

BORNEO

Jurnal Ilmu Pendidikan BPMP PROVINSI Kalimantan Timur

Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Poster Kelas 8 SMP Negeri 12 Samarinda
(Mohammad Makmun Qomar, Fachrisal)

Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Bilangan melalui Penggunaan Media Konkret bagi Siswa Kelas III SD Negeri 025 Penajam Tahun Ajaran 2022/2023
(Salamah)

Meningkatkan Pemahaman Konsep Perubahan Wujud Benda Cair melalui Inkuiri pada Siswa Kelas IV SDN 002 Penajam Kabupaten Penajam Paser Utara Provinsi Kalimantan Timur
(Adjinar Mokodompit)

Penggunaan Media Benda Konkret dalam Meningkatkan Hasil belajar Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat pada Siswa Kelas VI SDN 002 Penajam Tahun Pelajaran 2022/2023
(Aliyah)

Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD Negeri 014 Penajam Tahun Pelajaran 2022/2023
(Walianti)

Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Model Student Team Achievement Divisions (STAD) pada Siswa Kelas V SD Negeri 025 Tenggarong Seberang
(Ni Nyoman Sudarmini)

Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Komunikasi Matematis pada Materi Statistika Kontekstual Peserta Didik Kelas XII-OTKP SMKN 2 Penajam Paser Utara
(Suparmanto)

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

BORNEO
Jurnal Ilmu
Pendidikan
BPMP
Kalimantan
Timur

Diterbitkan oleh
Balai Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Kalimantan Timur

Penanggung Jawab

Jarwoko

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., 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

Yeni Triana Wulan Sari

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, di Desember 2024 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 69, Edisi Desember 2024 ini memuat tulisan Kepala Sekolah dan Guru yang berasal dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Samarinda, Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Penajam Paser Utara, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Paser, dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Timur. Jurnal ini diterbitkan sebagai apresiasi atas semangat untuk memajukan dunia pendidikan melalui tulisan yang dilakukan oleh para pendidik dan tenaga kependidikan di Provinsi Kalimantan Timur khususnya dan Indonesia pada umumnya. Untuk itu, terima kasih kami sampaikan kepada para penulis artikel sebagai kontributor sehingga jurnal **Borneo** edisi bulan Desember 2024 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, Edisi Desember 2024

ISSN : 1858-3105

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
1 Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Poster Kelas 8 SMP Negeri 12 Samarinda	1
<i>Mohammad Makmun Qomar, Fachrisal</i>	
2 Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Bilangan melalui Penggunaan Media Konkret bagi Siswa Kelas III SD Negeri 025 Penajam Tahun Ajaran 2022/2023	9
<i>Salamah</i>	
3 Meningkatkan Pemahaman Konsep Perubahan Wujud Benda Cair melalui Inkuiri pada Siswa Kelas IV SDN 002 Penajam Kabupaten Penajam Paser Utara Provinsi Kalimantan Timur	19
<i>Adjinar Mokodompit</i>	
4 Penggunaan Media Benda Konkret dalam Meningkatkan Hasil belajar Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat pada Siswa Kelas VI SDN 002 Penajam Tahun Pelajaran 2022/2023	27
<i>Aliyah</i>	
5 Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD Negeri 014 Penajam Tahun Pelajaran 2022/2023	39
<i>Walianti</i>	
6 Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Model Student Team Achievement Divisions (STAD) pada Siswa Kelas V SD Negeri 025 Tenggarong Seberang	55
<i>Ni Nyoman Sudarmini</i>	
7 Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Komunikasi Matematis pada Materi Statistika Kontekstual Peserta Didik Kelas XII-OTKP SMKN 2 Penajam Paser Utara	69
<i>Suparmanto</i>	

- 8 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Pembelajaran Teka Teki Silang di Kelas XII Busana 2 SMK Negeri 4 Balikpapan 79

Wina Lubis

- 9 Project Based Learning Engages Students' Learning In Early Shifted-Face-Meeting In Pandemic 89

Sunarmi

- 10 Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Listrik Dinamis dengan Menerapkan Pengajaran Berbasis Inkuiri SMPN 2 Long Ikis 101

Kadi Indrianto

APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENG GAMBAR POSTER KELAS 8 SMP NEGERI 12 SAMARINDA

**Mohammad Makmun Qomar¹
Fachrisal²**

¹SMP Negeri 12 Samarinda

²SMP Negeri 34 Samarinda

ABSTRAK

Warisan dari Covid-19 pada dunia pendidikan adalah percepatan penyerapan teknologi informasi dan komunikasi. Proses belajar membuat poster terasa kurang menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik terasa jenuh dan cepat capek dan segera ingin mengumpulkan tugas walaupun karyanya masih jauh dari tujuan. Mereka merasa tidak tertarik membuat poster secara maksimal. Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran membuat poster. Bagaimana proses pembelajaran dan apakah media aplikasi Canva dapat meningkatkan prestasi belajar poster pada kelas 8a semester genap tahun pelajaran 2022/2023 di SMP Negeri 12 Samarinda? Tujuan menjelaskan proses pembelajaran dan media pembelajaran aplikasi canva dapat meningkatkan prestasi belajar poster pada kelas 8a semester genap tahun pelajaran 2022/2023 di SMP Negeri 12 Samarinda. Metode alat pengumpul data dokumen daftar nilai, lembar observasi peserta didik, daftar ulangan harian, dokumen aktivitas belajar. Validasi data teman sejawat sebagai kolaborator untuk pengamatan, peserta didik, dan peneliti (triangulasi sumber). Pertemuan ke dua peserta didik Kelas 8a nilai membuat poster dengan menggunakan media kertas nilai tertinggi rata-rata 86 dan nilai rata-rata terendah 73,33. Peserta didik yang nilainya diatas KKM 80, hanya 8 (38,09 %) peserta didik dan dibawah KKM 80 sebanyak 13 (61,9%). Nilai di atas KKM jauh dari ambang batas 75 % sehingga perlu pengembangan media belajar. Siklus 1. Nilai peserta didik Kelas 8a SMP Negeri 12 Samarinda menggambar poster dengan menggunakan handphone dengan nilai rata-rata kelas 82,82. Nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 78. Nilai Peserta didik yang nilainya di atas KKM 80 adalah sebanyak 14 (66,66 %) peserta didik dan dibawah KKM 80 sebanyak 7 (33%) peserta didik. Nilai diatas KKM masih kurang dari 75 %. Sehingga masih harus dilakukan perbaikan media pembelajaran kembali. Siklus 2. Nilai membuat poster dengan media komputer dengan nilai rata-rata kelas 83,63 Nilai tertinggi 88,33 dan nilai terendah 78. Nilai Peserta didik yang nilainya diatas KKM 80 adalah sebanyak 17 (80,95 %) peserta didik dan dibawah KKM 80 sebanyak 4 (19,04%) peserta didik. Nilai diatas KKM sudah lebih dari 75 %. Dengan menggunakan media komputer

dengan aplikasi Canva hasil pembelajarannya diatas nilai KKM 80 dan diatas 75% peserta didik tuntas.

Kata Kunci: Poster, Aplikasi Canva, Covid-19

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terarah untuk meningkatkan sumber daya manusia. Manusia menjadi obyek utama dalam Pendidikan. Hal ini karena manusia adalah pemimpin di dunia. Begitu pentingnya tugas manusia, maka manusia harus mempunyai bekal untuk mengatur dunia tersebut. Alangkah rusaknya tatanan dunia manakala manusia calon pemimpin-pemimpin dunia tidak mempunyai bekal untuk mengaturnya. Inilah hakekatnya manusia harus senantiasa mengembangkan kompetensi diri agar dapat menciptakan tatanan dunia yang penuh dengan kesejahteraan lahir batin. Hidup berdampingan secara global saling hormat menghormati dengan iman, akhlaq mulia.

Mengingat begitu pentingnya pendidikan dalam UU. No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 disebutkan tentang tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab. Kompetensi itulah yang harus dikembangkan dalam mengembangkan peserta didik dalam menyiapkan menjadi pemimpin, pengatur dunia pada saatnya nanti.

Nana Sudjana (2010: 1) mengatakan bahwa tujuan Pendidikan pada dasarnya mengantarkan para peserta didik menuju perubahan-perubahan tingkah laku intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

Era revolusi industri 4.0 merupakan tantangan besar dalam pendidikan. Relovusi industry 4.0 ditandai oleh keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif serta komunkatif dan kolaboratif. Hal-hal tersebut menjadi pilar dan dasar dalam pengembangan pendidikan yang beroreintasi pada perkembangan kehidupan yang akan datang. Pilar dan dasar itu menjadi kolaboratif dalam mendukung tujuan pendidikan.

Pendidikan Indonesia mulai new normal, belum lepas penuh dari cengkeraman maut pandemic Covid-19. Pembelajaran kadang kala masih harus di rumah dan kadang kala sudah berada di sekolah. Proses pembelajaran jarak jauh dimana peserta didik belajar di rumah hampir dua tahun. Mereka tidak ke sekolah, tidak bertemu guru secara langsung, tidak bertemu dengan sahabatnya. Mereka belajar di dunia maya yang banyak sekali kelemahan dan kekurangannya. Masalah fasilitas handphone peserta didik, kuota yang cepet habis, guru yang tidak melek teknologi informasi dan komunikasi, guru tidak dapat menjadi fasilitator secara yang maksimal, assesmen yang valid. Pendidikan karakter yang hampir tidak diajarkan. Pendidikan keimanan yang biasa dikembangkan dengan guru secara langsung dan terjadwal, entah di rumah apakah orang tua dapat menemani mereka apakah tidak. Bukankah ada sebgain orang tua pendidikannya dibawah anak-anaknya, sebagaian lagi sibuk bekerja. Dua tahun pendidikan darurat Indonesia. Pendidikan tetap berjalan walau dengan kedaruratan dan keterbatasan. New normal membawa harapan besar, dimana kasus Covid-19 sudah mulai mereka, walau kadang-kadang masih ada berita daerah tertentu tiba-tiba bergejolak lagi.

Warisan dari Covid-19 pada dunia pendidikan adalah percepatan penyerapan teknologi informasi dan komunikasi. Adaptasi dengan teknologi informasi dan komunikasi menjadi keharusan yang tidak bisa ditawar-tawar lagi. Peserta didik dan guru, senantiasa mengupdate kompetensinya pada bidang ini. Percepatan kemajuan teknologi yang begitu dahsyat tidak bisa dipandang sebelah mata. Percepatan ini harus diikuti dengan penyesuaian-penyesuaian sesuai dengan keperluan dan kebutuhannya.

Era pasca Covid-19, guru mempunyai pekerjaan rumah yang besar dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran menyenangkan, aktif. Pembelajaran yang berkolaborasi dengan teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran akan sangat besar manfaatnya apabila teknologi informasi dan komunikasi menjadi bagian dari media pembelajaran tersebut. Bagi guru penggunaan teknologi informasi dan komunikasi akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajarannya. Bagi peserta didik, penggunaan berbagai teknologi akan memberikan kesempatan belajar yang lebih berkualitas (Hasanah, 2014:2).

Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi akan berdampak baik kalau dimaksimalkan dalam desain pembelajarannya. Hasanah (2014: 2) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan harus didesain secara baik agar mendapatkan kebermanfaatan secara maksimal. Dan sebaliknya apabila tidak didesain secara baik akan menghambat tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi dapat dikembangkan dan didesain menjadi pembelajaran blended learning. Menurut Hasanah (2014: 7) blended learning mengabungkan ciri-ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri-ciri terbaik pembelajaran online untuk meningkatkan pembelajaran mandiri secara aktif oleh peserta didik dan mengurangi jumlah waktu tatap muka di kelas.

Pembelajaran seni rupa kelas 8 pada bulan Januari-Februari 2023 semester dua/genap sedang membahas materi membuat poster. Proses pembelajaran membuat poster selain pada materi konsep poster yang tidak kalah pentingnya adalah membuat karya nyata dari poster itu sendiri, peserta didik mengekspresikan diri dalam membuat karya poster. Peserta didik harus dapat membuat poster.

Materi membuat poster pada pertemuan pertama membahas teori tentang poster, mengerjakan LKPD, diskusi, presentasi dan evaluasi. Hasil pembelajaran berhasil dengan hasil mengembirakan karena hanya 3 peserta didik yang tidak mencapai KKM 80. Tiga peserta didik itupun nilainya di atas 70 sehingga tidak perlu remedial. Sehingga pembelajaran pada pertemuan ke dua dapat dilanjutkan dengan mengekspresikan diri membuat poster dengan menggunakan kertas gambar.

Pertemuan dua terasa kurang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini terasa saat mereka mengerjakan tugas membuat poster di kertas gambar. Peserta didik terasa jenuh dan cepat capek dan segera ingin mengumpulkan tugas walaupun karyanya masih jauh dari tujuan. Mereka merasa tidak tertarik membuat poster secara maksimal. Padahal mereka diijinkan untuk melihat contoh di buku ataupun di google dengan syarat ATM (amati, tiru, modifikasi). Mereka tidak boleh meniru persis tetapi harus mengembangkan dari contoh yang dilihat.

Fasilitas pewarna mereka sangat terbatas, kemampuan membuat tulisan yang bagus masih sangat lemah. Gambar poster mereka terasa hambar dan kurang menarik. Efeknya cepat capek, jenuh, segera mengumpulkan tugas dengan hasil apapun, yang penting selesai. Mereka masih terbawa oleh kondisi selama Covid-19 belajar bisa dengan rebahan, waktu terbiasa untuk bermain-main, disiplin tidak menjadi ukuran, belajar secara terjadwal dan terstruktur mulai hilang dari kebiasaan mereka, tugas yang penting mengumpulkan.

Kondisi di atas, proses pembelajaran membuat poster tidak berjalan secara maksimal, hasilnya tidak menarik, mereka cepat menyerah. Kenyataan seperti ini perlu segera dicari jalan keluar dengan menggunakan hal yang menarik bagi mereka. Jalan keluar yang paling menyenangkan dengan mereka adalah belajar dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Akhirnya dipilih belajar menggunakan teknologi informasi dan komunikasi lebih tepatnya handphone android dengan aplikasi canva. Dengan menggunakan aplikasi canva dapat membuat desain poster sesuai dengan imajinasi mereka. Dari latar belakang tersebut akhirnya tertarik membuat penelitian Tindakan kelas dengan judul: Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Poster Kelas 8 SMP Negeri 12 Samarinda.

