dari sumber data daftar nilai unjuk kerja kemampuan melafalkan bacaan shalat wajib Siklus II diperoleh data yaitu: adanya kenaikan nilai rata-rata kelas sebesar 15,13 dari siklus I dengan rata-rata 66,83 menjadi 86,74 pada Siklus II, Dari jumlah siswa keseluruhan (25 siswa) ada 23 siswa yang memperoleh nilai di atas atau sama dengan 76. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang berhasil sebanyak 23 siswa. naik sebanyak 11 dari Siklus I yang hanya 12 siswa. Jika dipersentase siswa yang tuntas mencapai 92%. Ini menunjukkan terjadinya peningkatan sebesar 44% dari data hasil siklus I 48% menjadi 92% di Siklus II. pada tahapan Siklus II dapat dilaporkan sebagai berikut.

1. Nilai > KKM berjumlah 23 siswa
2. Nilai > 60 berjumlah 2 siswa
3. Nilai < 60 berjumlah 0 siswa



Gambar 5. Grafik Perbandingan Persentase dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II



Gambar 6. Grafik Perbandingan Jumlah Siswa yang Mampu Melafalkan Bacaan Shalat dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Tabel 5. Hasil Ketuntasan Melafalkan Bacaan Shalat

No.	Aspek	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata kelas	66,83	86,74
2	Siswa tuntas	12	23
3	Siswa tidak tuntas	13	2
4	Persentase keberhasilan	48%	92%

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Siswa yang berhasil}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\% = \frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$$

Untuk meningkatkan kemampuan melafalkan bacaan shalat wajib sangat diperlukan proses pembiasaan atau metode yang mengarah pada pembentukan kebiasaan yaitu dengan menggunakan metode drill. Hal ini dapat dibuktikan dari data yang diperoleh dari siswa kelas IV SDN.012 Balikpapan Utara yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah diterapkan metode drill dalam melafalkan bacaan shalat wajib yaitu dengan peningkatan sebesar 72% yaitu, dari kemampuan siswa awalnya 20% menjadi 92%.

Pada tahapan Siklus I data menunjukkan adanya kenaikan dibandingkan pra siklus, akan tetapi peneliti melihat adanya kondisi kurang semangat (bosan) dari siswa yang disebabkan karena monoton dan kurang bersemangat karena dilakukan secara bersama-sama sehingga hasil yang diperoleh kurang maksimal.

Peningkatan terlihat signifikan pada Siklus II ini, hal tersebut terlihat dari jumlah siswa yang tuntas dengan persentase sebesar 92%. Pada Siklus II ini peneliti menambahkan penunjang secara mandiri terhadap siswa secara bergantian, hal tersebut ternyata berpengaruh terhadap kesiapan dan kemampuan siswa dalam melafalkan bacaan shalat dan membuat siswa lebih termotivasi ketika melihat teman-temannya mampu melafalkan dengan baik saat ditunjuk untuk melafalkan. Pada intinya keterlibatan siswa sebagai sentral dan guru sebagai motifator menunjukkan kenaikan yang lebih signifikan. Hal ini terbukti dari data yang didapat, dimana pada siklus I yang masih menempatkan guru sebagai sentral dan siswa hanya menirukan didapat peningkatan sebesar 28% sedangkan pada Siklus II dengan menjadikan siswa sebagai sentral dan guru hanya sebagai fasilitator didapat peningkatan yang lebih tinggi yaitu sebesar 44%.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan melafalkan bacaan shalat wajib pada siswa SDN. 012 Balikpapan Utara dapat ditingkatkan melalui metode drill. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian peneliti yang menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar mulai dari Siklus I, Siklus II.

SARAN

1. Sebaiknya guru menerapkan metode yang bervariasi dan tepat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga dapat meningkatkan hasil ketuntasan belajar siswa.

2. Guru dituntut agar mengembangkan diri secara profesional dengan cara mengikuti pelatihan-pelatihan dan pendidikan yang lebih sesuai dengan tuntutan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Shaleh. 2006. *Pendidikan Agama dan Pembangunan Watak Bangsa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Abdullah Idi. 2011. *Pengembangan Kurikulum; Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hadis riwayat Abu Dawud, no.495:Ahmad, II/180.
- Hassan.A. 2006. *Terjamah Bulughul Maram*. Bandung: Diponegoro.
- Jexy J. Moleong. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moh. Uzer Usman. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 1991. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Oemar Hamalik. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulaiman Rasyid. 2005. *Fiqh Islam*. Jakarta: Sinar Baru Algensindo.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Bab I Pasal 1 Ayat 1.
- Zakiah Drajat. 2008. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zuhairini, dkk 1983, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Zuhairini. 1983. *Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam*. Surabaya: Usaha Nasional.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR TENTANG KEBERAGAMAN SOSIAL
BUDAYA MASYARAKAT INDONESIA MELALUI PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *THINK PAIR SHARE* PADA SISWA
KELAS V-A SDN 011 BALIKPAPAN BARAT TAHUN AJARAN 2021/2022**

Meidah Narhadiyati
SD Negeri 011 Balikpapan Barat

ABSTRAK

Pada era pandemi covid 19 seperti saat ini, diharapkan seorang guru yang professional yang mempunyai kemampuan untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia. Manfaat penelitian adalah meningkatkan kualitas mutu pendidikan di sekolah. Penelitian ini menggunakan desain PTK yang terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V-A SD Negeri 011 Balikpapan Barat yang berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan (observasi) dan metode tes tertulis. Sedangkan teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil belajar siswa kelas V-A SD Negeri 011 Balikpapan Barat mengalami peningkatan yang signifikan yaitu pada Siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 80,73 dan pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 87,92. Selain itu, ketuntasan siswa juga mengalami peningkatan, yaitu pada Siklus I sebesar 73,08% dan pada Siklus II meningkat menjadi 92,31%. Model pembelajaran think pair share dapat meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas V-A SD Negeri 011 Balikpapan Barat, khususnya pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia.

Kata Kunci: *hasil belajar, kooperatif, think pair share*

PENDAHULUAN

Pendidikan harus dirancang agar membuat pembelajaran menyenangkan sehingga peserta didik dapat merangsang dan tertantang dalam pengembangan diri secara optimal sesuai dengan bakat dan kemampuan peserta didik. Apabila siswa belajar dengan suasana menyenangkan tentu akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

Demikian pula halnya dengan belajar PPKn, khususnya materi keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia. Pada materi ini, guru dituntut harus mampu menjelaskan pentingnya peserta didik mengenal keberagaman suku dan budaya yang ada di Indonesia dengan semua persamaan dan perbedaannya terkait dengan rasa sosial. Sehingga perbedaan yang timbul tidaklah menjadi perpecahan

antarasuku bangsa.

Hasil belajar yang akan ditingkatkan pada penelitian tindakan kelas ini adalah terkait hasil belajar pelajaran PPKn. Hasil evaluasi nilai ulangan PPKn kelas V-A di SD Negeri 011 Balikpapan Barat dari jumlah siswa 26, masih terdapat 17 orang siswa mendapat nilai <80 belum mencapai KKM. Dimana sekolah menetapkan nilai kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk tahun 2021/2022 adalah delapan puluh (80). Standar Ketuntasan Belajar Minimal merupakan target kompetensi yang harus dicapai siswa dan acuan yang menentukan kompeten atau tidaknya siswa.

Sistem pembelajaran saat ini mengakibatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi semakin menurun. Setelah diberlakukan sistem pembelajaran Tatap Muka Terbatas, guru masih menggunakan metode dan pembelajaran yang konvensional. Pembelajaran masih bersifat pasif dan berpusat pada guru. Pada era industri yang kian maju seperti saat ini, guru seharusnya dapat menciptakan pembelajaran inovatif yang merangsang motivasi siswa agar memahami materi pelajaran yang dipelajari. Guru dapat memanfaatkan pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Hal ini juga sesuai dengan kebiasaan masyarakat Indonesia yang saling bantu dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan paparan pada pendahuluan, maka permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana guru dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi keberagaman sosial budaya di Indonesia melalui model *Think Pair Share*. Adapun judul dari penelitian ini adalah Peningkatan Hasil Belajar tentang Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Think Pair Share* Pada Siswa Kelas V-A SDN 011 Balikpapan Barat Tahun Ajaran 2021/2022.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Think Pair Share* Pada Siswa Kelas V-A SDN 011 Balikpapan Barat Tahun Ajaran 2021/2022?”.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar terdiri atas dua pengertian, yaitu pengertian hasil dan pengertian belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, Djamarah (dalam Rahmayana, 2004: 8) berpendapat bahwa, “hasil adalah suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun berkelompok”. Untuk mendapatkan hasil tidak semudah yang dibayangkan, tetapi dengan perjuangan dan tantangan yang harus dihadapi agar mendapatkan hasil tersebut. Selanjutnya pengertian hasil belajar menurut Sudjana (dalam Suharsimi, 2004:9) mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah menerima perlakuan atau pengalaman belajar.

Sejalan dengan pendapat di atas, Oemar Hamalik (2005: 36-37) berpendapat bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat berupa pengetahuan (kognitif), tingkah laku atau sikap (afektif), dan ketrampilan (psikomotor), yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu hasil belajar dapat diartikan sebagai kecakapan nyata yang dicapai oleh siswa dalam waktu tertentu. Hasil belajar yang paling utama adalah pola tingkah laku yang bulat yang diperoleh oleh setiap siswa setelah proses belajar.

Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja dalam kelompok-kelompok untuk menetapkan tujuan bersama (Felder, 2014:2). Wahyuni (2015:8) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dengan cara menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda.

Sependapat dengan pernyataan tersebut Setyaningsih (2001:8) mengemukakan bahwa metode pembelajaran kooperatif memusatkan aktifitas di kelas pada siswa dengan cara pengelompokan siswa untuk bekerja sama dalam proses pembelajaran.

Dari tiga pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu metode pembelajaran dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerjasama dalam memecahkan masalah. Kemampuan siswa dalam setiap kelompok adalah heterogen.

Pembelajaran kooperatif mempunyai unsur-unsur yang perlu diperhatikan. Unsur-unsur tersebut sebagai berikut:

1. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
2. Para siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam sekelompoknya, disamping tanggungjawab terhadap dirinya sendiri, dalam mempelajari materi yang dihadapi.
3. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
4. Para siswa harus membagi tugas dan berbagai tanggung jawab sama besarnya diantara para anggota kelompok.
5. Para siswa akan diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
6. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
7. Para siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran dapat diartikan pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan

pembelajaran dikelas maupun tutorial. Menurut Arend, 2014 model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalam tujuan-tujuan pembelajaran ,tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model fungsi pembelajaran adalah guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Think Pair Share (TPS)

Pengertian Think Pair Share (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang di reancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Strategi TPS ini berkembang dari penelitian kooperatif dan waktu tunggu. Pertama kali dikembangkan oleh Frang Lyman dan koleganya di Universitas Maryland yang menyatakan bahwa TPS merupakan cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas.

Model TPS berarti memberikan waktu pada siswa untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan atau permasalahan yang akan diberikan oleh guru. Siswa saling membantu dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing. Setelah itu dijabarkan atau menjelaskan di ruang kelas.

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran TPS merupakan salah satu model pembelajaran yang memberi waktu bagi siswa untuk dapat berpikir secara individu maupun berpasangan.

Ada 3 tahap pembelajaran TPS yang harus dilakukan oleh guru think (berpikir), pair (berpasangan), dan share (berbagi). Guru memberikan batasan waktu agar siswa dapat belajar berfikir dan bertindak secara cepat dan tepat.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V-B SD Negeri 011 Balikpapan Barat tahun pelajaran 2021 / 2022. Jumlah siswa di kelas ini adalah 26 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan di SD Negeri 011 Balikpapan Barat. SD Negeri 011 terletak di RT 37 nomor 79 Kelurahan Baru Ilir Kecamatan Balikpapan Barat. Dalam kondisi pandemi Covid 19 seperti saat ini

proses pembelajaran di SD Negeri 011 Balikpapan Barat dilaksanakan dengan pembelajaran moda daring (pembelajaran jarak jauh) dan pembelajaran tatap muka terbatas dengan sistem belajar sesuai muatan pelajaran.

Deskripsi Per Siklus

Siklus I

Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan maka perlu tindakan persiapan. Kegiatan pada tahap ini adalah penyusunan perangkat pembelajaran (RPP, bahan ajar, media pembelajaran) dengan model pembelajaran yang direncanakan dalam PTK, penyusunan LKPD kerja siswa sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, membuat soal test yang akan diadakan untuk mengetahui hasil pembelajaran siswa.

Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Dalam pelaksanaan penelitian guru menjadi fasilitator selama pembelajaran, siswa dibimbing untuk belajar secara interaktif dengan metode dan model pembelajaran yang menyenangkan.

Observasi

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan hendaknya pengamat melakukan kolaborasi dalam pelaksanaannya. Pengamatan dilakukan pada guru dan siswa.

Refleksi

Refleksi dimaksudkan sebagai upaya untuk mengkaji apa yang telah atau belum terjadi, apa yang dihasilkan, kenapa hal itu terjadi dan apa yang perlu dilakukan selanjutnya. Kegiatan dalam refleksi meliputi pengolahan seluruh data yang diperoleh dalam pembelajaran. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam upaya untuk menghasilkan perbaikan pada Siklus II.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan apabila pembelajaran pada Siklus I belum berhasil sesuai yang telah ditetapkan. KKM satuan pendidikan yang ditetapkan untuk muatan pelajaran PPKn adalah 80. Siswa dikatakan tuntas bila nilainya ≥ 80 . Dan bila persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal yang dicapai pada Siklus I belum mencapai 78% maka harus dilanjutkan ke pembelajaran pada Siklus II.

Tahapan kegiatan pada siklus dua pada dasarnya sama dengan pada siklus I hanya saja perencanaan kegiatan berdasarkan pada hasil refleksi pada Siklus I sehingga lebih mengarah pada perbaikan pada pelaksanaan Siklus I. Hal-hal yang kurang dan belum dilaksanakan pada Siklus I harus dilaksanakan pada Siklus II. Tambahkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dengan model pembelajaran yang sama. Rencana kegiatan pada Siklus II ini juga sama seperti Siklus I.

Teknik Pengumpulan Data

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah tes buatan guru yang fungsinya adalah: 1) Untuk menentukan seberapa baik siswa telah menguasai bahan pelajaran yang telah diberikan dalam waktu tertentu; 2) Untuk menentukan apakah

suatu tujuan telah tercapai; dan 3) Untuk memperoleh suatu nilai (Arikunto, Suharismi, 2015:19).

Sedangkan tujuan dari tes adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individual maupun secara klasikal. Untuk memperkuat data yang dikumpulkan, maka juga digunakan metode observasi (pengamatan) yang dilakukan oleh teman sejawat untuk mengetahui dan merekam aktifitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Teknik Analisis Data

1. Menilai evaluasi dengan media *game* edukasi *Quizizz*

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif.

Tabel 1. Kriteria Pencapaian Hasil Belajar

No.	Kelas Interval	Kategori
1	91 - 100	Sangat Baik
2	80 - 90	Baik
3	71 - 79	Cukup
4	61 - 70	Kurang
5	≥ 60	Sangat Kurang

Arikunto (2014: 245)

2. Untuk Persentase Ketuntasan Belajar

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 2013 (Depdikbud, 2013), untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

3. Untuk Lembar Observasi

Untuk menghitung lembar observasi aktifitas guru dan siswa digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{x}{\sum x} \times 100\%$$

Dimana: % = Presentase pengamatan
 x = Jumlah nilai setiap aktivitas
 $\sum x$ = Jumlah rata-rata

Namun penulis telah menetapkan nilai KKM satuan pendidikan sebesar 80 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 78%. Untuk nilai rata-rata kelas minimal 80,00.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Tindakan

Kondisi awal sebelum penelitian terjadi penurunan hasil belajar siswa. Hal ini karena disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya gaya belajar dan strategi pembelajaran yang masih konvensional yang saat ini tidak bisa lagi diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada masa pandemi seperti saat ini.

Peneliti melakukan tindakan kelas untuk meningkatkan hasil pembelajaran pada muatan pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PPKn) dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS). Penelitian ini dilakukan pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia. Siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena siswa dapat berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Setelah berdiskusi perwakilan kelompok berbagi informasi yang telah didiskusikan dengan teman-teman dari kelompok lain. Hal ini dapat menambah pengetahuan mereka selain yang mereka peroleh dari kelompoknya sendiri.

Deskripsi Aktivitas Siswa

Tabel 2. Aktivitas Peserta Didik Siklus I, dan Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Skor	Siklus I	Siklus II
1.	Keaktifan	1	0	0
		2	5	2
		3	14	14
		4	7	10
2.	Disiplin	1	0	0
		2	4	0
		3	16	18
		4	6	8
3.	Teliti	1	3	0
		2	4	2
		3	12	13
		4	7	11

Pada penelitian Siklus I dengan model TPS diperoleh hasil bahwa pada aspek keaktifan siswa terdapat 7 siswa yang sangat aktif karena mereka selalu aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru, 14 siswa yang keaktifannya baik karena dapat mengikuti interaksi pembelajaran dengan baik, dan 5 siswa yang cukup aktif artinya hanya beberapa kali saja aktif dalam pembelajaran, selebihnya banyak pasifnya.

Pada aspek kooperatif siswa terdapat 6 siswa yang sangat kooperatif karena dapat berkerjasama dengan sangat baik saat berdiskusi, 16 siswa baik dalam berdiskusi, dan 4 siswa yang kurang kooperatif artinya siswa kurang bisa bekerjasama dengan baik saat berdiskusi.