KAJIAN TEORI

Menurut Nana Sudjana (2010: 7) fungsi utama dari media pengajaran adalah alat bantu mengajar yang dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran (Nurdyansyah, 2019: 47).

Menurut Nana Sudjana (2010: 2) bahwa manfaat media pembelajaran (pengajaran) adalah menarik perhatian peserta didik, Lebih mudah difahami sehingga peserta didik menguasai tujuan pembelajaran, metode pengajaran lebih bervariasi, Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran.

Aplikasi Canva

Canva merupakan aplikasi yang dipergunakan untuk membuat desain grafis secara online. Sehingga para pengguna aplikasi ini tidak perlu repot tentang waktu dan tempat karena dapat dilakukan kapan dan dimana saja asal ada sarana untuk mengakses aplikasi tersebut. Sarana yang dimaksud adalah bisa berupa ponsel, tablet, computer, laptop.

Pemanfaatan aplikasi canva mempunyai beragam keunggulan salah satunya pekerjaan yang telah diselesaikan tersimpan di cloud. Menurut Peniarsih (2021: 18) Cloud adalah awan, sebagai gambaran Internet. Pengguna tidak perlu tahu ada di mana, asal terhubung dengan internet. Dapat digunakan melalui jaringan telpon, jaringan kabel, jaringan hotspot, jaringan seluler, atau melalui warnet, yang penting terhubung ke Internet dengan koneksi yang (kalau bisa) cepat dan gratis. Sehingga pekerjaan dari canva itu dapat diunduh atau diedit dimana saja. Hal ini dapat dilakukan selama yang menggunakan tersebut memakai akun yang sama.

Pengertian Poster

Poster berasal dari kata to post yang artinya pengumuman. Poster secara umum artinya adalah pengumuman dalam bentuk gambar, atau tulisan berisikan himbauan atau ajakan untuk melakukan sesuatu dan biasanya ditempelkan di dinding atau tempat-tempat strategis yang sering dilalui banyak orang dan mudah terbaca. Kekuatan poster ada dalam kata-kata dan gambar (tidak bergerak) dan tujuan pokoknya menyampaikan sesuatu yang penting kepada masyarakat.

Poster ditempel pada media datar seperti dinding atau permukaan datar, berisi warna-warna dan gambar yang mencolok serta kalimat dalam bentuk slogan. Dengan perkembangan pengetahuan saat sekarang poster banyak menggunakan bentuk digital. Pembuatannya juga sudah menggunakan aplikasi desain grafis, misal corel draw, canva, photoshop.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kurt Lewin, yaitu yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu (1) planning (rencana), (2) action (tindakan), (3) observation (pengamatan), (4) reflection (refleksi) (Rido, 2009:12).

Penelitian tindakan kelas yang meliputi komponen-komponen :

1. Perencanaan (planning) adalah mengembangkan rencana tindakan secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi.
2. Tindakan (acting) adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana.
3. Observation (pengamatan) adalah kegiatan pengumpulan data yang berupa proses perubahan dalam proses belajar mengajar tahap demi tahap.
4. Reflektion (refleksi) adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan seperti yang telah dicatat dalam observasi. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis.

HASIL PENELITIAN

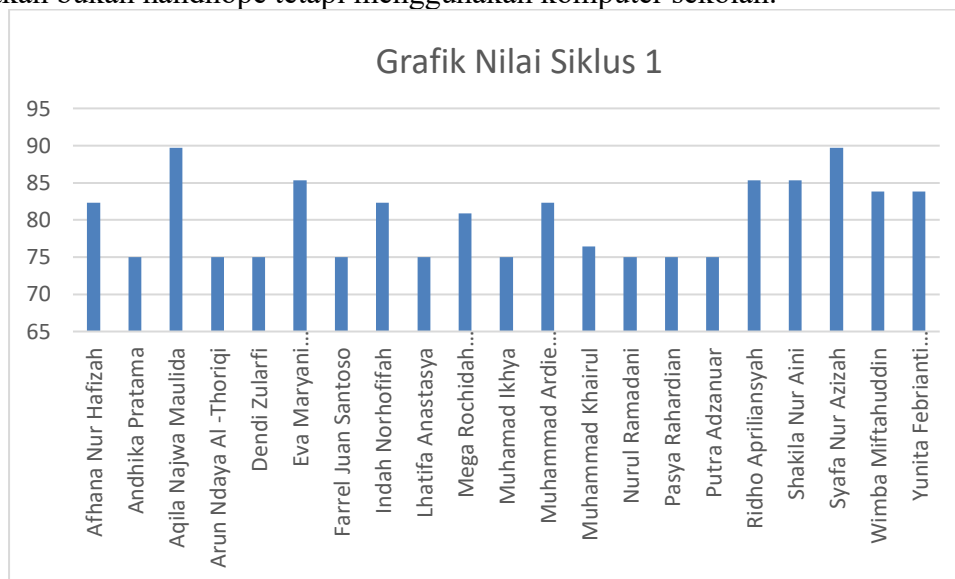
Partisipasi peserta didik Kelas 8a SMP Negeri 12 Samarinda nilai evaluasi/ ulangan harian hasilnya 14,29 persen (3 peserta didik) belum di atas KKM dan 85,71persen (18 peserta didik) lulus di atas KKM. Dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 72. Nilai di atas KKM 80 lebih dari 75% berarti peserta didik dapat melanjutkan pembelajaran pada meteri setelahnya yaitu ekspresikan diri membuat karya poster.

Partisipasi peserta didik Kelas 8a SMP Negeri 12 Samarinda nilai menggambar poster dengan menggunakan media kertas dengan nilai tertinggi rata-rata 86 dan nilai rata-rata terendah 73,33. Peserta didik yang nilainya di atas KKM 80 adalah sebanyak 8 (38,09 %) peserta didik dan dibawah KKM 80 sebanyak 13 (61,9%) peserta didik. Nilai di atas KKM jauh dari ambang batas 75 %.

Siklus 1

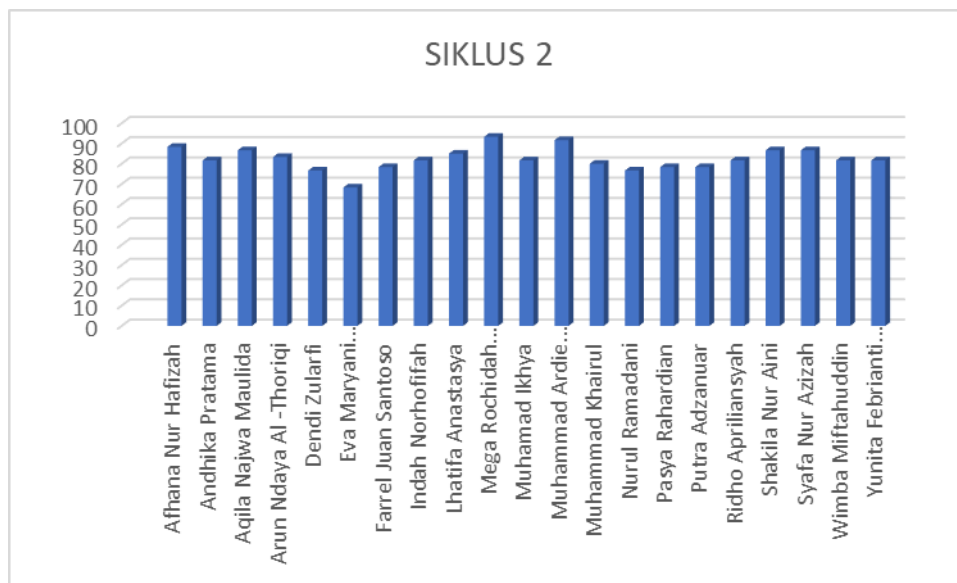
Nilai peserta didik Kelas 8a SMP Negeri 12 Samarinda menggambar poster dengan menggunakan handphone dengan nilai rata-rata kelas 82,82. Nilai tertinggi 88 dan nilai

terendah 78. Nilai Peserta didik yang nilainya diatas KKM 80 adalah sebanyak 14 (66,66 %) peserta didik dan dibawah KKM 80 sebanyak 7 (33%) peserta didik. Nilai diatas KKM masih kurang dari 75 %. Sehingga masih harus dilakukan remedial kembali. Agar hasil pekerjaan peserta didik bisa maksimal hasilnya pada pertemuan ke 4 dapat dirubah media yang digunakan bukan handhope tetapi menggunakan komputer sekolah.



Siklus 2

Nilai peserta didik Kelas 8a SMP Negeri 12 Samarinda menggambar poster dengan menggunakan komputer dengan nilai rata-rata kelas 83,63 Nilai tertinggi 88,33 dan nilai terendah 78. Nilai Peserta didik yang nilainya diatas KKM 80 adalah sebanyak 17 (80,95 %) peserta didik dan dibawah KKM 80 sebanyak 4 (19,04%) peserta didik. Ke 4 peserta didik inipun nilainya sudah diatas 70. Nilai diatas KKM sudah tercapai dari 75 %. Sehingga pembelajaran membuat poster secara umum sudah selesai.



KESIMPULAN

Siklus 1

Membuat poster dengan menggunakan handphone dengan nilai rata-rata kelas 82,82. Nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 78. Nilai Peserta didik yang nilainya diatas KKM 80 adalah sebanyak 14 (66,66 %) peserta didik dan dibawah KKM 80 sebanyak 7 (33%) peserta didik. Nilai diatas KKM masih kurang dari 75 %. Sehingga masih harus dilakukan perbaikan media pembelajaran kembali. Agar hasil pekerjaan peserta didik bisa maksimal hasilnya pada pertemuan ke 4 dapat dirubah media yang digunakan bukan handhope tetapi menggunakan komputer sekolah.

Siklus 2

Menggambar poster dengan menggunakan komputer dengan nilai rata-rata kelas 83,63 Nilai tertinggi 88,33 dan nilai terendah 78. Nilai Peserta didik yang nilainya di atas KKM 80 adalah sebanyak 17 (80,95 %) peserta didik dan dibawah KKM 80 sebanyak 4 (19,04%) peserta didik. Ke 4 peserta didik inipun nilainya sudah diatas 70. Nilai di atas KKM sudah tercapai dari 75 %. Sehingga pembelajaran membuat poster secara umum sudah selesai.

SARAN

Perlunya terus mengali inovasi pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dengan senang dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Sekolah perlu

mendorong guru-guru agar melakukan Penelitian Tindakan Kelas dan dibiayai dari anggaran dana BOS ataupun BOSDA.

Daftar Pustaka

- Hasanah, 2014. Pembelajaran Bauran (Blended Learning). Jakarta: Prestasi Pustaka Publishere.
- Nurdyasyah. 2019. Media Pembelajaran Inovatif. Jawa Timur: UMSIDA Press
- Nasution. S. (1982). *Didaktik asas-asas Mengajar*. Bandung: Jemmars.
- Peniarsih. 2021. Cloud Computing Technologies And Business Opportunities. Jurnal Teknologi Industri: Jakarta Timur.
- Sudjana, Nana. 2010. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Rido Kurnianto, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Aprinta.
- Majid. A. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Kajian Teoritis dan Praktis*. Bandung: Interes.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI
OPERASI HITUNG BILANGAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA
KONKRET BAGI SISWA KELAS III SD NEGERI 025 PENAJAM
TAHUN AJARAN 2022/2023**

Salamah
SD Negeri 025 Penajam

ABSTRAK

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari perolehan nilai, yakni ketuntasan minimal. SD Negeri 025 Penajam telah menetapkan Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai siswa pada mata pelajaran matematika kelas III yakni 77. Namun berdasarkan hasil dari mid semester I hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 025 Penajam masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran matematika ditandai dengan rendahnya siswa yang berhasil tuntas, dimana dari 27 siswa kelas III hanya 12 siswa yang berhasil memperoleh nilai mencapai KKM, sedangkan 19 siswa nilainya masih dibawah KKM. Melihat kondisi tersebut penulis berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media konkret yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian perbaikan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan selama 2 siklus. Masing-masing siklus dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Penggunaan media konkret berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Dari perbaikan pelaksanaan pembelajaran didapati hasil belajar siswa yang selalu meningkat. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media konkret efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung bilangan bagi siswa kelas III SD Negeri 025 Penajam.

Kata kunci: *Hasil Belajar, Matematika, Media Konkret*

PENDAHULUAN

Sukses dan keberhasilan dalam belajar mengajar peran guru sangat menunjang dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Untuk memperbaiki strategi belajar, guru perlu menentukan dan membuat perencanaan pengajaran secara seksama. Hal tersebut menuntut adanya perubahan-perubahan dalam pengorganisasian kelas. Strategi belajar mengajar, penggunaan metode pengajaran maupun perilaku dan sikap guru dalam mengelola proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mempermudah siswa dalam menerapkan pengetahuannya di masyarakat dan lingkungannya.

Guru kadang-kadang kurang menyadari bahwa siswa SD pola berpikirnya masih bersifat konkret atau nyata. Banyak siswa yang menganggap matematika adalah mata pelajaran yang susah sehingga anak sering menyerah sebelum belajar, karena mereka menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit.

Proses pembelajaran akan lebih bermutu dan bermakna jika guru mampu menciptakan dan membangkitkan minat belajar, keaktifan, dan kreatifitas siswa, serta membangkitkan ide-ide pada siswa. Untuk itu seorang guru perlu secara profesional dan berkesinambungan meningkatkan dirinya mencapai kinerja yang lebih baik. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari perolehan nilai, yakni Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). SD Negeri 025 Penajam telah menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai siswa pada mata pelajaran matematika kelas III yakni 77. Namun berdasarkan hasil dari mid semester I hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 025 Penajam masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran matematika ditandai dengan rendahnya siswa yang berhasil tuntas, dimana dari 27 siswa kelas III hanya 12 siswa yang berhasil memperoleh nilai mencapai KKM, sedangkan 15 siswa nilainya masih di bawah KKM. Berdasarkan hasil tersebut peneliti tertarik untuk melakukan perbaikan pembelajaran. Dengan perbaikan pembelajaran diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 025 Penajam.