Aspek ketelitian diamati berdasarkan nilai yang diperoleh, dengan ketentuan skor 1 untuk nilai lebih kecil sama dengan 60, skor 2 untuk nilai 61-79, skor 3 untuk nilai 80-90, dan skor 4 untuk nilai 91-100. Pada aspek ketelitian terdapat 7 siswa

yang ketelitiannya sangat baik, 12 siswa ketelitiannya baik, 4 siswa ketelitiannya cukup, dan 3 siswa ketelitiannya kurang.

Pada penelitian Siklus II diperoleh data bahwa pada aspek keaktifan siswa terdapat 10 siswa yang sangat aktif karena mereka selalu aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru, 14 siswa yang keaktifannya baik karena dapat mengikuti interaksi pembelajaran dengan baik, dan 2 siswa yang cukup aktif artinya hanya beberapa kali saja aktif dalam pembelajaran, selebihnya banyak pasifnya.

Pada aspek kooperatif siswa terdapat 8 siswa yang sangat kooperatif karena dapat berkerjasama dengan sangat baik saat berdiskusi, dan 18 siswa baik dalam berdiskusi bisa berkerjasama dengan baik saat berdiskusi. Pada aspek ketelitian terdapat 11 siswa yang ketelitiannya sangat baik, 13 siswa ketelitiannya baik, 2 siswa ketelitiannya cukup, dan tidak ada siswa ketelitiannya kurang.

Deskripsi Pengelolaan Pembelajaran

Hasil pengamatan pada kegiatan pendahuluan yaitu kegiatan seluruhnya sudah dilaksanakan, tetapi ada beberapa kekurangan yaitu pada kegiatan membaca doa sebelum belajar seharusnya guru meminta siswa untuk memimpinnya, tetapi yang dilakukan adalah guru sendiri yang memimpin doa. Guru kurang memperjelas manfaat yang diperoleh siswa setelah mempelajari materi yang akan dipelajari dengan manfaatnya bagi diri siswa sendiri. Hasil pengamatan pada kegiatan inti yaitu seluruh kegiatan pembelajaran pada tahap ini telah dilaksanakan. Waktu yang diberikan kepada siswa terbatas sehingga siswa tidak maksimal dalam berdiskusi. Guru juga tidak memberikan bimbingan kepada seluruh pasangan kelompok. Hanya pada kelompok tertentu saja.

Hasil pengamatan pada kegiatan akhir adalah tidak semua perwakilan kelompok maju untuk membacakan diskusi dan berbagi hasil pemikiran kepada kelompok lain. Kekurangannya adalah pada saat refleksi, guru hanya menanyakan siswa sudah paham atau belum terhadap materi yang disampaikan guru. Guru dan siswa juga tidak menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan. Seharusnya ditambah kegiatan merefleksi kegiatan pembelajarannya, senang atau tidak mengikuti kegiatan pembelajaran ini dan kekurangannya apa.

Hasil pengamatan pembelajaran Siklus II yaitu pada kegiatan pendahuluan yaitu kegiatan seluruhnya sudah dilaksanakan, pada kegiatan membaca doa sebelum belajar guru meminta siswa untuk memimpinnya. Guru memperjelas manfaat yang diperoleh siswa setelah mempelajari materi yang akan dipelajari dengan manfaatnya bagi diri siswa sendiri. Seluruh kegiatan pendahuluan telah dilaksanakan secara maksimal.

Hasil pengamatan pada kegiatan inti yaitu seluruh kegiatan pembelajaran pada tahap ini telah dilaksanakan. Pada kegiatan inti ini guru secara maksimal dapat membimbing siswa dalam berdiskusi. Siswa bersama kelompoknya dapat berdiskusi dengan baik dan aktif. Seluruh siswa dapat menyelesaikan masalah yang didiskusikan.

Hasil pengamatan pada kegiatan akhir adalah semua perwakilan kelompok maju untuk membacakan diskusi dan berbagi hasil pemikiran kepada kelompok lain. Guru dan siswa melaksanakan refleksi pembelajaran. Guru menanyakan apakah siswa menyenangi pembelajaran pada pertemuan ini. Beberapa siswa ditunjuk untuk menyampaikan pemahamannya mengenai materi yang disampaikan.

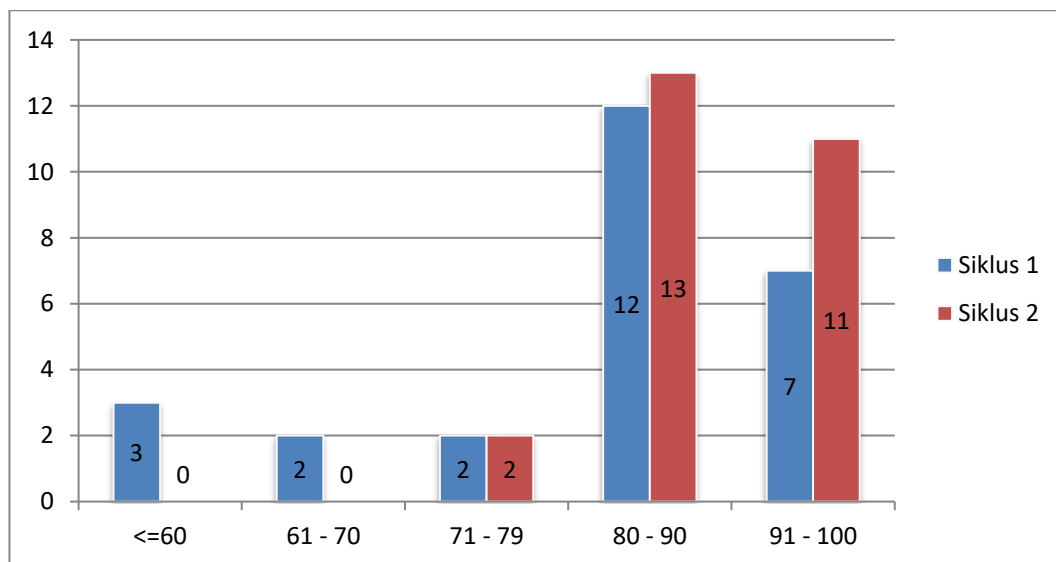
Guru dan siswa juga menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan. Guru melaksanakan pembelajaran secara maksimal, terjadi interaksi yang baik dalam pembelajaran. Siswa terlihat antusias saat mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh, telah terjadi peningkatan pada pengelolaan pembelajaran, yaitu pada Siklus I sebesar 83,33 dan Siklus II meningkat menjadi 100%.

Deskripsi Penguasaan Materi

Pada Siklus I, dari 26 siswa terdapat 7 siswa yang mendapat nilai pada rentang 91-100 atau sebesar 26,92%, 12 siswa mendapat nilai pada rentang 80-90 atau sebesar 46,15%, 2 siswa yang mendapat nilai pada rentang 61-70 atau sebesar 7,69%, 2 siswa yang mendapat nilai pada rentang 71-79, dan 3 siswa mendapat nilai pada rentang ≥ 60 atau sebesar 11,54%.

Pada Siklus II terjadi peningkatan hasil belajar, yaitu 26 siswa terdapat 11 siswa yang mendapat nilai pada rentang 91-100 atau sebesar 42,31%, 13 siswa mendapat nilai pada rentang 80-90 atau sebesar 50%, 2 siswa yang mendapat nilai pada rentang 71-79, dan tidak ada siswa mendapat nilai pada rentang ≥ 60 atau sebesar 0%.

Nilai rata-rata hasil belajar juga mengalami peningkatan yaitu pada Siklus I sebesar 80,73 dan pada Siklus II meningkat menjadi 87,92. Artinya terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar pada tiap siklus. Pada Siklus I terdapat 7 siswa yang tidak tuntas, sedangkan pada Siklus II hanya ada 2 siswa yang tidak tuntas. Begitu juga dengan ketuntasan klasikal hasil belajar, pada Siklus I sebesar 73,08% dan Siklus II meningkat menjadi 92,31%.



Gambar 1. Hasil Belajar Kelas V-A Siklus I dan Siklus II

Proses pembelajaran dengan model TPS dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran setiap siklus selalu mengalami peningkatan baik dari pengelolaan kelas maupun aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka penelitian ini hanya dilakukan sampai Siklus II saja, karena telah memenuhi target pembelajaran yang ditetapkan.

KESIMPULAN

1. Model pembelajaran *think pair share* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn tentang keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia pada siswa kelas V-A SDN 011 Balikpapan Barat.
2. Hasil belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn tentang keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran *think pair share* yaitu pada Siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 80,73 dan pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 87,92. Selain itu, ketuntasan siswa juga mengalami peningkatan, yaitu pada Siklus I sebesar 73,08% dan pada Siklus II meningkat menjadi 92,31%.