Menurut penelitian yang dilakukan di kelas III yang dilakukan peneliti dengan melakukan konsultasi dengan teman sejawat dijumpai masalah dalam pembelajaran matematika sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak aktif dalam belajar.
- 2) Siswa yang dibelakang tidak focus waktu pembelajaran berlangsung.
- 3) Siswa tidak semangat mengikuti belajar.
- 4) Siswa kurang percaya diri waktu mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas penulis dibantu dengan teman sejawat melakukan wawancara dengan beberapa siswa, mereka memberi data yang sangat banyak tentang kebiasaan guru dalam mengajar di kelas. Dari hasil tersebut didapat masalah sebagai berikut:

- 1) Guru sering menggunakan metode ceramah
- 2) Guru tidak terbiasa memberikan tugas secara kelompok
- 3) Guru tidak pernah menggunakan media dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran.

Melihat kenyataan tersebut dibutuhkan suatu usaha untuk meningkatkan keaktifan siswa. Salah satunya adalah dengan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran matematika terutama pada materi operasi hitung bilangan. Media yang digunakan guru untuk mengaktifkan siswa adalah dengan menggunakan berbagai macam media seperti batu, buah, karet dan lain-lain. Dengan media bervariasi diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa tersebut menjadi aktif melakukan kegiatan, menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat dalam pembelajaran. Selain menumbuhkan keaktifan siswa, dengan menggunakan media bervariasi guru lebih mudah menyampaikan materi karena siswa dapat melihat langsung hal-hal yang berkaitan dengan penjelasan dari guru.

Berdasarkan alternative dan prioritas pemecahan masalah yang telah dipilih, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah Penggunaan Media Konkret dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Bilangan bagi Siswa Kelas III SD Negeri 025 Penajam Tahun Ajaran 2022/2023?”

METODE PENELITIAN

Penelitian perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan adalah perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran bervariasi. Subjek penelitian perbaikan pembelajaran yang dilakukan penulis adalah siswa kelas III SD Negeri 025 Penajam yang berjumlah 27 siswa terdiri dari 19 laki-laki dan 8 perempuan. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran matematika. Penelitian bertempat di SD Negeri 025 Penajam Kecamatan Penajam Kabupaten Penajam Paser Utara, pemilihan tempat didasarkan pada tempat tugas peneliti. Penelitian perbaikan pembelajaran dilaksanakan selama 2 siklus, dimana masing-masing siklus dilakukan 2x pertemuan dan 1x ulangan harian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan media konkret terhadap hasil belajar matematika dan keaktifan siswa kelas III SD Negeri 025 Penajam. Analisis data dilakukan dalam aspek aktivitas siswa, daya serap siswa, dan ketuntasan belajar.

Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dinilai dari hasil pengamatan yang dilakukan selama perbaikan pembelajaran. Pengamatan dilakukan dengan mencentang lembar sesuai dengan siswa yang melakukan kegiatan.

Daya Serap Siswa terhadap Materi Pembelajaran matematika

Daya serap siswa pada mata pelajaran matematika setelah penggunaan media konkret, dapat presentase siswa yang tuntas dalam mengerjakan ulangan harian I dan II. Untuk mengetahui daya serap siswa diberlakukan rumus:

$$\text{Daya Serap} = \frac{\text{Jumlah Skor Siswa}}{\text{Jumlah Siswa} \times \text{Skor ideal}} \times 100\% \quad (1)$$

Skor ideal = KKM 77

Hasil presentase akan dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Daya Serap Siswa

No	Interval	Kategori
1	0 – 39%	Sangat Rendah
2	40 – 59%	Rendah
3	60 – 74%	Sedang
4	75 – 84%	Tinggi
5	85 – 100%	Sangat Tinggi

(Sumber Depdikbud 2003)

Ketuntasan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika

Ketuntasan individu

Ketuntasan individu dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \quad (2)$$

Ketuntasan individu dikategorikan sebagai berikut:

0 – 76 = tidak tuntas

77– 100= tuntas

Ketuntasan Kalsikal

Ketuntasan belajar secara klasikan dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\% \quad (3)$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Perbaikan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti yakni dengan penggunaan media konkret. Penggunaan media konkret dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas III SD Negeri 025 Penajam. Pembelajaran Matematika yang selama ini peneliti lakukan sering tidak menggunakan media sehingga siswa sulit memahami materi.

Perbaikan pembelajaran dilakukan sebanyak 2 siklus, masing-masing siklus dilakukan 2 pertemuan dan 1 kali ulangan harian. Ulangan harian diadakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media konkret.

SiklusI

Pertemuan Pertama

Perbaikan pembelajaran pertemuan pertama dilaksanakan dalam tiga tahapan yakni: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal guru mengawali dengan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran; dilanjutkan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pengetahuan awal siswa; memberikan motivasi sekaligus menyampaikan bahwa materi yang akan dipelajari berkaitan dengan penjumlahan dengan cara menyimpan; diteruskan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar.

Pada kegiatan inti guru memberikan penjelasan mengenai cara menjumlahkan dengan teknik menyimpan dengan bantuan media konkret seperti kerikil, buah, karet dan lain-lain . Dilanjutkan dengan membagikan LKS kepada masing-masing kelompok;selanjutnya secara berkelompok siswa ditugaskan menyelesaikan penjumlahan dengantechnik menyimpan; Setelah waktu yang disediakan selesai secara bergantian masing-masing kelompok ditugaskan untuk menyajikan hasil diskusinya dan kelompok yang lain diminta untuk menanggapi. Guru memberikan penghargaan pada masing-masing kelompok. Pada saat menjumlahkan masihbanyaksiswayangbelumterampil menggunakan media dan

banyak siswa yang terlupa menjumlahkan simpanan hasil penjumlahan. Kelemahan itu diatasi dengan memberikan penjelasan kembali mengenai cara menjumlahkan dengan teknik menyimpan.

Pada kegiatan akhir guru membimbing siswa untuk menyimpulkan tentang cara menjumlahkan dengan teknik menyimpan; dilanjutkan dengan mengadakan post tes dan tindak lanjut berupa PR.

Pertemuan Kedua

Perbaikan Pembelajaran pertemuan kedua dilaksanakan dalam tiga tahapan yakni: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal guru mengawali dengan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran; dilanjutkan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pengetahuan awal siswa; memberikan motivasi sekaligus menyampaikan bahwa materi yang akan dipelajari berkaitan dengan pengurangan dengan teknik meminjam; diteruskan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar.

Pada kegiatan inti guru memberikan penjelasan mengenai cara pengurangan dengan teknik meminjam dengan bantuan media konkret seperti kerikil, buah, karet dan lain-lain. Dilanjutkan dengan membagikan LKS kepada masing-masing kelompok; selanjutnya secara berkelompok siswa ditugaskan menyelesaikan pengurangan dengan teknik meminjam; Setelah waktu yang disediakan selesai secara bergantian masing-masing kelompok ditugaskan untuk menyajikan hasil diskusinya dan kelompok yang lain diminta untuk menanggapinya. Guru memberikan penghargaan pada masing-masing kelompok. Pada saat mengurangi siswa mulai terampil menggunakan media, namun beberapa siswa masih belum mengerti dengan teknik meminjam. Kelemahan itu diatasi dengan memberikan penjelasan kembali mengenai cara pengurangan dengan teknik meminjam.

Pada kegiatan akhir guru membimbing siswa untuk menyimpulkan tentang cara pengurangan dengan teknik meminjam; dilanjutkan dengan mengadakan post tes dan tindak lanjut berupa PR.

Ulangan Harian I

Ulangan harian dilaksanakan setelah perbaikan pembelajaran pertemuan pertama dan kedua selesai dilaksanakan. Ulangan harian dilaksanakan dengan menggunakan soal sebanyak 10 butir soal. Sebelum ulangan harian dimulai guru mengingatkan kepada semua siswa untuk tidak bekerja sama.

Refleksi Siklus I

Setelah perbaikan pembelajaran siklus I selesai dilaksanakan peneliti berdiskusi dengan teman sejawat untuk mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan perbaikan pembelajaran siklus I. Berdasarkan diskusi ditemukan kelemahan selama perbaikan pembelajaran siklus I adalah:

- 1) Banyak siswa yang belum terampil menggunakan media konkret.
- 2) Beberapa siswa masih bingung dengan teknik menyimpan dan meminjam.

Temuan-temuan selama perbaikan pelaksanaan pembelajaran siklus I akan dijadikan ukuran untuk memperbaiki jalannya perbaikan siklus II. Sedangkan kelebihan selama perbaikan siklus I peneliti menemukan bahwa siswa mulai aktif dalam pembelajaran.

Siklus II

Pertemuan Ketiga

Perbaikan pembelajaran pertemuan ketiga dilaksanakan dalam tiga tahapan yakni: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal guru mengawali dengan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran; dilanjutkan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pengetahuan awal siswa; memberikan motivasi sekaligus menyampaikan bahwa materi yang akan dipelajari berkaitan dengan perkalian dengan cara bersusun; diteruskan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar.

Pada kegiatan inti guru memberikan penjelasan mengenai cara perkalian dengan cara bersusun dengan bantuan media konkret seperti kerikil, buah, karet dan lain-lain. Dilanjutkan dengan membagikan LKS kepada masing-masing kelompok; selanjutnya secara berkelompok siswa ditugaskan menyelesaikan perkalian dengan cara bersusun; Setelah waktu yang disediakan selesai secara bergantian masing-masing kelompok ditugaskan untuk menyajikan hasil diskusinya dan kelompok yang lain diminta untuk menanggapi. Guru memberikan penghargaan pada masing-masing kelompok. Pada pembelajaran ketiga ini siswa sudah tampak terampil menggunakan media, namun masih ada juga beberapa siswa masih belum berhasil mengalikan dengan benar.

Pada kegiatan akhir guru membimbing siswa untuk menyimpulkan tentang cara perkalian dengan cara bersusun; dilanjutkan dengan mengadakan post tes dan tindak lanjut berupa PR.

Pertemuan Keempat

Perbaikan pembelajaran pertemuan keempat dilaksanakan dalam tiga tahapan yakni: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal guru mengawali dengan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran; dilanjutkan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pengetahuan awal siswa ; memberikan motivasi sekaligus menyampaikan bahwa materi yang akan dipelajari berkaitan dengan pembagian dengan cara bersusun; diteruskan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar.

Pada kegiatan inti guru memberikan penjelasan mengenai cara pembagian dengan cara bersusun dengan bantuan media konkret seperti kerikil, buah, karet dan lain-lain. Dilanjutkan dengan membagikan LKS kepada masing-masing kelompok; selanjutnya secara berkelompok siswa ditugaskan menyelesaikan pembagian dengan cara bersusun; Setelah waktu yang disediakan selesai secara bergantian masing-masing kelompok ditugaskan untuk menyajikan hasil diskusinya dan kelompok yang lain diminta untuk menanggapi. Guru memberikan penghargaan

pada masing-masing kelompok. Pada pembelajaran keempat ini siswa sudah semakin terampil menggunakan media konkret dalam pembelajaran.

Pada kegiatan akhir guru membimbing siswa untuk menyimpulkan tentang cara pembagian dengan cara bersusun; dilanjutkan dengan mengadakan post tes dan tindak lanjut berupa PR.

Ulangan Harian II

Ulangan harian II dilaksanakan setelah perbaikan pembelajaran pertemuan ketiga dan keempat selesai dilaksanakan. Ulangan harian dilaksanakan dengan menggunakan soal sebanyak 10 butir soal. Sebelum ulangan harian dimulai guru mengingatkan kepada semua siswa untuk tidak bekerja sama.

Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil diskusi dengan teman sejawat dapat dikatakan bahwa penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran sudah dapat membangkitkan minat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas III SD Negeri 025 Penajam.

Analisis Hasil Penelitian

Analisis Hasil Pengamatan

Pengamatan Pertama (siklus I pertemuan 1): pembelajaran yang dilakukan peneliti sudah sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun, namun masih banyak siswa yang belum terampil menggunakan media konkret.

Pengamatan Kedua (siklus I pertemuan 2): pembelajaran yang dilakukan peneliti sudah sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum terampil menggunakan media dan belum menguasai teknik meminjam.

Pengamatan Ketiga (siklus II pertemuan 1): pada perbaikan pembelajaran siklus II pertemuan 1 siswa mulai terampil menggunakan media konkret.

Pengamatan Keempat (siklus II pertemuan 2): secara keseluruhan pembelajaran yang dilakukan peneliti sudah bagus dan siswa juga terampil menggunakan media konkret.

Analisis Data Hasil Belajar

Ketercapaian KKM Indikator

Berdasarkan hasil ulangan harian I yang diperoleh siswa sesudah perbaikan pelaksanaan pembelajaran, maka jumlah siswa yang tuntas dapat dinyatakan dengan tabel berikut ini:

Tabel 2. Jumlah Siswa Yang Tuntas pada Ulangan Harian I

No.	Indikator	Jumlah Siswa Mencapai KKM (Tuntas)	Persentase
1.	Melakukan penjumlahan dengan teknik menyimpan	21	77,8%
2.	Melakukan pengurangan dengan teknik meminjam		

Dari tabel ketercapaian indikator di atas jumlah siswa yang mencapai KKM (tuntas) pada ulangan harian I sebanyak 21 dari 27 jumlah siswa kelas III SD Negeri 025 Penajam.

Berdasarkan hasil ulangan harian II yang diperoleh siswa sesudah perbaikan pelaksanaan pembelajaran, maka jumlah siswa yang mencapai KKM (tuntas) dapat dinyatakan dengan tabel berikut ini:

Tabel 3. Jumlah Siswa Yang Tuntas pada Ulangan Harian II

No.	Indikator	Jumlah Siswa Mencapai KKM (Tuntas)	Persentase
1.	Melakukan Perkalian dengan cara bersusun	25	92,6%
2.	Melakukan pembagian dengan cara bersusun		

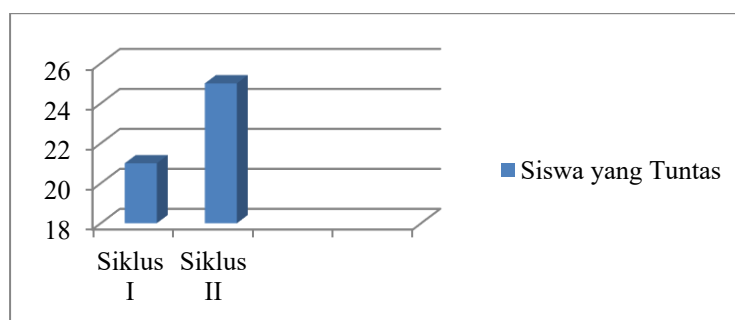
Pada ulangan harian II tidak semua siswa tuntas dengan KKM yang telah ditentukan, namun jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat.

Analisis Keberhasilan Tindakan

Keberhasilan penggunaan media konkret terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 025 Penajam dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Perkembangan Hasil Belajar Siswa

No	Nilai	Frekuensi		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1.	0-76	6	2	Tidak Tuntas
2.	77-100	21	25	Tuntas



Grafik 1. Perkembangan Hasil Belajar Siswa

Pembahasan Hasil Belajar

Berdasarkan data nilai siswa yang telah terkumpul sebelum dan sesudah perbaikan menggunakan media konkret dapat dikatakan bahwa perbaikan pembelajaran matematika dengan menggunakan media konkret telah menunjukkan peningkatan. Dilihat dari rekapitulasi hasil belajar siswa yang telah dituangkan dalam rekap nilai sebelum perbaikan (Prasiklus), siklus I pertemuan 1, siklus I

pertemuan 2, siklus II pertemuan 1, dan siklus II pertemuan 2 dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan perbaikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media konkret mengalami peningkatan.

Rata-rata hasil belajar siswa sebelum perbaikan hanya terdapat 12 siswa yang berhasil tuntas dan mencapai KKM. Setelah perbaikan pembelajaran siklus I dan diadakan ulangan harian, sebanyak 21 siswa berhasil tuntas dan mencapai KKM dengan nilai rata-rata 79,3. Pada perbaikan pembelajaran siklus II jumlah siswa yang berhasil tuntas dan mencapai KKM meningkat menjadi 25 siswa dengan nilai rata-rata 87,8.

Peningkatan hasil belajar dikarenakan setelah menggunakan media konkret siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyani Sumantri yang mengatakan bahwa keuntungan menggunakan media konkret adalah memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari data yang telah terkumpul selama perbaikan pelaksanaan pembelajaran matematika kelas III SD Negeri 025 Penajam Kecamatan Penajam Paser Utara dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media konkret efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pokok Operasi Hitung Bilangan.
2. Dengan menggunakan media konkret presentase ketuntasan siswa meningkat.

Saran

Dari hasil yang dicapai oleh penulis selama perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Matematika pada materi pokok operasi hitung bilangan bagi siswa kelas III SD Negeri 025 Penajam Kecamatan Penajam Paser Utara penulis menyarankan untuk:

1. Menggunakan media konkret yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran pada materi pokok operasi hitung bilangan.
2. Selalu melakukan perbaikan-perbaikan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri, dkk (2009) Strategi Pembelajaran di SD, Jakarta, : Universitas Terbuka.
- Azhar Arsyad (2007) Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Mbahmat (2022) Pengertian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dan Karakteristiknya diunduh dari: <http://www.mbahmatematika.com/pengertian-ptk-penelitian-tindakan-kelas-dan-karakteristiknya/>

- Lukman Hakim (2013) Karakteristik Anak SD, diunduh dari <https://jejecmsbhnajar.wordpress.com/2022/04/23/karakteristik-dan-perkembangan-belajar-siswa-di-sekolah-dasar/>
- Permendiknas (2008) Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sumantri M. Dan Syaodih, N 2006. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, U.S. 2005. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Universitas Terbuka

**MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PERUBAHAN
WUJUD BENDA CAIR MELALUI INKUIRI PADA SISWA KELAS IV
SDN 002 PENAJAM KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA
PROVINSI KALIMANTAN TIMUR**

Adjinar Mokodompit

SD Negeri 002 Penajam

ABSTRAK

Penelitian ini didesain oleh kenyataan rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami konsep perubahan wujud benda cair. Hal ini disebabkan karena aspek guru dalam proses belajar mengajar kurang menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, pembelajaran masih berpusat pada guru, dan guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Masalah penelitian ini adalah apakah melalui metode inkuiri dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perubahan wujud benda cair di kelas IV SDN No.002 Penajam Kecamatan Penajam Kabupaten Penajam Paser Utara Propinsi Kalimantan Timur. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman konsep perubahan wujud benda cair melalui metode inkuiri pada siswa IV SDN 002 Penajam Kecamatan Penajam Kabupaten Penajam Paser Utara Propinsi Kalimantan Timur. Manfaat dari penelitian ini yaitu terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Yang mengacu pada penelitian tindakan kelas yang berdaur ulang/siklus dan dalam pelaksanaan terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap quistio, student egangement, cooperative interction, performance evaluation, varienty of resources. Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang di SDN 002 Penajam Kecamatan Penajam Kabupaten Penajam Paser Utara propinsi Kalimantan Timur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan yang berarti, baik pada proses pembelajaran maupun evaluasi (LKS, dan Tes Formatif) yang diberikan pada akhir setiap tindakan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada hasil evaluasi (LKAS dan Tes Formatif) inkuiri pada pelajaran konsep perubahan wujud benda dapat meningkatkan hasil pemahaman siswa kelas IV SDN 002 Penajam Kecamatan Penajam Kabupaten Penajam Paser Utara Propinsi Kalimantan Timur.

Kata Kunci : Meningkatkan Pemahaman, Inkuiri

PENDAHULUAN

Pada dasarnya sains merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis dan analitis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan dan sikap ilmiah.

Pendidikan sains merupakan sarana untuk melatih dan mengasah kemampuan berpikir kritis siswa untuk mengaktualisasikan diri dalam memahami fenomena-fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitarnya, sehingga siswa mampu menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari selain itu pembelajaran sains hendaknya lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif dalam menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah siswa itu sendiri sehingga memiliki kemampuan dalam berpikir secara kritis mengenai hal-hal yang ada di dalam kehidupan sekitarnya.

Dalam memahami konsep-konsep dan prinsip-prinsip sains diperlukan kemampuan berpikir siswa untuk menghubungkan, mengaitkan sejumlah konsep dan prinsip sains dengan fenomena yang ada di lingkungan sekitarnya. Dengan kemampuan berpikir siswa dapat menemukan, mengetahui dan memahami konsep dan prinsip sains, sehingga tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran sains tercapai dengan baik. Salah satu materi dalam kurikulum 2013 sains kelas IV Sekolah Dasar adalah perubahan wujud benda cair yang meliputi membeku dan menguap. Melalui pembelajaran konsep perubahan wujud benda cair diharapkan siswa memiliki pemahaman yang maksimal mengenai materi tersebut dan mampu untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun kenyataannya, tingkat pemahaman siswa mengenai konsep perubahan wujud benda cair masih sangat rendah karena siswa kurang mampu menerapkan pemerolehannya, baik berupa pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dalam kehidupan yang nyata. Hal ini disebabkan karena materi pelajaran sains diterima hanya melalui informasi verbal. Siswa tidak dibiasakan aktif mencoba sendiri pengetahuan atau informasi dalam kehidupan nyata. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan satu pembelajaran yang mampu mengembangkan dan menggali pengetahuan siswa secara kongret dan mandiri sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara kondusif sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran sains di sekolah dasar untuk mengatasi permasalahan yang diungkapkan oleh peneliti yang erat kaitannya dengan proses melatih keingintahuan siswa melalui proses berpikirnya sehingga siswa dapat menemukan sendiri informasi atau pengetahuan yang dipelajarinya adalah metode inkuiri.

Metode inkuiri adalah memberi kesempatan secara optimal kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan percobaan sehingga pengetahuan yang dipelajari tidak mudah untuk dilupakan dan pengetahuan tersebut dapat tersimpan secara permanen dalam ingatannya. Dengan demikian melalui metode inkuiri dapat melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang meliputi aspek kognitif, afektif dan

piskomotor secara seimbang dan sistimatis sehingga mampu mendorong siswa menggunakan konsep materi yang dimilikinya dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan pribadi, sekolah maupun masyarakat.

Berdasarkan latar belakan masal yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pemahaman siswa terhadap konsep perubahan wujud benda cair dapat meningkat melalui metode inkuiri pada siswa kelas IV SDN 002 Penajam Kecamatan Penajam Kabupaten Penajam Paser Utara.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Sains di Sekolah Dasar

Sains secara harfiah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Sains sebagai produk berisi prinsip-prinsip. Hukum-hukum, dan teori yang menjelaskan berbagai fenomena yang terjadi di alam. Sedangkan sikap ilmiah adalah sikap yang dimiliki para ilmuwan dalam mencari dan mengembangkan pengetahuan baru, misalnya objektif terhadap fakta, hati-hati, bertanggung jawab, dan sebagainya. Dalam kurikulum 13 materi pembelajaran sains di Sekolah Dasar yaitu :

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan.
- 2) Benda/Materi, sifat-sifat dan kegunaan.
- 3) Energi dan perubahan meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semest, meliputi tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit.
- 5) Sains, Lingkungan teknologi dan masyarakat.

Tujuan sains di ajarkan di sekolah adalah mengembangkan kognitif siswa, mengembangkan afektif siswa, mengembangkan piskomotorik mengembangkan kreativitas siswa, dan melati siswa berfikir kritis.

Hakekat metode inkuiri

Kata inkuiri sering juga dinamakan *heuriskin* yang berasal dari bahasa yunani, memiliki arti saya menemukan. Metode inkuiri berkaitan dengan aktivitas pencairan pengetahuan atau pemahaman untuk memuaskan rasa ingin tahu sehingga siswa akan menjadi : pemikir kreatif yang mampu memecahkan masalah.

Metode inkuiri merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorien tasi kepada siswa yang memiliki perbedaan dengan metode konvesional. Metode pembelajaran inkuiri memiliki 5 komponen yang umum yaitu:

- 1) Pembelajaran biasa dimulai dengan sebuah pertanyaan pembuka yang memancing rasa ingin tahu siswa dan atau kekaguman siswa akan sesuatu fenomena.

- 2) Dalam metode inkuiri, keterlibatan aktif siswa merupakan suatu keharusan dalam menciptakan sebuah produk dalam mempelajari suatu konsep.
- 3) Siswa diminta untuk berkomunikasi, bekerja berpasangan atau dalam kelompok dan mendiskusikan sebagai gagasan.
- 4) Dalam menjawab permasalahan, biasanya siswa diminta untuk membuat sebuah produk yang dapat mengembangkan pengetahuannya mengenai permasalahan yang sedang dipecahkan.
- 5) Siswa dapat menggunakan bermacam-macam sumber belajar misalnya buku teks, website, televisi, video, poster, wawancara dengan ahli, dan lain sebagainya.

Prinsip-prinsip metode inkuiri Menurut Sanjaya (2006:199) ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan yaitu:

- 1) Berorientasi pada pengembangan intelektual.
- 2) Prinsip interaksi
- 3) Prinsip bertanya
- 4) Prinsip belajar untuk berpikir
- 5) Prinsip keterbukaan

Langka-langka metode inkuiri Menurut Sanjaya (2006:201) metode inkuiri dapat mengikuti langkah-langka yaitu:

- 1) Orientasi
- 2) Merumuskan masalah
- 3) Mengajukan hipotesis
- 4) Mengumpulkan data
- 5) Menguji hipotesis
- 6) Merumuskan kesimpulan

Metode inkuiri merupakan salah satu metode yang sangat dianjurkan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, sebab metode inkuiri sebagai metode pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, antara lain: Penerapan metode inkuiri dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep perubahan wujud benda cair, Melalui pembelajaran sains di sekolah dasar siswa dilatih untuk berpikir, membuat konsep atau dalil melalui pengamatan, dan percobaan. Selain itu juga melalui pembelajaran sains diharapkan dapat menumbuhkan sikap dan nilai yang positif serta memupuk rasa cinta kepada alam sekitar dan kegunaan Tuhan Yang Maha Esa. Untuk mewujudkan keinginan pembelajaran sains di Sekolah Dasar yang terutama di dalam kurikulum, guru harus mampu menjadi fasilitator dalam pembelajaran sains yang mampu menciptakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswanya sehingga siswa mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi dan keberanian ilmu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, karena penelitian melihat keefektifan pembelajaran mengenai konsep perubahan wujud benda cair dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kela (PTK), kemmis dan tanggart yang menyatakan bahwa proses penelitian dalam tindakan ini merupakan sebuah siklus atau proses daur ulang yang terdiri dari empat aspek fundamental. Diawali dari aspek mengembangkan perencanaan kemudian melakukan tindakan perencanaan, observasi pengamatan terhadap tindakan, evaluasi dan diakhiri dengan melakukan refleksi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, 1992 (latri,2003:25) yang terdiri dari tiga tahap kegiatan yaitu: 1) menyelidiki data, 2) menyajikan data, Dan 3) menarik kesimpulan dan verifikasi. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dan siswa dalam proses pembelajaran setiap siklusnya, data aspek aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dianalisis berdasarkan kemampuan guru dan siswa melaksanakan indikator yang direncanakan dari setiap tahapan pembelajaran inkurir. Penafsiran data proses pembelajaran aspek guru dan siswa digunakan acuan dengan rumus

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap Pendahuluan (pra Tindakan)

Sebelum melaksanakan penelitian pada hari kamis, 13 Oktober 2022 penelitian memenuhi kepala sekolah SDN NO.002 Penajam untuk melakukan koordinasi agar diizinkan untuk melaksanakan penelitian. Selanjutnya kepala sekolah menyerahkan sepenuhnya pada guru kelas IV dan guru mata pembelajaran sains untuk membicarakan rencana selanjutnya berkait dengan pelaksanaan penelitian.