SARAN

1. Bagi siswa: disarankan untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas agar dapat memahami dan mendapat pengalaman belajar yang mendukung kemajuan hasil belajarnya.
2. Bagi guru: diharapkan guru dapat meningkatkan kreativitas mengajar dan menambah pengetahuan dalam mengembangkan model pembelajaran, metode, dan penggunaan media dalam proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah: dapat memperbaiki dan menambah media pembelajaran serta meningkatkan proses dan hasil pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pendidikan seutuhnya.
4. Bagi peneliti lain yang ingin meneliti setara dengan penelitian ini, disarankan agar dapat menggunakan model pembelajaran *think pair share* untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, C. T. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fajar, A. 2005. *Portopolio dalam Pelajaran PPKn*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Gatot Muhsetyo, dkk. 2018. *Pembelajaran PKN SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Handayani, R. D., & Yanti, Y. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Hasil Belajar PKN Siswa di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung*. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 4(2), 107-123.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Kurikulum 2013*. Jakarta: Depdiknas.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Tema 3 Makanan Sehat*. Jakarta: Depdiknas.
- Mulyasa. 2017. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Suharsimi Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inofatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pusaka.
- Undang–Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

**PENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL
DISCOVERY LEARNING PADA MATERI ENERGI LISTRIK KELAS VI
SDN 020 BALIKPAPAN BARAT TAHUN AJARAN 2021/2022**

Simpengsih
SD Negeri 020 Balikpapan Barat

ABSTRAK

Pembelajaran untuk kondisi pandemi seperti saat ini mengharuskan guru untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna yang menyenangkan. Selama ini pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 020 Balikpapan Barat, khususnya dalam muatan pelajaran IPA peneliti menggunakan metode yang konvensional dan membosankan. Dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah peneliti menyadari kegiatannya masih berpusat pada guru. Metode ini kurang membuat siswa aktif di dalam pembelajaran sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa. Model discovery learning, merupakan salah satu metode pendidikan yang akan mampu mengembangkan keterampilan proses pada siswa dalam muatan pelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan Model discovery learning untuk meningkatkan pemahaman rangkaian listrik pada pembelajaran IPA siswa kelas VI di SD Negeri 020 Balikpapan Barat tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan desain PTK yang terdiri dari 2 siklus dan terdiri dari dua pertemuan setiap siklusnya. Setelah diadakan tindakan kelas pemahaman siswa semakin baik, hal tersebut dapat dilihat dari minat siswa, hasil belajar, dan ketuntasan siswa. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu pada Siklus I nilai rata-rata kelas 73,85. Dari 26 siswa ada 16 siswa yang tuntas sedangkan 10 siswa tidak tuntas dan pada Siklus II hasil rata-rata kelas 85,38. Dari 26 siswa ada 23 siswa yang tuntas sedangkan 3 siswa tidak tuntas. Ketuntasan hasil belajar meningkat dari prasiklus, Siklus I dan Siklus II yaitu masing-masing 34,62%, 61.54%, dan 88,46%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran discovery learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai rangkaian listrik pada muatan pelajaran IPA pada siswa kelas VI SD Negeri 020 Balikpapan Barat tahun ajaran 2021/2022 pada semester 1.

Kata Kunci: *model discovery learning, hasil belajar*

PENDAHULUAN

Pada era industri 4.0 sekarang ini, masalah pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting. Abad mendatang merupakan suatu tantangan bagi generasi yang akan datang. Terutama bagi bangsa Indonesia dalam mencapai tujuan nasional dan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan bangsa lain.

Masa Pandemi Corona Virus 19 (covid 19) ini membuat proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan dengan tatap muka di depan kelas, tidak dapat dilaksanakan lagi, Hal ini karena adanya khawatir makin menyebarnya covid19. Oleh sebab itu pembelajaran saat ini diterapkan dengan sistem pembelajaran daring dan tatap muka terbatas. Hasil belajar siswa pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas VI SD Negeri 020 Balikpapan Barat masih jauh dari standar pembelajaran yang ditetapkan. Lebih dari 50% siswa masih belum tuntas pada materi menghasilkan, menyalurkan, dan menghemat energi listrik.

Dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga dirasa kurang efektif dan kurang menarik. Aktivitas yang demikian saja dan dilakukan secara berulang-ulang hanya akan membuat peserta didik bosan, kurang aktif terlihat kurang bersemangat dalam pembelajaran. Hal ini tentu berdampak pada prestasi siswa yang menurun. Permasalahan pada pembelajaran di kelas VI SDN 020 Balikpapan Barat ini harus dipikirkan jalan keluar yang tepat oleh guru agar tidak terjadi kesenjangan yang berarti antara harapan dan kenyataan yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan paparan masalah yang telah dijelaskan, guru perlu merancang pembelajaran yang lebih menarik. Pembelajaran yang menarik ini bisa dicapai melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif yang dapat menumbuhkan antusiasme peserta didik. Hal lain yang dapat dilakukan guru adalah melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis menetapkan judul penelitian yaitu “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Discovery Learning* Pada Materi Energi Listrik Kelas VI SDN 020 Balikpapan Barat Tahun Ajaran 2021/2022”.

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada materi energi listrik melalui model *discovery learning* pada siswa kelas VI SD Negeri 020 Balikpapan Barat tahun ajaran 2021/2022?”.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena setiap mata pelajaran/ bidang studi mempunyai tugas tersendiri dalam membentuk pribadi siswa, hasil belajar untuk suatu mata pelajaran/ bidang studi berbeda dari mata pelajaran/ bidang studi lainnya.

Hasil belajar evaluasi adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pertimbangan yang dimiliki atau kriteria yang digunakan. Ditinjau dari sudut siswa, ada dua sumber kriteria yang dapat digunakan, yaitu kriteria yang dikembangkan sendiri oleh siswa dan kriteria yang diberikan oleh guru. Bloom membagi hasil belajar evaluasi atas pertimbangan yang didasarkan bukti-bukti dari dalam dan berdasarkan kriteria dari luar.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2014:4). Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relative menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi

seseorang dengan lingkungannya (Hamzah, 2017:213). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah segala kemampuan yang diperoleh seseorang dari proses belajar baik berupa perilaku maupun nilai tes dari suatu kompetensi.

Pengertian Model Pembelajaran

Mills, berpendapat bahwa “model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.” Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem. Model pembelajaran dapat diartikan pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arend, 2014 model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalam tujuan-tujuan pembelajarannya, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Adapun Soekamto mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Istilah model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Dalam model pembelajaran ini guru memandu siswa menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi tahap-tahap kegiatan, guru memberi contoh mengenai penggunaan keterampilan dan strategi yang dibutuhkan supaya tugas-tugas tersebut dapat diselesaikan. Guru menciptakan suasana kelas yang fleksibel dan berorientasi pada upaya penyelidikan oleh siswa. Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: a) urutan langkah-langkah pembelajaran; b) adanya prinsip-prinsip reaksi; c) sistem social; dan d) sistem

pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.

5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; b) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Model *Discovery Learning*

Discovery dalam bahasa Indonesia berarti penemuan. Menurut pendapat Sund (Suryobroto, 2012: 193) dinyatakan bahwa model *discovery* adalah proses mental dimana siswa mengasimilasikan sesuatu konsep atau sesuatu prinsip. Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Yang dimaksud konsep misalnya, panas, energi, bunyi dan sebagainya. Sedangkan prinsip misalnya, logam apabila dipanasi mengembang, lingkungan berpengaruh terhadap kehidupan organisme, dan sebagainya.

Menurut Gilstrap (Moedjiono dan Dimiyati, 2011:86) metode *discovery* didefinisikan sebagai prosedur yang menekankan belajar secara individu, manipulasi objek atau pengaturan/ pengkondisian objek dan eksperimen lain oleh siswa sebelum generalisasi atau penarikan kesimpulan dibuat. Menurut (Khulsum: 2005) Metode *discovery* dibedakan menjadi dua, yaitu *Free Discovery* (metode penemuan bebas) atau sering disebut dengan *open ended discovery* dan *Guided Discovery* atau penemuan terbimbing.

Menurut Gorman dan Richard (Hadiningsih: 2009), metode pembelajaran *discovery* dapat dilakukan dalam dua bentuk, yaitu *free discovery* dan *guided discovery*. 1. Model *Free Discovery* Menurut Gorman dan Richard (Hadiningsih: 2009), pada metode pembelajaran *free discovery*, siswa benar-benar dilepas dalam mengidentifikasi masalah, dan menguji hipotesis dengan konsep-konsep dan prinsip yang sudah ada, dan berusaha menarik pada situasi baru. Pada metode pembelajaran *free discovery* ini, siswa dilepas sepenuhnya untuk menemukan sesuatu melalui proses asimilasi, yaitu memasukan hasil pengamatan ke dalam struktur koqnitif yang ada, dan proses akomodasi yaitu dengan perubahan dalam arti penyesuaian koqnitif yang lama, sehingga cocok denga fenomena yang diamati. Gagne dan Berliner (Moedjiono dan Moh. Dimiyati, 1991: 90) menyatakan bahwa metode *discovery* adalah metode dimana para siswa memerlukan penemuan konsep, prinsip dan pemecahan masalah untuk menjadi miliknya lebih dari pada sekedar menerimanya atau mendapatkannya dari seorang guru atau sebuah buku.

Untuk penerapan model pembelajaran *discovery* pada siswa SD, digunakan model pembelajaran *discovery* terbimbing. Pada model pembelajaran *discovery* terbimbing ini, guru berperan sebagai pembimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru membantu siswa memperoleh pengetahuan ang dicarinya dengan cara mengorganisasi masalah, pengumpulan data, mengkomunikasikan, memecahkan masalah dan menyusun kembali data-data sehingga membentuk konsep baru. Proses pembelajaran dengan model *discovery* terbimbing menitikberatkan pada pertanyaan-pertanyaan yang berati dan mengarah pada

pencapaian tujuan pembelajaran, dalam hal ini daftar kegiatan yang telah dipersiapkan oleh guru (Gorman dan Richard dalam Hadiningsih: 2009).

Menurut Siadari (2011:26) penerapan model pembelajaran discovery memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan model pembelajaran discovery adalah: 1) pengetahuan ini dapat bertahan lama, mudah diingat dan mudah diterapkan pada situasi baru; 2) meningkatkan penalaran, analisis dan keterampilan siswa memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain; 3) meningkatkan kreatifitas siswa untuk terus belajar dan tidak hanya menerima saja; 4) terampil dalam menemukan konsep atau memecahkan masalah.

Adapun kelemahan model pembelajaran discovery menurut Ruseffendi (Siadari, 2001:26) adalah sebagai berikut: 1) tidak semua materi dapat disajikan dengan mudah, menggunakan model pembelajaran penemuan terbimbing; 2) proses pembelajaran memerlukan waktu yang relatif lebih banyak; dan 3) bukan merupakan model pembelajaran murni, maksudnya tidak dapat berdiri sendiri (hanya dapat digunakan jika ada keterlibatan metode lain misal ekspositori, ceramah, dan lain sebagainya).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK/ *classroom action reseach*). Mills mendefinisikan penelitian tindakan sebagai “*systematic inquiry*” yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah, atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya. Informasi ini digunakan untuk meningkatkan persepsi serta mengembangkan “*reflective practice*” yang berdampak positif dalam berbagai praktik persekolahan, termasuk memperbaiki hasil belajar siswa. Dengan berbekalkan pengertian ini, kita dapat mengkaji pengertian penelitian tindakan kelas (PTK).

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai grur, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Taggart. Yaitu berbentuk spiral dan dari siklus yang satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan pengamatan, dan refleksi.

Setting Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 020 Balikpapan Barat tahun pelajaran 2021/2022. Jumlah siswa di kelas ini adalah 26 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Adapun materi dari penelitian ini adalah materi kelas VI, Tema 3 Tokoh dan Penemuan, Subtema 1 Penemuan yang mengubah dunia, Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Materi Pelajaran Rangkaian Listrik dan Manfaatnya.

HASIL PENELITIAN

Hasil Belajar Siswa

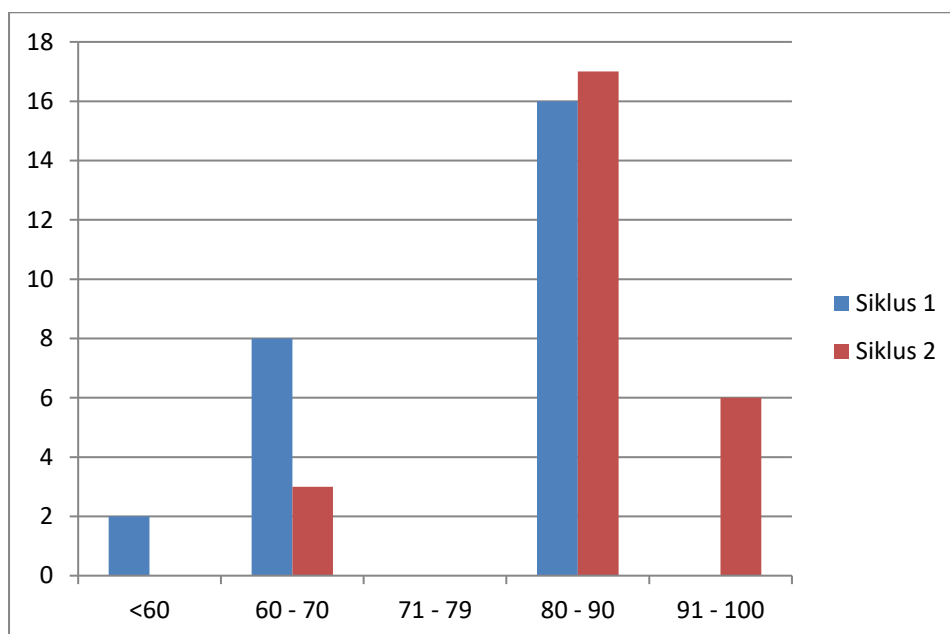
Pada awal pembelajaran (prasiklus) hasil belajar siswa sangat tidak baik. Pada kondisi awal sebelum penelitian menunjukkan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 34,62% (9 orang siswa) sedangkan siswa yang masih di bawah KKM 65,38% (17 orang siswa).

Namun setelah dilakukan tindakan kelas maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Pada Siklus I nilai rata-rata kelas 73,85. Dari 26 siswa ada 16 siswa yang tuntas sedangkan 10 siswa tidak tuntas. Ketuntasan siswa secara klasikal adalah 61,54% dan pada Siklus II nilai rata-rata kelas 85,38. Dari 26 siswa ada 23 siswa yang tuntas sedangkan 3 siswa tidak tuntas. Ketuntasan siswa secara klasikal adalah 88,46%.. Besar sekali peningkatannya terutama pada Siklus II.

Dengan diterapkannya model *discovery learning* maka hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 020 Balikpapan Barat mengalami peningkatan. Model pembelajaran yang divariasikan dengan media pembelajaran membuat siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan guru. Berikut adalah perolehan hasil belajar siswa mulai dari prasiklus hingga Siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas VI

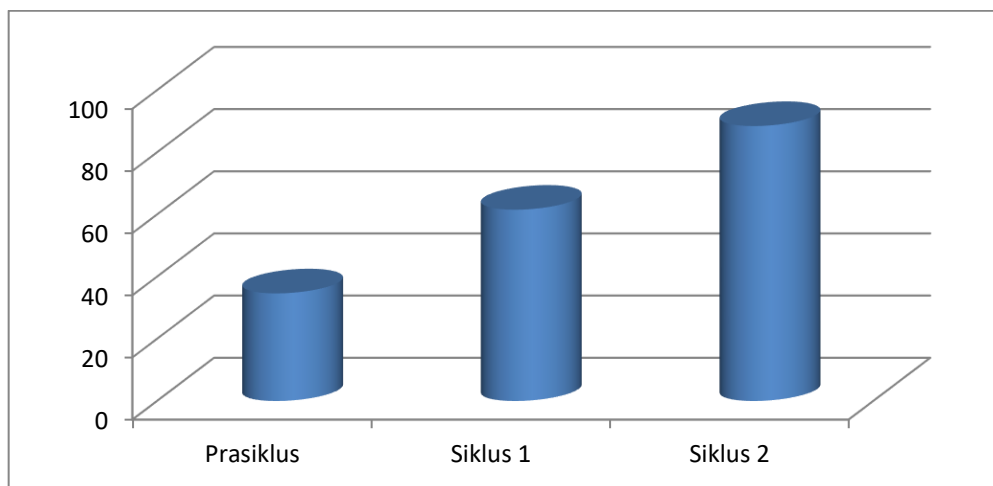
No.	Rentang Nilai	Siklus I	Siklus II
1	<60	2	0
2	60 - 70	8	3
3	71 - 79	0	0
4	80 - 90	16	17
5	91 - 100	0	6
	Jumlah	26	26



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas VI

Ketuntasan Belajar

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru. Ketuntasan hasil belajar meningkat dari prasiklus, Siklus I dan Siklus II yaitu masing-masing 34,62%, 61.54%, dan 88,46%. Pada Siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai. Sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus III. Berikut adalah grafik ketuntasan belajar matematika dari prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI

Melihat hasil yang telah dicapai dapat diketahui bahwa proses pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu acuan yang dapat digunakan untuk memperbaiki hasil belajar, pemahaman maupun minat siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam mata pelajaran IPA maupun mata pelajaran lainnya.

KESIMPULAN

1. Model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran IPA pada siswa kelas VI SD Negeri 020 Balikpapan Barat, khususnya pada materi rangkaian listrik dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Setelah diadakan tindakan kelas pemahaman siswa semakin baik, hal tersebut dapat dilihat dari minat siswa, hasil belajar, dan ketuntasan siswa.
3. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu pada Siklus I nilai rata-rata kelas 73,85. Dari 26 siswa ada 16 siswa yang tuntas sedangkan 10 siswa tidak tuntas dan pada Siklus II hasil rata-rata kelas 85,38. Dari 26 siswa ada 23 siswa yang tuntas sedangkan 3 siswa tidak tuntas.
4. Ketuntasan hasil belajar meningkat dari prasiklus, Siklus I dan Siklus II yaitu masing-masing 34,62%, 61.54%, dan 88,46%.