Tindakan siklus I

Perencanaan Pembelajaran Tindakan Siklus I

Sebelum melaksanakan tindakan siklus I, peneliti bersama guru sains kelas IV SDN No.002 Penajam yaitu Yoneta.SPd, secara kolaboratif menyusun rencana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus 1 dengan modal satuan pembelajaran (lampiran 2 halaman 94), Lembar Kerja Siswa (LKS) siklus 1 (lampiran 4 halaman 98) dan tes formatif siklus I (lampiran 6 halaman 102), perencanaan tersebut disusun dan dikembangkan berdasarkan program semester 1.

Pelaksanaan Pembelajaran Tindakan Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran mengenai konsep perubahan wujud benda cair dengan menggunakan metode inkuiri di kelas IV SDN No.002 Penajam untuk tindakan siklus 1 dilakukan dua jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pelaksanaan dilakukan hari Kamis, 26 November 2019 pukul 07.30-08.40 WITA yang dihadiri 31 orang siswa.

Observasi Aspek Guru dan Siswa Tindakan Siklus I

Temuan penelitian tentang keberhasilan guru dalam menggunakan metode inkuiri pembelajaran konsep perubahan wujud benda cair, pada tindakan siklus I menunjukkan bahwa, dari 20 indikator yang direncanakan terdapat 11 (55%) indikator yang dapat dilakukan dengan baik.

Evaluasi Tindakan Siklus I

Hasil kerja siswa pada tindakan siklus I, menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa dalam memahami konsep perubahan wujud benda cair belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini terlihat dari pemahaman siswa dalam mengemukakan jawaban dari soal yang diberikan secara tertulis, belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu apabila siswa secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 70% dengan nilai masing-masing setiap subjek penelitian memperoleh nilai paling rendah 7. Dari data hasil jawaban siswa tersebut terungkap bahwa siswa belum dapat memahami materi perubahan wujud benda cair dengan baik.

Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus I

Pembelajaran tindakan siklus I difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep perubahan wujud benda cair. Pembelajaran dilaksanakan dengan merupakan metode inkuiri. Seluruh data yang direkam pada siklus I diperoleh melalui observasi, evaluasi dan catatan lapangan telah disusun dan didiskusikan secara bersama-sama dengan pengamat.

Tindakan Siklus II

Perencanaan Tindakan Siklus II

Materi pembelajaran yang dilakukan pada tindakan siklus adalah sama halnya pembelajaran tindakan siklus I yaitu pembelajaran mengenai konsep perubahan wujud benda cair yang meliputi pembekuan dan penguapan. Pembelajaran tindakan siklus II dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran mengenai materi perubahan wujud benda cair dengan menggunakan metode inkuiri dikelas IV SDN No.002 Penajam untuk tindakan siklus II dilakukan dua jam pembelajaran dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pelaksanaan dilakukan pada hari kamis, 17 November 2022 pukul 07.30-08.40 yang dihadiri 31 orang siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil temuan dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode inkuiri dapat meningkatkan pemahaman konsep pada siswa kelas IV SDN No. 002 Penajam. Ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawab soal dimana pada setiap siklus mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yakni dengan tes awal tingkat pemahaman siswa hana mencapai 3,96 dengan kualifikasi Sangat Kurang (SK), pada tindakan siklus I tingkat pemahaman siswa mencapai 4,90 dengan kualifikasi kurang (K) sedangkan pada tindakan siklus tingkat pemahaman siswa mencapai 8,93 dengan kualifikasi Baik (B).

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi penelitian (guru) yang tertarik untuk menerapkan metode inkuiri dalam pembelajaran sains.
2. Perlu dimasyrakankan oleh guru-guru khususnya guru sains tentang pembelajaran dengan mengunkana metode inkuiri karena metode ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami materi ajar.
3. Bagi penelitian yang beminat, untuk melakukan penelitian penerapan metode pembelajaran inkuir diharapkan dapat mengembangkan pada materi sains yang lain selain materi perubahan wuju benda cair.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S 2003 Pembelajaran Sains Modern. Bandung: prenada Madia
- Ardhana, Alfianati. 1999. Instrument Ilmu Sains di Sekolah Dasar. Jakarta: Bima Cipta
- Aziz, Abdullah. 2007. *Metode Dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Asy'ari, Muslichach. 2006. Penerapan Pendekatan STM. Jakarta: Depdiknas.
- Budi, Kartika, F.Y. 1998. Pembelajaran Fisika yang Humanistik, dalam Pendidikan Sains yang Humanistik, ed. Oleh Sumaji. Yogyakarta Kanasius.

- Bundu, patia. 2007. Konsep Dasar IPA I Teori & Praktik. Makassar: Universitas Negri Makassar
- Djamarah, B Syaiful 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Garton, Janetta. 2005. Inquiry based Leorning Liard R-II School District Technology Integraion Academy
- Haryanto. 2004. Sain untuk Sekolah Dasar Kelas V. Jakarta: Erlalangga
- Khaeruddin dan Sudjiono, E. H. 2005. Pembelajaran Sains (IPA) Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kopetensi. Makassar: Badan Penerbit Makassar
- Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), 2006. Mata Pelajaran IPA untuk Tingkat SD/MI. Jakarta Depdiknas.
- Latri. 2003. Pembelajaran Bagunan Ruang Secara Konstruktivitas Dengan Menggunakan Alat Peraga di Kelas V SDN 10 Watampone. Tesis Tidak Dipublikasikan: Universitas Negeri Malang
- Mulasa. 2002. Kurikulum Berbasis Kompetensi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2002. Kurikulum Berbasis Sekolah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2008. Menjadi guru Profesional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nasution, Noehi. 2004. Pendidikan IPA di SD. Jakarta: Universitas Terbuka

**PENGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI OPERASI HITUNG
CAMPURAN BILANGAN BULAT PADA SISWA KELAS VI
SDN 002 PENAJAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Aliyah

SD Negeri 002 Penajam

ABSTRAK

Siswa SD belum bisa diajari secara definisi pada pelajaran matematika. Pada siswa SD, matematika adalah kegiatan konkret. Untuk itu, guru perlu menyiapkan strategi atau perencanaan mengajar secara matang. Hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 002 Penajam semester I tahun pelajaran 2022/2023 pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung campuran bilangan bulat yang dinilai dari tes individu, diperoleh data bahwa lebih dari 50% dari jumlah siswa kelas VI masih dibawah KKM. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika materi operasi hitung campuran bilangan bulat pada siswa kelas VI SD Negeri 002 Penajam. Manfaat penelitian adalah meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan bulat, khususnya pada kurikulum 2013 yang diterapkan di SDN 002 Penajam. Penelitian ini menggunakan desain PTK yang terdiri dari 2 siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri 002 Penajam yang berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan (observasi) dan metode tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Pada penelitian diperoleh data yaitu pada awal pembelajaran (prasiklus) hasil belajar siswa sangat tidak baik. Nilai ketuntasan siswa pada ulangan harian hanya 32,26% di bawah standar yang ditetapkan. KKM pelajaran matematika adalah 76 Namun setelah dilakukan tindakan kelas maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I hasil persentase 61,29% dengan nilai rata-rata 59,03 dan pada siklus II meningkat persentase meningkat menjadi 90,32% dengan nilai rata-rata 87,31.

Kata kunci : *hasil belajar, media benda konkret*

PENDAHULUAN

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar dewasa ini telah berkembang sangat pesat, baik materi maupun kegunaannya. Namun sayang, sampai saat sekarang matematika masih dipandang sebagai pelajaran yang membosankan dan tidak menarik. Karena matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu, sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Seseorang akan lebih mudah mempelajari sesuatu bila belajar itu didasari pada apa yang telah diketahuinya.

Pada siswa SD, matematika adalah kegiatan konkret. Siswa SD belum bisa diajari secara definisi. Untuk itu, guru perlu menyiapkan strategi atau perencanaan mengajar secara matang. Agar pembelajaran siswa SD bisa menyenangkan. Pembelajaran matematika diharapkan mengembangkan potensi siswa, siswa diharapkan bisa mengkonstruksikan pemahamannya sendiri dengan guru sebagai fasilitator bukan sebagai sumber utama pembelajaran, masih banyak kita jumpai pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan cara konvensional, yang kurang memberikan kesempatan siswa berpikir kritis, pembelajaran matematika masih banyak hanya sebagai metode untuk menemukan jawaban dari pertanyaan tertutup dan definisi, hal ini dikhawatirkan dapat merusak kecerdasan intuisi siswa.

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Adapun yang dapat digolongkan ke dalam faktor yang datang dari diri siswa itu sendiri salah satunya adalah minat. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang (Slameto, 2003: 57).

Pada materi ini, siswa masih merasa kesulitan dalam pengerjaan Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat. Hal ini karena pada penyampaian materi guru tidak menggunakan metode dan media belajar yang tepat dalam menjelaskan dan menanamkan pemahaman konsep materi pelajaran kepada siswa, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam mengajar. Lebih lanjut, materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat ini, perlu diberikan media belajar yang konkret agar siswa dapat memahami materi sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Dari beberapa identifikasi masalah di atas, dapat ditarik beberapa analisis masalah yang dijadikan acuan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu (1) model pembelajaran yang konvensional dalam proses pembelajaran, (2) media belajar yang belum ada dalam proses pembelajaran, (3) aktifitas siswa yang kurang maksimal, dan (4) hasil belajar siswa pada materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat. Oleh karena itu penelitian yang dilakukan berjudul “Penggunaan Media Benda Konkret dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat pada Siswa Kelas VI SDN 002 Penajam Tahun Pelajaran 2022/2023”.

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, 2004 : 4). Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya (Hamzah : 2007 : 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 Benda Konkret

Menurut Azhar Arsyad (2007), kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” , perantara atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pesan dan pengirim kepada penerima pesan. Menurut Garlech dan Ely (Azhar Arsyad, 2007) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Kelebihan Menggunakan Media Konkret

Menurut Leonaldi (2008:10), kelebihan benda konkret dipakai sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar seperti : Memungkinkan peserta didik mengerti dan memahami perhitungan, Merangsang minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika, Memungkinkan peserta didik dalam melakukan perhitungan menjadi lancar dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berusaha memecahkan atau menjawab permasalahan yang dihadapi situasi sekarang. Penelitian tindakan kelas menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan. Model untuk kerja yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model proses dalam bentuk 2 (dua) siklus menurut Kemmis dan Mc Taggar (dalam Lorenty Osinia, 2009 : 31). Setiap siklus melalui empat tahapan, yaitu : perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Melakukan tes tertulis
2. Teknik pengamatan (observasi)

HASIL PENELITIAN

Prasiklus

Data awal yang digunakan sebagai landasan perlu diadakannya penelitian di kelas VI SD Negeri 002 Penajam adalah data ulangan harian. Berdasarkan hasil ulangan matematika kelas VI tersebut diketahui bahwa dari 26 siswa kelas VI SD Negeri 002 Penajam terdapat 18 siswa yang tidak tuntas. Nilai ketuntasan matematika pada materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat adalah 76. Rata-rata hasil belajar matematika adalah 59,03 sedangkan persentasi ketuntasannya adalah 32,26%.

Rendahnya hasil belajar matematika pada materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat adalah (1) pembelajaran yang bersifat konvensional atau tradisional. Pembelajaran terpusat pada guru, (2) tidak digunakannya media belajar yang konkret dalam penyampaian materi pelajaran, (3) kinerja guru yang kurang maksimal dalam proses pembelajaran, (3) aktifitas siswa yang kurang terlibat pada proses pembelajaran di dalam kelas, (4) rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika khususnya materi bilangan bulat, dan (5) rendahnya nilai belajar siswa pada materi pelajaran Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat tersebut.

Siklus 1

Perencanaan

Adapun perencanaan yang dibuat yaitu:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan disampaikan sesuai dan berdasarkan padakurikulum 2013 yang berlaku,

- 2) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai proses pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media benda konkret,
- 3) Mempersiapkan media benda konkret yang akan digunakan, dan
- 4) Menyusun soal post test yang akan digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Tindakan

Tindakan kelas pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 23 Agustus 2022 di ruang kelas VI SD Negeri 002 Penajam. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- 1) Mengadakan apersepsi seputar materi yang akan diterangkan dengan mengadakan tanya jawab singkat.
- 2) Guru mengingatkan kembali tentang Bilangan Bulat dan menyajikan nilai Bilangan Bulat dengan menggunakan berbagai bentuk gambar.
- 3) Guru menjelaskan materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat dengan media yang telah disiapkan (gelas plastik, kelereng)
- 4) Siswa bersama kelompoknya menunjukkan Bilangan Bulat yang tugaskan guru dan menuliskan cara membaca Bilangan Bulat tersebut
- 5) Siswa diberi tugas mengerjakan tes formatif yang telah disediakan
- 6) Siswa dan guru membahas tes yang telah dikerjakan

Pengamatan

Pengamatan pada Guru

Pada kegiatan penelitian ini, peneliti dibantu teman sejawat terutama saat proses pembelajaran. Rencana pembelajaran yang telah disiapkan oleh peneliti dilaksanakan dengan baik, walaupun kurang sempurna dalam pelaksanaan pembelajaran.

Guru menggunakan benda konkret dalam pembelajaran berupa gelas plastik dan kelereng. Siswa ditempatkan dalam kelompoknya, tetapi dilakukan saat proses pembelajaran sehingga mengurangi jam efektif belajar. Tidak dilaksanakan presentasi hasil diskusi karena waktu yang tidak memungkinkan. Apabila presentasi dilaksanakan maka tidak cukup waktu untuk mengerjakan tes formatif individu.

Berikut adalah uraian kegiatan guru pada pembelajaran siklus I:

Tabel 2. Pengamatan Guru Siklus I

No	Langkah Pembelajaran	Terlaksana	Tidak Terlaksana
1	Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok.	√	
2	Guru memberikan menjelaskan materi dengan menggunakan media benda konkret	√	
3	Siswa bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami	√	
4	Siswa berdiskusi tentang tugas yang disiapkan	√	
5	Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas		√

Pengamatan pada Siswa

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret berjalan dengan baik. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena rasa ingin tahu terhadap media pembelajaran yang dibawa guru. Mayoritas siswa tampak fokus mendengar penjelasan guru. Pada siklus I ini rata-rata keaktifan siswa adalah 2,73 atau sebesar 68,27% (data terlampir). Hal ini sudah menunjukkan peningkatan bila dibanding pada prasiklus, di mana pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.

Begitu pula saat siswa mengerjakan tes formatif juga masih banyak siswa yang terlihat belum memahami tes tersebut. Namun demikian sudah terjadi peningkatan dalam hal hasil belajar siswa. Dari 26 siswa terdapat 14 siswa yang tuntas belajar (61,29%) dan 12 siswa yang tidak tuntas. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 72,69 atau sebesar 61,29%. Dari 26 siswa ada 12 siswa yang tidak tuntas pada pelajaran matematika. Pada pembelajaran ini diperoleh data tentang pemahaman siswa adalah sebesar 2,81 atau sebesar 70,19%.

Refleksi

Adapun masalah yang ditemukan dalam pembelajaran siklus I ini adalah siswa masih kurang paham mengenai media yang digunakan karena guru menjelaskan dengan bahasa yang kurang dimengerti siswa. Siswa saling berebut saat memilih kelompok belajar. Siswa belum bisa bekerja sama secara maksimal dengan kelompoknya dan banyak jawaban siswa yang kurang tepat pada tes formatif.

Siklus II

Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus II sama seperti pada siklus I. Yang menjadi dasar perencanaan adalah semua masalah dan kekurangan pada siklus I.

Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada Selasa, 30 Agustus 2022. Pembelajaran dilakukan selama 2 jam pelajaran. Semua rencana pembelajaran yang telah disusun dilaksanakan dengan baik dan sistematis. Semua langkah-langkah pembelajaran telah dilaksanakan.

Pengamatan

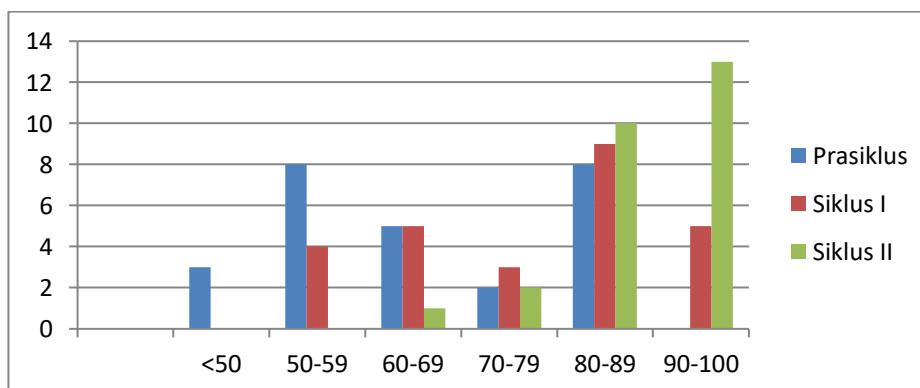
Berkat perbaikan-perbaikan yang terus dilakukan serta dari pengembangan alat peraga benda konkret yang terus diperbaharui pada tiap pertemuannya, ternyata dapat membuahkan hasil yang baik dan sangat menggembirakan. Kekurangan-kekurangan yang ada telah berhasil diperbaiki secara bertahap. Pada siklus II ini siswa terlihat semakin aktif dalam mengikuti pelajaran. Nilai rata-rata keaktifan siswa adalah 3,50 atau 87,50%.

Terjadi peningkatan hasil belajar yang sangat baik pada pembelajaran siklus 2 ini. Dari 26 siswa hanya ada 3 siswa yang tidak tuntas. Nilai rata-rata ketuntasan siswa adalah 87,31 atau sebesar 90,32%. Pada pembelajaran pemahaman siswa mencapai 3,62 atau sebesar 90,38%.

Refleksi

Dalam tahap ini sudah tidak ditemukan masalah-masalah yang utama dan harus diperbaiki dalam siklus selanjutnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhenti pada siklus II dan tidak perlu dilanjutkan. Oleh karenanya hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 002 Penajam materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat mengalami peningkatan dan telah melebihi target yang telah ditetapkan.

Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa



KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan didalam Bab I, dapat ditarik simpulan sebagai berikut : Hasil belajar materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat pada siswa kelas VI SD Negeri 002 Penajam, dapat ditingkatkan melalui bantuan alat peraga benda-benda konkret.

Telah dibuktikan pada akhir siklus II, skor rata-rata yang diperoleh 87,31 dengan daya serap 90,38%. Ini berarti, alat peraga benda konkret yang peneliti gunakan sebagai media perantara dalam menjelaskan materi bilangan bulat ini, sangat membantu dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa serta memacu guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih baik lagi. Dengan bantuan alat peraga benda konkret ini telah membuktikan bahwa hasil belajar pada materi bilangan bulat dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

SARAN

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya, agar proses pembelajaran matematika pada Bilangan Bulat lebih efektif dan memberikan hasil yang optimal, maka disarankan agar menggunakan media benda konkret sebagai penunjang dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud.2000. *Pedoman Pembuatan dan Penggunaan Alat Peraga/Praktik Sederhana Mata Pelajaran matematika Untuk Sekolah Dasar*.Bandung:CV. Tidar.
- Depdiknas.(2013). Kurikulum 2013 Edisi Revisi. Jakarta. Depdiknas.
- Indriyastuti. 2016. Dunia Matematika untuk Kelas IV SD/MI. Solo : Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Sitanggang, A. (2013). Alat Peraga Matematika Sederhana Untuk Sekolah Dasar. Sumatera Utara.Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan.
- Sukayati.(2003). Pecahan.Yogyakarta. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPG) Matematika..
- Supinah, dkk (2009).Strategi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.Sleman.PPPTKMatemtika.
- Taufik, Agus. (2012). Pendidikan Anak di SD. Jakarta. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wardhani.dkk (2011).*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI 014 PENAJAM TAHUN
PELAJARAN 2022/2023**

Walianti

SD Negeri 014 Penajam

ABSTRAK

Jenis Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 014 Penajam. Teknik pengumpuln data yang digunakan yaitu teknik observasi dan teknik tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II SD Negeri 014 Penajam yang berjumlah 28 peserta didik terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang bisa dirancang oleh guru mencakup orientasi masalah pada peserta didik, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Penerapan model pembelajaran Poblelem Based Leaning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas II SD Negeri 014 Penajam tahun pelajaran 2022/2023 dengan presentase ketuntasan belajar klasikal peserta didik dari 42,86% dengan jumlah 12 peserta didik yang mencapai nilai KKM pada pra siklus mengalami peningkatan menjadi 64,29% dengan jumlah 18 peserta didik yang mencapai nilai KKM pada siklus I dan mengalami peningkatan menjadi 89,29% dengan jumlah 25 peserta didik yang mencapai nilai KKM pada siklus II. Hasil belajar peserta didik dikatakan tuntas yaitu mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu lebih dari atau sama dengan 78. Maka dapat di hitung peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I sebesar 21,43% dan dari siklus I ke siklus II sebesar 25%. Maka dapat di simpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) mdapat meningkatkan hasil belajar matematika bagi peserta didik kelas II SD Negeri 014 Penajam.

Kata kunci: *Poblelem Based Leaning (PBL)*, Hasil Belajar, Matematika.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran dan latihan (Elihami & Syahid, 2018). Pendidikan yang mengembangkan kemampuan peserta didik diharapkan mampu mendukung pembangunan (Suwartini, 2018) dan kesejahteraan bangsa di masa mendatang (Pratama, Fathurrohman, & Susilo, 2019). Adapun Matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam proses kehidupan manusia (Kusmanto, 2014). Matematika merupakan landasan ilmu untuk pengembangan Iptek (Rasid, 2018). Matematika juga berguna untuk kepentingan hidup dan sebagai dasar dari ilmu-ilmu yang lain (Retnoningsih, 2020).

Guru mempunyai peran dalam pembelajaran (Zein, 2016), salah satu tugas guru di kelas adalah memberikan pengarahan agar peserta didik dapat menguasai materi pelajaran (Kirom, 2017). Guru juga memberikan motivasi agar peserta didik senang dengan pelajaran matematika (Rahayu, Purnami, & Agustito, 2018). Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu memperhatikan perkembangan peserta didiknya dalam menerima pelajaran yang diberikan (Syaparuddin, Meldianus, & Elihami, 2020). Hal ini dikarenakan tingkat pemahaman dan kecerdasan peserta didik berbeda-beda (Yuwono, 2016). Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas II SD Negeri 014 Penajam menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih konvensional dengan model pembelajaran ceramah. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik hanya mendengarkan materi (Nurmayani & Doyan, 2018).

Hal ini menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar (Sulfemi & Minati, 2018). Keadaan tersebut akan membuat peserta didik jadi malas untuk belajar matematika. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik hanya sedikit peserta didik yang berpendapat, bertanya jawab dengan guru. Pekerjaan rumah yang diberikan juga mayoritas tidak dikerjakan. Jadi minat belajar peserta didik kelas II SD Negeri 014 Penajam terhadap pelajaran matematika masih perlu ditingkatkan karena dapat berakibat pada rendahnya prestasi belajar. Nilai rata-rata ulangan harian yang diperoleh peserta didik sebesar 64,3 masih di bawah KKM yaitu 78. Hal tersebut dapat diasumsikan bahwa kurangnya prestasi belajar matematika dikarenakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran belum menerapkan model pembelajaran yang tepat. Berdasarkan alasan di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk lebih meningkatkan minat dan prestasi/hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *problem based learning (PBL)*.

Menurut (Hanifah, 2020) PBL adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Adapun Boud dan Felletti dalam Ngalimun (2013:89) menyatakan bahwa PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada peserta didik dengan masalah-masalah praktis (Saharsa, Qaddafi, & Baharuddin, 2018), berbentuk ill-structured atau open ended melalui stimulus dalam belajar. Proses pemecahan masalah diarahkan agar peserta didik sampai pada pengertian bahwa matematika berguna untuk membantu menyelesaikan permasalahan hidupnya (Amir, 2014). Pemberian pembelajaran matematika yang dengan tidak memisahkan

belajar matematika dengan pengalaman sehari-hari, peserta didik akan dapat mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan tidak cepat lupa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL dalam rangka meningkatkan hasil belajar matematika kelas II SD Negeri 014 Penajam dan untuk mengetahui model PBL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri 014 Penajam. Manfaat penelitian ini yaitu untuk membantu peserta didik kelas II SD Negeri 014 Penajam untuk meningkatkan kualitas belajar sehingga berdampak pada hasil belajarnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri 014 Penajam yang terletak di Kelurahan Penajam, Kecamatan Penajam, Kabupaten Penajam Paser Utara. Pelaksanaan penelitian Siklus I Pertemuan 1 pada hari Kamis tanggal 15 NSeptember 2022 dan pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 September 2022. Pelaksanaan Penelitian Siklus II Pertemuan 1 pada hari Kamis, 22 September 2022 dan pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 September 2022. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri 014 Penajam (28 peserta didik) dan objek penelitian ini hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri 014 Penajam. Adapun variabel penelitian terdiri atas variabel terikat berupa prestasi hasil belajar matematika, sedangkan variabel bebas berupa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Tahapan dalam proses penelitian tindakan kelas terdiri atas perencanaan atau planning, pelaksanaan atau acting, pengamatan atau observing, refleksi atau reflecting. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data mencakup obesrvasi, metode tes, dokumentasi. Adapun instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan lembar tes evaluasi akhir.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Siklus I

Siklus I membahas pokok Tema 3 Tugasku Sehari-hari, Sub Tema 1 Tugasku sehari-hari di rumah. Tahap pertama, perencanaan dimulai dengan menemukan masalah pembelajaran pada kelas II SD Negeri 014 Penajam, kemudian melakukan analisis untuk menguraikan solusi kedalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) beserta perangkat pembelajaran. Tahap kedua, pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus 1 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Kamis, 10 Nopember 2022 selama 105 menit (3 x 35 menit) dan pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Kamis, 17 Nopember 2022 selama 105 menit (3 x 35 menit). Kegiatan pendahuluan dimulai dengan memberikan salam, dilanjutkan doa bersama sebelum belajar dan mengabsen peserta didik, apersepsi, motivasi. Adapun kegiatan inti dilakukan dengan 5 fase yang akan dijabarkan pada bagian pembahasan, Tahap ketiga, pengamatan yang dilakukan selama proses pelaksanaan. Berikut hasil observasi guru dalam pembelajaran pada Siklus I.

Tabel 1 Hasil Observasi Guru dalam pembelajaran

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Keterampilan membuka pelajaran				√
2.	Penyajian materi pembelajaran				
3.	Penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning				
4.	Penguasaan materi pelajaran				
5.	Penguasaan kelas				
6.	Strategi dalam kegiatan belajar mengajar				
7.	Mengaktifkan kegiatan belajar peserta didik				
8.	Pemberian tugas kepada peserta didik				
9.	Keterampilan menutup pelajaran				
10.	Pemanfaatan waktu				
Total Skor		33			

Sumber : Data penelitian, diolah 2022

Berdasarkan pengamatan terlihat jumlah skor yang didapat guru adalah 33 dari total maksimal 40 dengan rata-rata 82,5 yang artinya aktifitas guru baik tapi belum maksimal. Adapun hasil observasi peserta didik sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Peserta Didik

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Peserta didik aktif selama berlangsungnya KBM			√	
2.	Belajar dengan gairah atau semangat				
3.	Memahami materi pelajaran				
4.	Keberanian menyampaikan informasi materi				
5.	Terciptanya kerjasama antara peserta didik				
6.	Bertanggung jawab atas tugasnya				
7.	Selalu menyelesaikan soal-soal dengan cepat				
8.	Aktif dalam menyelesaikan soal-soal latihan				
9.	Kemampuan menjelaskam kepada teman				
10.	Kemampuan menarik kesimpulan				
Total Skor		26			

Sumber: Data penelitian, diolah 2022

Berdasarkan pengamatan terlihat jumlah skor yang didapat peserta didik berjumlah 26 dari total skor maksimal 40 dengan rata-rata 65, yang artinya aktifitas peserta didik masih rendah dan belum maksimal. Tahap keempat, refleksi yang memuat hasil identifikasi permasalahan selama observasi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum berjalan dengan baik karena peserta didik belum bisa bekerja secara kelompok, masih terjadi kesenjangan keaktifan pada peserta didik, masih terdapat peserta didik yang takut dan malu untuk bertanya jika mengalami kesulitan. Peneliti akan melanjutkan siklus II akibat hasil Siklus I kurang memuaskan.