SARAN

1. Untuk siswa: Sebaiknya siswa berusaha untuk memahami pembelajaran dengan sebaik-baiknya saat guru menerapkan Model pembelajaran *discovery learning* sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat.
2. Untuk Guru: Guru hendaknya menerapkan Model pembelajaran *discovery learning* yang meliputi stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data dan pembuktian dalam muatan pelajaran IPA untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.
3. Untuk Kepala sekolah: Kepala sekolah sebaiknya memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan dan mengembangkan metode dan model pembelajaran yang bervariasi seperti model pembelajaran *discovery learning* dengan mengoptimalkan media pembelajaran agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2011. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Armstrong, David G. & Tom V. Savage. 2014. *Secondary Education An Introduction*. New York: Macmillan College Publishing Company
- Burhan Mustakim. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI kelas VI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas
- Cahya Prihandoko. 2016. *Memahami Konsep IPA Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Falfalah. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif*. Available at <http://falfalahbiologi.blogspot.com/2010/03/penerapanmodelpembelajarankooperatif.html>. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2021.
- Gatot Muhsetyo, dkk. 2013. *Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyana Az. 2017. *Rahasia Pembelajaran Menyenangkan untuk SD*. Surabaya: Agung Media.
- Mulya. Nana Sudjana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ngalim Purwanto. 2004. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nyimas Aisyah, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Suharsimi Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MEDIA GAME
EDUKASI QUIZIZZ TENTANG ORGAN PEREDARAN DARAH
PADA SISWA KELAS V-B SDN 009 BALIKPAPAN BARAT
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Nunuk Murtias
SD Negeri 009 Balikpapan Barat

ABSTRAK

Masa Pandemi Corona Virus 19 (covid 19) ini membuat proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan dengan tatap muka di depan kelas, tidak dapat dilaksanakan lagi. Pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran jarak jauh (daring). Pembelajaran daring ini menyebabkan hasil belajar siswa mengalami penurunan, khususnya pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Guru harus kreatif dalam melakukan pembelajaran dengan strategi tertentu untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan dan peningkatan hasil belajar IPA melalui penerapan media game edukasi Quizizz tentang organ peredaran darah pada siswa kelas V-B SDN 009 Balikpapan Barat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perbaikan pembelajaran ini dilakukan dalam 3 (tiga) siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi (pengamatan), dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif disertai penyajian data dalam bentuk tabel dan gambar. Berdasarkan analisis data penelitian, diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA tentang organ peredaran darah mengalami peningkatan dengan menggunakan media game edukasi Quizizz yaitu pada Siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 78,89, pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 87,81, dan pada Siklus III meningkat lagi menjadi 90,31. Sedangkan hasil ketuntasan siswa pada Siklus I sebesar 68,75% dan pada Siklus II meningkat menjadi 87,50% kemudian pada Siklus III meningkat lagi menjadi 93,75%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media game edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar IPA tentang organ peredaran darah pada siswa kelas V-B SDN 009 Balikpapan Barat.

Kata Kunci: *hasil belajar, media game edukasi Quizizz*

PENDAHULUAN

Masa Pandemi Corona Virus 19 (covid 19) ini membuat proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan dengan tatap muka di depan kelas, tidak dapat dilaksanakan lagi. Hal ini karena adanya kekhawatiran makin menyebarnya covid19. Oleh sebab itu pembelajaran saat ini diterapkan dengan sistem pembelajaran daring dengan jadwal muatan pelajaran. Pembelajaran daring (*online*) adalah merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet. Pendekatan moda daring memiliki karakteristik *constructivism*, *social constructivism*, *community of learners* yang inklusif, pembelajaran berbasis komputer, kelas digital, interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan. Melalui pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar dan belajar dimanapun.

Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Walaupun pembelajaran dilaksanakan jarak jauh atau daring, guru harus mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang baik dapat tercipta melalui penerapan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran daring adalah memanfaatkan game edukasi *quiziz*. Game edukasi ini masih jarang ditemui meskipun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang. Game edukasi *quiziz* ini biasa menggunakan Laptop atau smartpone dan dapat dilaksanakan dimanapun berada.

Game edukasi ini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif. Hal ini sependapat dengan Henry (2015) mengemukakan tentang dampak positif penggunaan game yang salah satunya adalah game menyenangkan dan menghibur serta game yang memberikan latihan untuk memecahkan masalah dan logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih walaupun berada dirumah.

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya pada tema 4 “Sehat Itu Penting” guru perlu melakukan tindakan kelas. Dalam hal ini tindakan yang berkaitan dengan muatan pelajaran IPA dengan menggunakan media *game* edukasi *Quizizz*. Dari media ini, peneliti berharap adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas V-B tentang materi organ peredaran darah. Maka peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Media *Game* Edukasi *Quizizz* Tentang Organ Peredaran Darah Pada Siswa Kelas V-B SDN 009 Balikpapan Barat Tahun Ajaran 2021/2022”.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Penerapan Media *Game* Edukasi *Quizizz* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Organ Peredaran Darah Pada Siswa Kelas V-B SDN 009 Balikpapan Barat?”

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Hasil Belajar

Perubahan yang terjadi dari terlaksananya aktivitas belajar dapat diukur dengan hasil belajar yang terlihat. Hasil belajar akibat dari perubahan yang terjadi

pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Nawawi (dalam Susanto, 2016:5), bahwa pengertian hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Selanjutnya Susanto (2016:45) secara sederhana, pengertian hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015:3-5), menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari beberapa pendapat ahli diatas disimpulkan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran.

Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari sampai dimana hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa. Proses belajar tidak mungkin dicapai begitu saja, banyak factor yang mempengaruhi sehingga siswa mampu mencapai hasil atau keberhasilan dalam belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari faKtor-faktor yang mempengaruhinya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Wasliman (dalam Susanto, 2018:12) adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan factor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Factor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan factor yang bersumber dari luar diri siswa, yang mempengaruhi hasil belajarnya yaitu meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami-istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya.

Game Edukasi Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran dikelas (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran). *Quizizz* sekarang bisa diakses di playstore bagi pengguna android, sehingga dalam penggunaannya lebih praktis dan tentunya mobile friendly.

Quizizz hampir sama dengan Quipper dan kahoot karena merupakan media pendidikan yang berbasis elearning semacam kelas online. Namun ketiganya memiliki ciri khas, kelebihan dan kekurangan masing-masing. Untuk Quipper School dan kahoot akan admin bahas lebih mendalam dikesempatan yang akan datang.

Penggunaan *Quizizz* sangatlah mudah, sahabat sosiologi akan dibagi kedalam 2 bagian yaitu yang pertama adalah host (pembuat soal), pembuat soal biasanya adalah seorang guru/pengajar. Yang kedua ada user (siswa) yang bergabung (join)

untuk menjawab soal-soal yang sudah dibuat oleh guru. Akses yang diberikan kepada user/siswa yang melakukan join hanya berupa pengerjaan soal dan pilihan jawaban yang harus dijawab. Selama menjawab user/siswa bisa melihat skor/nilai dalam bentuk presentase.

Kuis interaktif ini memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar (quiz pilihan ganda). Sahabat sosiologi juga bisa menambahkan gambar latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan dengan pengaturan pertanyaan. Apabila quiz sudah selesai dibuat, tinggal membagikannya kepada siswa dengan cara membagikan 5 digit kode akses game yang sudah dibuat ke siswa. Dalam artian siswa sudah download melalui *playstore* aplikasi *quizziz*.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V-B SD Negeri 009 Balikpapan Barat tahun pelajaran 2021 / 2022. Jumlah siswa di kelas ini adalah 32 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 009 Balikpapan Barat. SD Negeri 009 terletak di jalan Letjen Soeprapto RT 12 nomor 3, Kelurahan Margasari Kecamatan Balikpapan Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 (satu) tahun ajaran 2021/2022.

Deskripsi Per Siklus

Siklus I

Perencanaan

Kegiatan pada tahap ini adalah menentukan platform pembelajaran, penyusunan RPP dengan model pembelajaran yang direncanakan dalam PTK, penyusunan LKPD kerja siswa sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, membuat soal test melalui media game edukasi *Quizizz*.

Pelaksanaan Tindakan

Melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.

Observasi/ Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan pada guru dan siswa.

Refleksi

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang telah diperoleh. Hasil analisis data yang telah ada dipergunakan untuk melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil yang ingin dicapai.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan apabila pembelajaran pada Siklus I belum berhasil sesuai yang telah ditetapkan. KKM satuan pendidikan yang ditetapkan untuk muatan pelajaran IPA adalah 73. Dan bila persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal yang dicapai pada Siklus I belum mencapai 75% maka harus dilanjutkan ke pembelajaran pada Siklus II. Tahapan kegiatan pada siklus dua pada dasarnya sama dengan pada siklus I hanya saja perencanaan kegiatan berdasarkan pada hasil

refleksi pada Siklus I sehingga lebih mengarah pada perbaikan pada pelaksanaan Siklus I.

Teknik Pengumpulan Data

1. *Tes*. Tes sebagai alat penilaian dapat diartikan sebagai pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan). Tes dalam penelitian ini berguna untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *game* edukasi *Quizizz*.
2. *Observasi*. Kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam penelitian tindakan kelas. Kegiatan observasi atau pengamatan dilakukan saat pembelajaran sedang berlangsung dengan pedoman lembar pengamatan.
3. *Dokumentasi*. Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain. Dokumentasi dapat berupa catatan atau jurnal, surat-surat, dan foto kegiatan.

Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis paa setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu untuk:

1. Menilai evaluasi dengan media *game* edukasi *Quizizz*
Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif.

Tabel 1. Kriteria Pencapaian Hasil Belajar

No.	Kelas Interval	Kategori
1	91 - 100	Sangat Baik
2	80 - 90	Baik
3	71 - 79	Cukup
4	61 - 70	Kurang
5	<= 60	Sangat Kurang

Arikunto (2014: 245)

2. Untuk Persentase Ketuntasan Belajar
Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 2013 (Depdikbud, 2013), untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

3. Untuk Lembar Observasi
Untuk menghitung lembar observasi aktifitas guru dan siswa digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{x}{\sum x} \times 100\%$$

Dimana: % = Presentase pengamatan
 X = Jumlah nilai setiap aktivitas
 $\sum x$ = Jumlah rata-rata

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal sebelum penelitian terjadi penurunan hasil belajar siswa. Hal ini karena disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya gaya belajar dan strategi pembelajaran yang masih konvensional yang saat ini tidak bisa lagi diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada masa pandemi seperti saat ini.

Peneliti melakukan tindakan kelas untuk meningkatkan hasil pembelajaran pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan media *game* edukasi *Quizizz*. Penelitian ini dilakukan pada materi organ peredaran darah dan gangguan pada organ peredaran darah. Evaluasi dengan *game* edukasi *Quizizz* dilakukan setelah pembelajaran dengan zoom meeting selesai. *Quizizz* ini dilakukan secara langsung (*live*) oleh seluruh siswa dengan sistem penilaian tepat dan cepat.

Siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena di akhir kegiatan mereka mengerjakan evaluasi sambil bermain. Siswa dapat berkompetisi dengan teman-temannya melalui *game Quizizz* tersebut. Apalagi di akhir permainan siswa dapat mengetahui peringkat yang diperoleh dalam mengerjakan soal-soal sesuai dengan materi pembelajaran.

Deskripsi Aktivitas Peserta Didik

Tabel 2. Aktivitas Peserta Didik Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No.	Aspek yang Diamati	Skor	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Keaktifan	1	0	0	0
		2	5	3	2
		3	18	16	15
		4	6	13	15
2.	Disiplin	1	0	0	0
		2	4	2	1
		3	20	10	12
		4	5	20	19
3.	Teliti	1	4	0	0
		2	1	3	2
		3	16	15	14
		4	6	14	16

Pada penelitian Siklus I dengan media *game* edukasi *Quizizz* diperoleh hasil bahwa pada aspek keaktifan diperoleh hasil bahwa terdapat 6 siswa memiliki keaktifan yang sangat baik dalam pembelajaran, 18 siswa memiliki keaktifan yang baik, dan 5 cukup aktif dalam pembelajaran. Aspek keaktifan ini dinilai berdasarkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada aspek disiplin terdapat 5 siswa yang sangat disiplin, 20 siswa yang baik dalam hal disiplin, dan 4 siswa memiliki

kedisipinan yang cukup. Aspek kedisiplinan ini dinilai berdasarkan ketepatan waktu saat *join zoom meeting*.

Sedangkan pada aspek ketelitian terdapat 6 siswa yang sangat baik ketelitiannya, 16 siswa pada kriteria baik ketelitiannya, 1 siswa cukup baik ketelitiannya, dan 4 kurang teliti. Aspek ketelitian ini dinilai berdasarkan ketelitian siswa dalam mengerjakan soal-soal dengan *game* edukasi *Quizizz*.

Pada penelitian Siklus II dengan media *game* edukasi *Quizizz* terjadi peningkatan aktivitas siswa, yaitu diperoleh hasil bahwa pada aspek keaktifan diperoleh hasil bahwa terdapat 13 siswa memiliki keaktifan yang sangat baik dalam pembelajaran, 16 siswa memiliki keaktifan yang baik, dan 3 cukup aktif dalam pembelajaran.

Pada aspek disiplin terdapat 20 siswa yang sangat disiplin, 10 siswa yang baik dalam hal disiplin, dan 2 siswa memiliki kedisipinan yang cukup. Sedangkan pada aspek ketelitian terdapat 14 siswa yang sangat baik ketelitiannya, 15 siswa pada kriteria baik ketelitiannya, 3 siswa cukup baik ketelitiannya, dan 4 kurang teliti.

Pada penelitian Siklus III dengan media *game* edukasi *Quizizz* terjadi peningkatan aktivitas siswa, yaitu diperoleh hasil bahwa pada aspek keaktifan diperoleh hasil bahwa terdapat 15 siswa memiliki keaktifan yang sangat baik dalam pembelajaran, 15 siswa memiliki keaktifan yang baik, dan 2 cukup aktif dalam pembelajaran.

Pada aspek disiplin terdapat 19 siswa yang sangat disiplin, 12 siswa yang baik dalam hal disiplin, dan 1 siswa memiliki kedisipinan yang cukup. Sedangkan pada aspek ketelitian terdapat 16 siswa yang sangat baik ketelitiannya, 14 siswa pada kriteria baik ketelitiannya, dan 2 siswa cukup baik ketelitiannya.

Deskripsi Pengelolaan Pembelajaran

Pembelajaran Siklus I, pada kegiatan pra pembelajaran, seluruh kegiatan sudah dilaksanakan oleh guru. Pada kegiatan pendahuluan, kegiatan seluruhnya sudah dilaksanakan, tetapi ada beberapa kekurangan yaitu pada kegiatan membaca doa sebelum belajar seharusnya guru meminta siswa untuk memimpinya, tetapi yang dilakukan adalah guru sendiri yang memimpin doa. Pada kegiatan memotivasi siswa, guru kurang memperjelas manfaat yang diperoleh siswa setelah mempelajari materi yang akan dipelajari dengan manfaatnya bagi diri siswa sendiri.

Pada kegiatan inti, ada satu kegiatan yang tidak dilaksanakan yaitu kegiatan untuk merasakan denyut nadi siswa selama 10 detik. Kegiatan lainnya dilaksanakan dengan baik, tetapi ada catatan khusus yaitu dalam kegiatan tanya jawab banyak siswa yang belum aktif, dan guru kurang memperhatikan hal tersebut. Reward atau penghargaan yang diberikan kepada siswa masih dalam bentuk verbal (ucapan) saja. Dan kegiatan menyampaikan evaluasi pembelajaran seharusnya dilaksanakan pada kegiatan inti (sesuai RPP), tetapi guru menyampaikannya pada kegiatan penutup.

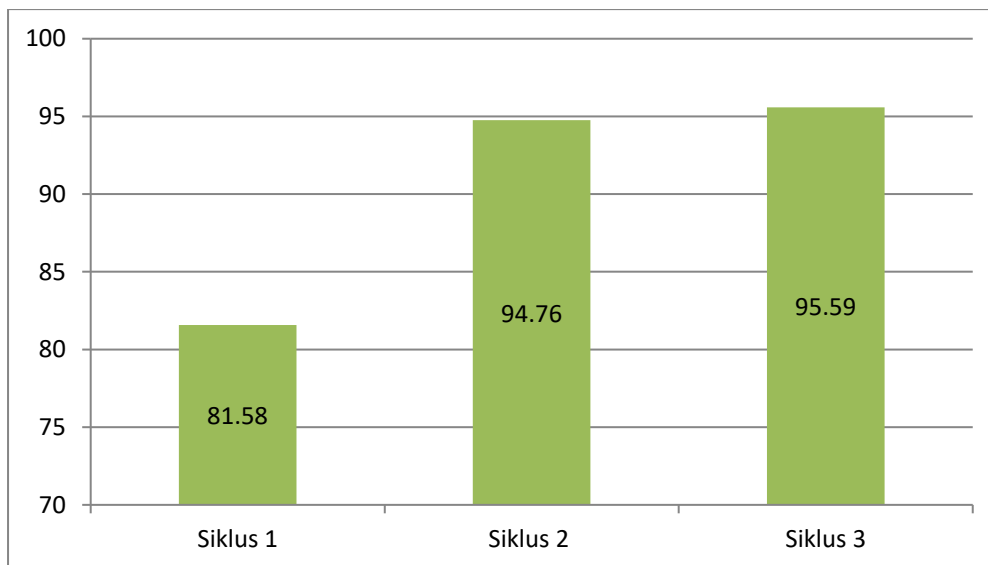
Pada kegiatan akhir, kekurangannya adalah pada saat refleksi, guru hanya menanyakan siswa sudah paham atau belum terhadap materi yang disampaikan guru. Seharusnya ditambah kegiatan merefleksi kegiatan pembelajarannya, senang atau tidak mengikuti kegiatan pembelajaran ini dan kekurangannya apa. Kegiatan lain yang ada pada kegiatan penutup telah dilaksanakan semua. Secara keseluruhan

hasil pengelolaan pembelajaran Siklus I adalah baik dengan rata-rata perolehan nilai 81,58.

Pada kegiatan pembelajaran Siklus II telah dilakukan kegiatan yang belum terlaksana pada Siklus I dengan menambahkan kegiatan yang mengajak siswa untuk berpikir kritis misalnya dengan kegiatan menganalisis. Adapun hasil pengelolaan pembelajaran pada Siklus II yaitu bahwa seluruh kegiatan pembelajaran baik pada kegiatan prapembelajaran, kegiatan pendahuluan, inti dan penutup telah dilaksanakan seluruhnya sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan *model discovery learning*. Hanya ada sedikit kekurangannya yaitu pada saat kegiatan analisis dan tanya jawab yaitu analisis didominasi oleh siswa yang sangat aktif dan guru hanya memperhatikan jawaban siswa yang terdengar keras saja. Padahal kegiatannya pembelajaran sangat menarik, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru dijawab seluruh siswa secara berebutan. Pada saat memberi penguatan pembelajaran, guru menjelaskannya kurang maksimal. Secara keseluruhan hasil pengelolaan pembelajaran Siklus II adalah sangat baik dengan rata-rata perolehan nilai 94,76.

Pada pembelajaran Siklus III pengelolaan terlihat lebih baik lagi. Seluruh kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan seluruhnya sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan *model discovery learning*. Hanya ada sedikit kekurangannya yaitu pelaksanaan *ice breaking* yang kurang maksimal dan kegiatan tanya jawab yang juga kurang maksimal pada saat pembahasan tentang materi cara memelihara organ peredaran darah. Kegiatannya pembelajaran pada Siklus III ini sangat menarik dan aktif, kegiatan diskusi dan presentasi berjalan dengan lancar dan aktif.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, telah terjadi peningkatan pada pengelolaan pembelajaran, yaitu pada Siklus I sebesar 81,58, Siklus II meningkat menjadi 94,76, dan Siklus III meningkat lagi menjadi 95,59. Berikut adalah grafik peningkatan pengelolaan pembelajaran Siklus I, Siklus II, dan Siklus III:



Gambar 1. Pengelolaan Pembelajaran Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Deskripsi Penguasaan Materi

Penguasaan materi oleh siswa berkaitan dengan hasil belajar yang telah diperoleh siswa baik pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III. Dari hasil belajar ini dapat diketahui peningkatan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi *Quizizz*. Berikut adalah perolehan hasil belajar siswa dari Siklus I, Siklus II dan Siklus III:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Kelas VI-B

No.	Rentang Nilai	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Tidak hadir	5	0	0
2	<=60	4	1	0
3	61 - 70	1	3	2
4	71 - 79	0	0	0
5	80 - 90	16	13	14
6	91 - 100	6	15	16
Jumlah		32	32	32
Tuntas		22	28	30
Tidak Tuntas		10	4	2
Ketuntasan (%)		68,75	87,50	93,75

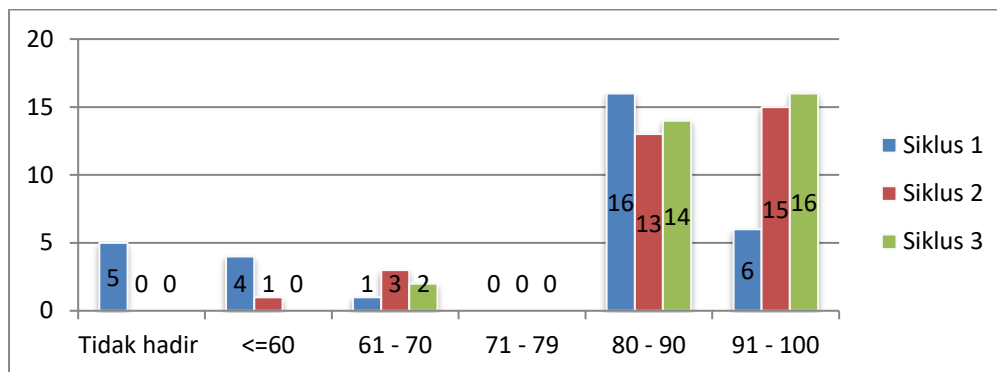
Dari tabel di atas dapat diuraikan bahwa pada Siklus I, dari 32 siswa terdapat 6 siswa yang mendapat nilai pada rentang 91-100, 16 siswa mendapat nilai pada rentang 80-90, 1 siswa yang mendapat nilai pada rentang 61-70, 4 siswa mendapat nilai pada rentang <=60, dan 5 siswa tidak mengikuti evaluasi pembelajaran dengan *game* edukasi *Quizizz*.

Pada Siklus II terjadi peningkatan hasil belajar, yaitu dari 32 siswa terdapat 15 siswa yang mendapat nilai pada rentang 91-100, 13 siswa mendapat nilai pada rentang 80-90, 3 siswa yang mendapat nilai pada rentang 61-70, 1 siswa mendapat nilai pada rentang <=60, dan tidak ada siswa tidak mengikuti evaluasi pembelajaran dengan *game* edukasi *Quizizz*.

Pada Siklus III terjadi peningkatan hasil belajar, yaitu dari 32 siswa terdapat 16 siswa yang mendapat nilai pada rentang 91-100, 14 siswa mendapat nilai pada rentang 80-90, 2 siswa yang mendapat nilai pada rentang 61-70, 1 siswa mendapat nilai pada rentang <=60, dan tidak ada siswa tidak mengikuti evaluasi pembelajaran dengan *game* edukasi *Quizizz*.

Nilai rata-rata hasil belajar juga mengalami peningkatan yaitu pada Siklus I sebesar 78,89 pada Siklus II meningkat menjadi 87,81, dan pada Siklus III meningkat lagi menjadi 90,31. Artinya terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar pada tiap siklus.

Pada Siklus I terdapat 10 siswa yang tidak tuntas, sedangkan pada Siklus II hanya ada 4 siswa yang tidak tuntas. Dan pada Siklus III hanya 2 siswa saja yang tidak tuntas. Begitu juga dengan ketuntasan klasikal hasil belajar, pada Siklus I sebesar 68,75% dan Siklus II meningkat menjadi 87,50%. Pada Siklus III ketuntasan klasikal meningkat lagi menjadi 93,75%. Berikut adalah grafik hasil belajar kelas V-B pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III:



Gambar 2. Hasil Belajar Kelas V-B Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III dapat diketahui bahwa proses pembelajaran dengan media *game* edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran setiap siklus selalu mengalami peningkatan baik dari pengelolaan kelas maupun aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Peneliti selalu merancang pembelajaran untuk menyempurnakan kekurangan pembelajaran pada siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka penelitian ini hanya dilakukan sampai Siklus III saja, karena telah memenuhi target pembelajaran yang ditetapkan.

KESIMPULAN

1. Media *game* edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPA tentang organ peredaran darah pada siswa kelas V-B SDN 009 Balikpapan Barat.
2. Hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA tentang organ peredaran darah mengalami peningkatan dengan menggunakan media *game* edukasi *Quizizz* yaitu pada Siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 78,89 dan pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 87,81, dan pada Siklus III meningkat lagi menjadi 90,31. Selain itu, ketuntasan siswa juga mengalami peningkatan, yaitu pada Siklus I sebesar 68,75% dan pada Siklus II meningkat menjadi 87,50% kemudian pada Siklus III meningkat lagi menjadi 93,75%.

SARAN

1. Bagi siswa: disarankan untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas agar dapat memahami dan mendapat pengalaman belajar yang mendukung kemajuan hasil belajarnya.
2. Bagi guru: diharapkan guru dapat meningkatkan kreativitas mengajar dan menambah pengetahuan dalam mengembangkan model pembelajaran, metode, dan penggunaan media dalam proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah: dapat memperbaiki dan menambah media pembelajaran serta meningkatkan proses dan hasil pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pendidikan seutuhnya.
4. Bagi peneliti lain yang ingin meneliti setara dengan penelitian ini, disarankan agar dapat menggunakan media *game* edukasi *Quizizz* untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahaya, Prihandoko. 2016. *Memahami Konsep IPA Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Game edukasi *Quizizz*. <https://smartsosiologi.com/jadi-guru-millennial-buat-kuis-online-dengan-aplikasi-Quizizz/> diakses pada 12 September 2021.
- Gatot Muhsetyo, dkk. 2018. *Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Kurikulum 2013*. Jakarta: Depdiknas.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Tema 4 Sehat Itu Penting*. Jakarta: Depdiknas.
- Mulyasa. 2017. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati Erlis. 2020. *Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*. <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/pedagogy/index> diakses pada 12 September 2021.
- Pembelajaran IPA di SD. <https://eprints.uny.ac.id/9874/2/bab2.pdf> diakses pada 13 Oktober 2021.
- Suharsimi Arikunto. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang–Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.