Siklus II

Siklus II dilakukan dengan lebih mengoptimalkan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dalam pembelajaran. Tahap pertama pada siklus kedua yaitu perencanaan yang dilakukan dengan menentukan materi dan dilanjutkan dengan menyusun RPP berdasarkan hasil refleksi siklus I. Peneliti juga menyiapkan lembar observasi minat dan soal-soal tes akhir siklus II. Tahap kedua, pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Kamis, 22 September 2022 selama 3×35 menit dan pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 September 2022 selama 3×35 menit. Adapun kegiatan pendahuluan dan kegiatan inti dilakukan seperti Siklus I. Tahap ketiga, pengamatan yang menunjukkan hasil observasi selama pembelajaran. Berikut hasil observasi guru dalam pembelajaran siklus II.

Tabel 3. Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Keterampilan membuka pelajaran				√
2.	Penyajian materi pembelajaran				
3.	Penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning				
4.	Penguasaan materi pelajaran				
5.	Penguasaan kelas				
6.	Strategi dalam kegiatan belajar mengajar				
7.	Mengaktifkan kegiatan belajar peserta didik				
8.	Pemberian tugas kepada peserta didik				
9.	Keterampilan menutup pelajaran				
10.	Pemanfaatan waktu				
Total Skor		37			

Sumber : Data penelitian, diolah 2022

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa skor yang didapat 37 dari total maksimal 40 dengan rata-rata 92,5 yang artinya aktivitas guru sangat baik. Adapun hasil untuk observasi peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Peserta Didik

No.	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Peserta didik aktif selama berlangsungnya KBM			√	
2.	Belajar dengan gairah atau semangat				
3.	Memahami materi pelajaran				
4.	Keberanian menyampaikan informasi materi				
5.	Terciptanya kerjasama antara peserta didik				
6.	Bertanggung jawab atas tugasnya				
7.	Selalu menyelesaikan soal-soal dengan cepat				

8.	Aktif dalam menyelesaikan soal-soal latihan				
9.	Kemampuan menjelaskam kepada teman				
10.	Kemampuan menarik kesimpulan				
Total Skor		32			

Sumber: Data penelitian, diolah 2022

Dari hasil pengamatan observer terlihat jumlah skor aktivitas peserta didik berjumlah 32 dari skor maksimal 40 dengan rata-rata 80, yang artinya aktivitas peserta didik baik. Tahap keempat, refleksi yang berisi hasil evaluasi pelaksanaan siklus II. Hasil evaluasi pertama menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II berjalan lebih baik dari pada siklus I, diskusi kelompok sudah berjalan dengan lancar yang ditandai dengan semua anggota kelompok sudah bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing. Hasil kedua, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* lebih maksimal sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga berdasarkan hasil analisis perbandingan antara siklus I dengan siklus II dapat dikatakan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai dan penelitian dihentikan. Adapun hasil rangkuman dari analisis hasil dari penelitian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL secara garis besar dijabarkan ke dalam dua kesimpulan.

Pertama, hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* diperoleh rata-rata sebesar 72,79 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 42,86%, sementara observasi hasil belajar peserta didik pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar 83,93 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 89,29 %, yang berarti rata –rata hasil belajar sudah diatas 78 (tuntas) dan presentase ketuntasan minimal sudah diatas 78% (tuntas).

Kedua, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan hasil belajar matematika bagi peserta didik kelas II SD Negeri 014 Penajam Kecamatan Penajam Kabupaten Penajam Paser Utara dengan baik dengan hasil belajar mencapai rata-rata 83,93, sebanyak 25 peserta didik mendapatkan hasil diatas KKM yang telah ditentukan dan presentase hasil ketuntasan klasikal mencapai 89,29%. Pada kegiatan pra siklus sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas di SD Negeri 014 Penajam khususnya kelas II yang berjumlah 28 peserta didik, peneliti memperoleh data rendahnya hasil belajar matematika peserta didik yaitu rata – rata kelas sebesar 64,29 dengan ketuntasan klasikal sebesar 42,86%, artinya mayoritas peserta didik mendapatkan hasil di bawah KKM. Setelah guru menerapkan langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dapat mengalami peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan pada siklus I dan siklus II. Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dapat dideskripsikan sebagai pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berfikir dari peserta didik secara individu (Alan & Afriansyah, 2017) maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual.

Tabel 5. Langkah Kerja, Aktivitas Guru dan Peserta Didik Siklus I

No	Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Ktivitas Peserta Didik
1.	Identifikasi peserta didik pada masalah	Guru menampilkan materi pelajaran melalui PPT menggunakan LCD	Peserta didik membentuk kelompok beranggota 3-4 orang. Peserta didik memahami masalah yang disampaikan. Peserta didik berdiskusi tentang masalah dalam LKPD yang diberikan guru.
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugasnya Guru membimbing peserta didik mengamati materi Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pemahaman peserta didik	Peserta didik membagi tugas untuk mencari data atau bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan Peserta didik melengkapi denah rumah berdasarkan table yang sudah diberikan Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi /sumber) untuk bahan diskusi kelompok
3.	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru memantau keterlibatan peserta didik Peserta didik diperbolehkan bertanya terkait hasil pengamatannya	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan	Kelompok melakukan diskusi dan hasilnya dipresentasikan dalam bentuk karya atau membuat laporan hasil diskusi
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membimbing presentasi dan mendorong memberikan penghargaan dan masukan kepada kelompok lain bersama menyimpulkan materi	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi, dilanjutkan membuat kesimpulan dengan mempertimbangkan masukan

Sumber: Data penelitian, diolah 2022

Pelaksanaan model pembelajaran *Problem based Learning* (PBL) pada siklus II dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Tabel 6. Langkah Kerja, Aktivitas Guru dan Peserta Didik Siklus II

No	Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Ktivities Peserta Didik
1.	Identifikasi peserta didik pada masalah	guru menampilkan materi pelajaran melalui PPT menggunakan LCD guru menyampaikan kondisi rumah Siti dengan tugas masing-masing serta menampilkan pecahan nilai uang	serta didik membentuk kelompok beranggota 3-4 orang. serta didik memahami masalah yang disampaikan melalui PPT. serta didik berdiskusi tentang masalah dalam LKPD yang diberikan guru. tiap kelompok diberi kesempatan untuk bertanya serta didik membagi tugas untuk mencari data dalam penyelesaian masalah.
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugasnya guru membimbing peserta didik mengamati materi pembelajaran guru memberikan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pemahaman peserta didik	tiap kelompok diberi kesempatan untuk bertanya serta didik membagi tugas untuk mencari data dalam menyelesaikan masalah yang diberikan serta didik mempelajari LKPD yang diberikan.
3.	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data selama proses penyelidikan. serta didik diberikan kesempatan bertanya tentang hasil pengamatannya.	serta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok serta didik bertanya jawab tentang materi dan LKPD yang dikerjakan
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan	kelompok melakukan diskusi dan hasilnya dipresentasikan dalam bentuk karya atau membuat laporan hasil diskusi
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses	guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok	tiap kelompok melakukan presentasi, dan memberikan

	pemecahan masalah	memberikan penghargaan kepada kelompok lain, serta secara bersama menyimpulkan materi	apresiasi, dilanjutkan membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh
--	-------------------	---	--

Sumber: Data penelitian, diolah 2022

Hasil belajar matematika berdasarkan rekapitulasi nilai atas soal yang diujikan maka hasil belajar matematika peserta didik pada Siklus I dan II sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Siklus I

No.	Jumlah Peserta Didik	Nilai yang didapat									
		1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-100
1	28					2	1	7	16	2	

Sumber: Data penelitian, diolah 2022

Tabel 8. Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Siklus II

No.	Jumlah Peserta Didik	Nilai yang didapat									
		1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-100
1	28							3	13	10	2

Sumber: Data penelitian, diolah 2022

Pada siklus II dari total 28 peserta didik didapat jumlah nilai keseluruhan sebanyak 2.350 dengan rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 83.93 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 89,29%. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada siklus II menyebabkan peningkatan cukup signifikan, 25 peserta didik dari 28 jumlah keseluruhan peserta didik sudah mendapatkan nilai di atas KKM, sehingga dikategorikan tuntas meskipun masih ada 3 peserta didik yang belum mendapatkan KKM. Peserta didik sudah berani bertanya, peserta didik mulai percaya diri dalam menyelesaikan masalah yang diberikan, peserta didik sudah terintegrasi dalam kelompoknya, peserta didik dapat bekerja sama dengan kelompoknya dan mampu menyelesaikan masalah yang diberikan. Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan sudah baik, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan nilai uang bagi peserta didik kelas II SD Negeri 014 Penajam. Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil prestasi belajar peserta didik serta persentase dari hasil ketuntasan belajar klasikal peserta didik seperti pada diagram berikut.

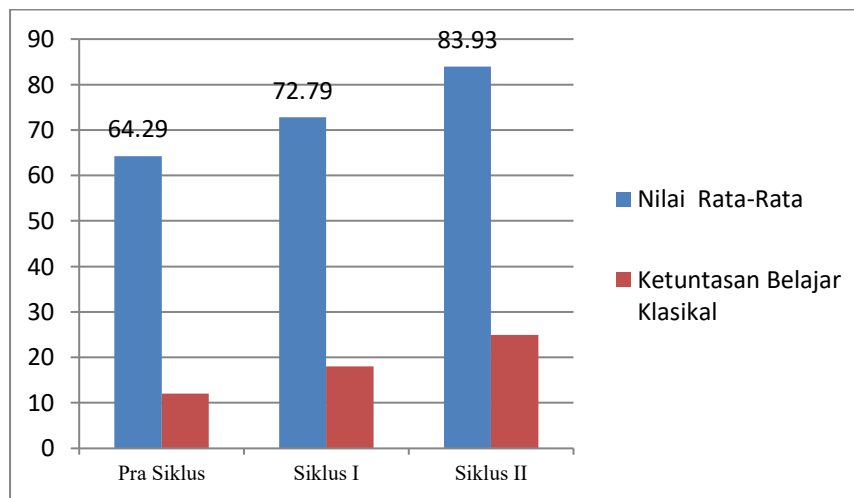


Diagram 1. Hasil Belajar Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) dideskripsikan melalui langkah langkah pembelajaran serta penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SD Negeri 014 Penajam khususnya mata pelajaran matematika. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini terbukti lewat deskripsi model *Problem Based Learning* (PBL) serta penerapan model pembelajaran *Problem based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II di SD Negeri 014 Penajam kecamatan Penajam Kabupaten Penajam Paser Utara. Rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum perbaikan hanya terdapat 12 peserta didik yang berhasil tuntas dan mencapai KKM dengan rata-rata 64,29. Setelah perbaikan pembelajaran siklus I dan diadakan ulangan harian, sebanyak 18 peserta didik berhasil tuntas dan mencapai KKM dengan nilai rata-rata 72,79. Pada perbaikan pembelajaran siklus II, jumlah peserta didik yang berhasil tuntas dan mencapai KKM meningkat menjadi 25 peserta didik dengan nilai rata-rata 83,93. Peningkatan hasil belajar dikarenakan setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik lebih semangat mengikuti pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik kelas II SD Negeri 014 Penajam dapat disimpulkan bahwa langkah- langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dapat dirancang mencakup orientasi masalah pada peserta didik, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar matematika bagi peserta didik kelas II SD Negeri 014 Penajam tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata nilai peserta didik dan ketuntasan belajar klasikal peserta didik yaitu nilai rata-rata peserta didik dari 64,29 pada pra siklus menjadi 72,79 pada siklus I dan 89,93 pada siklus II dengan

ketuntasan belajar klasikal peserta didik dari 42,86% pada pra siklus meningkat menjadi 64,29% pada siklus I dan 89,29% pada siklus II.

SARAN

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 014 Penajam. Guru sebagai kunci di dalam perencanaan sebuah pembelajaran hendaknya dapat menciptakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton, siswa dapat lebih antusias dan bersemangat di dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang berlangsung. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat dijadikan sebagai model pembelajaran pada mata pelajaran matematika karena model ini terbukti efektif dan inovatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013.

Daftar Pustaka

- Alan, Usman Fauzan, & Afriansyah, Ekasatya Aldila. (2017). Kemampuan pemahaman matematis siswa melalui model pembelajaran auditory intellectually repetition dan problem based learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 67–78.
- Amir, Almira. (2014). Pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media manipulatif. *Forum Paedagogik*, 6(01).
- Elihami, Elihami, & Syahid, Abdullah. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79–96.
- Hanifah, Nisrina. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kirom, Askhabul. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Jurnal Al-Murabbi*, 3(1), 69–80.
- Kusmanto, Hadi. (2014). Pengaruh pemahaman matematika terhadap kemampuan koneksi matematika siswa kelas VII semester genap SMP Negeri 2 kasokandel kabupaten majalengka. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(2).
- Nurmayani, Lia, & Doyan, Aris. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar fisika peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 4(2).
- Pratama, Fidya Arie, Fathurrohman, Fathurrohman, & Susilo, Sigit Vebrianto. (2019). Efforts to Improve Understanding of the Concept of Numbers 1-20 through the use of playing methods. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 1(3), 113–124.

- Rahayu, Indah, Purnami, Agustina Sri, & Agustito, Denik. (2018). Penerapan Konsep 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan *Matematika Etnomatnesia*.
- Rasid, Abdul. (2018). Implikasi Landasan-Landasan Pendidikan. *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 1(1), 1–15.
- Retnoningsih, Endang. (2020). *Model Pembelajaran Metode Driil dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. EdArXiv.
- Saharsa, Ulfi, Qaddafi, Muhammad, & Baharuddin, Baharuddin. (2018). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video Based Laboratory Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Fisika. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 6(2), 57–64.
- Yuwono, Pratik Hari. (2016). Pengembangan Intelegensi Musikal Siswa Melalui Pembelajaran Musik Di Sekolah. *Khazanah Pendidikan*, 10(1).

**PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI
PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *STUDENT TEAM
ACHIEVMENT DIVISIONS* (STAD) PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI 025 TENGGARONG SEBERANG**

Ni Nyoman Sudarmini
Kepala SD Negeri 025 Tenggarong Seberang

ABSTRAK

Penelitian ini di gunakan sebagai syarat untuk kenaikan pangkat dari IVB ke IVC. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif model Student Team Achievement Divisions (STAD) pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tahun pembelajaran 2014/2015. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD. Negeri 025 Tenggarong Seberang. Usaha yang dilakukan tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model Student Team Achievement Divisions yang merupakan salah satu bentuk PTK yang menuntut aktivitas siswa untuk memecahkan suatu masalah. Tujuan penelitian ini adalah untuk memotivasi dalam segala aktivitas belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD. Negeri 025 Tenggarong Seberang yang berjumlah 38 siswa dengan materi yang diajarkan adalah mengenai cahaya dan sifat-sifatnya. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus dan setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan pada nilai hasil belajar siswa, dimana rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I 60. Dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dari 60 menjadi 67. Dari siklus II ke siklus III menjadi 79. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran Student Team Achievement Divisions kreativitas dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada materi pokok cahaya dan sifat-sifatnya pada kelas V SD. Negeri 025 Tenggarong Seberang mengalami peningkatan dan perubahan yang efektif.

Kata Kunci: Student Team Achievement Divisions, kreativitas dan hasil belajar

PENDAHULUAN

Sekolah sebagai lembaga formal yang melaksanakan pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas siswa dan siswi sekolah. Belajar secara umum dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungannya. Proses perubahan perilaku ini tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi ada yang sengaja direncanakan dan ada yang dengan sendirinya terjadi karena proses kematangan. Proses yang sengaja direncanakan agar terjadi perubahan

perilaku ini disebut dengan proses belajar. Proses ini merupakan suatu aktivitas psikis/mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan perilaku ini merupakan hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotorik.

Proses kegiatan belajar mengajar di sekolah-sekolah khususnya di dalam kelas merupakan suatu proses kegiatan yang berlangsung rutin dan terus menerus dilakukan antara guru bersama-sama anak didik. Sehingga dapat menghasilkan tujuan pendidikan yaitu mengantarkan menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

Maka peneliti mencoba menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk meningkatkan kreativitas siswa yang menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar pada pembelajaran IPA dilatarbelakangi oleh strategi pembelajaran yang kurang melibatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan khususnya untuk memacu penguasaan Ilmu Pengetahuan Alam perlu disempurnakan dan ditingkatkan pengajaran Ilmu Pengetahuan.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Belajar juga adalah proses yang aktif untuk memahami hal-hal yang baru dengan pengetahuan yang kita miliki. Menurut Witherington “belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian” (Ngalim Purwanto, 2010:84). Selanjutnya menurut Slameto menyatakan dalam bukunya bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (2003:2).

Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan” (M. Thobroni & Arif Mustofa, 2011: 22). Menurut Rusman dalam bukunya belajar dan pembelajaran berbasis komputer (2012) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, yakni :1) informasi verbal, 2) kecakapan intelektual, 3) strategi kognitif, 4) sikap dan 5) keterampilan. Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu : 1) kognitif, 2) afektif dan, 3) psikomotorik (Oemar Hamalik, 1990:22). Berdasarkan uraian dari beberapa ahli di atas dapat diambil kesimpulan hasil belajar adalah merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah ia menerima suatu pengetahuan yang berupa angka (nilai).

Model Pembelajaran

Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu. Seperti halnya pembelajaran lainnya, pembelajaran kooperatif tipe STAD ini juga membutuhkan persiapan yang matang sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Persiapan-persiapan tersebut antara lain:

- 1) Perangkat Pembelajaran
- 2) Membentuk Kelompok Kooperatif
- 3) Menentukan Skor Awal
- 4) Pengaturan Tempat Duduk
- 5) Kerja Kelompok

Tabel 2.1: Fase-fase Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan/menyampaikan informasi	Menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar.	Menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

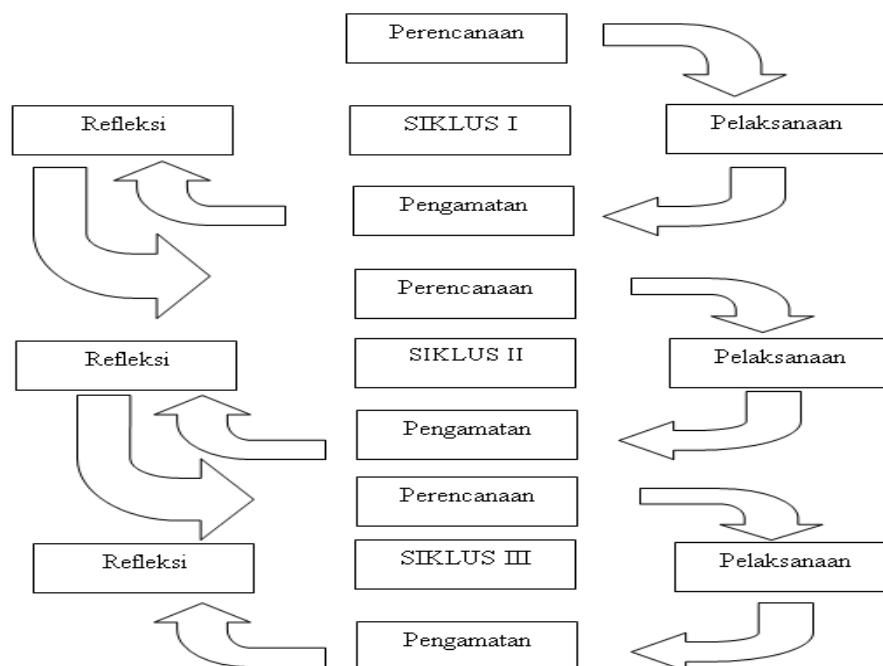
Penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- 1) Menghitung skor individu
- 2) Menghitung skor kelompok

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 025 Tenggara Seberang, dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Sebelum melakukan penelitian peneliti mengobservasi keadaan siswa selama mengajar di kelas. Karena metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK yang direncanakan dalam tiga siklus. PTK merupakan proses pengkajian melalui system berdaur atau siklus dari berbagai kegiatan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar.

Adapun alur dalam penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Bagian alur dalam penelitian tindakan kelas (Sumber Arikunto, dkk, 2009:74). Dari desain yang telah dilakukan pada bagan di atas, tampak bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu perbaikan proses pembelajaran secara terus menerus dari suatu tindakan yang masih terdapat kelemahan sebagaimana hasil refleksi dari siklus I menuju arah yang mendekati kesempurnaan pada siklus II dan sempurna pada siklus III.

INSTRUMEN PENELITIAN

Data yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas dalam bentuk instrument, yang terdiri atas: lembar observasi, dokumentasi, wawancara, tes tertulis, dan catatan lapangan (jurnal guru).

- 1) Teknik Pengumpulan Data
- 2) Observasi
- 3) Dokumentasi
- 4) Wawancara
- 5) Tes

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Siklus 1

Aktivitas guru

Aktivitas guru pada siklus I pertemuan ke 1 sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya. Berikut ini adalah tabel hasil pengamatan aktivitas guru.

Tabel 4.1: Pengamatan Aktivitas Guru pada Pembelajaran Kooperatif Siklus I dalam 3 Pertemuan.

No	Aktivitas Guru/Aspek yang diamati	TD Skor (%)	D Skor (%)	SD Skor (%)	Jumlah
1	Mengelola persiapan kelas	1 (2,27)	2 (4,55)	3 (6,81)	6 (13,64)
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran		6 (13,64)		6 (13,64)
3	Memberi motivasi pada siswa		6 (13,64)		6 (13,64)
4	Menyajikan materi pembelajaran		2 (4,55)	6 (13,64)	8 (18,18)
5	Menggunakan media pembelajaran	1 (2,27)	2 (4,55)	3 (6,81)	6 (13,64)
6	Memberi petunjuk/membimbing dalam diskusi kelompok		4 (9,09)	3 (6,81)	7 (15,90)
7	Mengelola waktu pembelajaran secara efisien	1 (2,27)	4 (9,09)		5 (11,36)
Σ		3 (6,81)	26 (59,11)	15 (34,07)	44 (100)

Data di atas menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I terutama dalam hal mengelola persiapan kelas, menyajikan materi pembelajaran, menggunakan media pembelajaran, dan memberi petunjuk/membimbing dalam diskusi kelompok sudah sangat dilakukan. Item aktivitas guru yang mendapat skor paling tinggi adalah pada menyajikan materi pembelajaran dengan skor 8 (18,18%). Sedangkan item aktivitas guru yang paling rendah adalah mengelola waktu pembelajaran secara efisien dengan skor 5 (11,36%). Hal ini disebabkan karena siswa yang belum terbiasa dengan pembelajaran kooperatif, sehingga waktu pembelajaran yang digunakan belum efektif.

Tabel 4.2 : Pengamatan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Kooperatif Siklus I dalam 3 pertemuan (N=22).

No	Kreativitas siswa yang diamati	TD Skor (%)	D Skor (%)	SD Skor (%)	Jumlah
1	Rasa ingin tahu yang besar		4 (18,18)	3 (13,64)	7 (31,82)
2	Percaya diri	1 (4,54)	4 (18,18)		5 (22,72)
3	Kemampuan berfikir secara spontan	2 (9,09)	2 (9,09)		4 (18,18)
4	Memiliki minat dalam belajar	3 (13,64)			3 (13,64)
5	Tidak mudah puas	3 (13,64)			3 (13,64)
Σ		9 (40,91)	10 (45,45)	3 (13,64)	22 (100)

Pada siklus I, aktivitas kreativitas siswa yang dominan pada tindakan pembelajaran adalah rasa ingin tahu yang besar dengan skor paling tinggi yaitu 7 (31,82%) . Karena pada saat mendemonstrasikan alat peraga dapat terlihat siswa yang ingin mencoba, sedangkan pada aspek memiliki minat dalam belajar dan tidak mudah puas mendapat skor paling rendah yaitu 3 (13,64%). Hal ini disebabkan karena siswa masih dalam tahap proses pengenalan model pembelajaran dan belum terbiasa. Jadi, hanya beberapa aspek saja yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 juga sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya. Berikut ini tabel nilai hasil belajar siswa siklus I pertemuan ke 1, 2, dan 3.

Tabel 4.3: Hasil Belajar Siswa Siklus 1

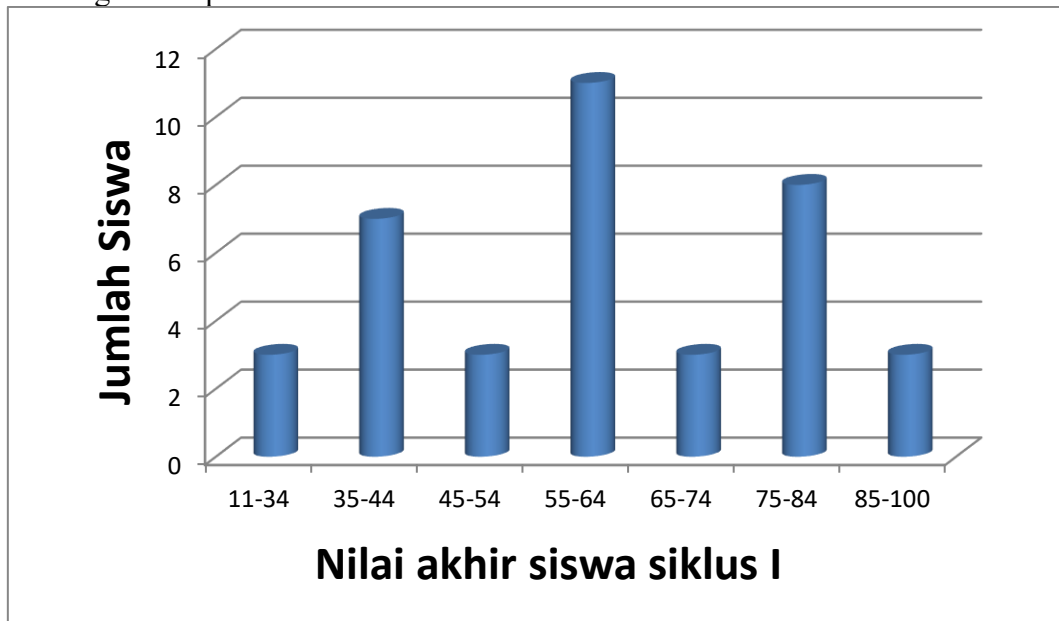
No. Responden	Nilai Dasar	Nilai Tugas			(tg)	(NU)	(NK)	ketuntasan	
		1	2	3				tuntas	tidak
1	20	40	60	60	53	50	51		tidak
2	80	80	80	100	87	80	82	tuntas	
3	0	0	20	20	13	10	11		tidak
4	40	40	60	80	60	60	60		tidak
5	80	80	80	80	80	80	80		tidak
6	40	60	60	80	67	60	62		tidak
7	40	40	40	60	47	40	42		tidak
8	40	60	80	60	67	60	62		tidak
9	40	60	80	80	73	50	58		tidak

10	80	80	80	100	87	90	89	tuntas	
11	20	40	60	40	47	30	36		tidak
12	40	60	80	80	73	60	64		tidak
13	40	60	80	80	73	80	78	tuntas	
14	40	60	80	60	67	60	62		tidak
15	20	60	80	60	67	40	49		tidak
16	60	80	80	80	80	80	80	tuntas	
17	20	40	60	60	53	40	44		tidak
18	40	60	80	80	73	60	64		tidak
19	60	60	60	80	67	40	49		tidak
20	20	40	60	60	53	40	44		tidak
21	40	80	60	80	73	60	64		tidak
22	60	60	80	80	73	80	78	tuntas	
23	60	80	80	80	80	80	80	tuntas	
24	40	60	60	60	60	70	67		tidak
25	40	60	80	80	73	70	71		tidak
26	60	80	80	80	80	80	80	tuntas	
27	40	40	80	60	60	60	60		tidak
28	20	60	40	60	53	40	44		tidak
29	20	60	60	80	67	60	62	tuntas	
30	60	80	80	80	80	80	80	tuntas	
31	40	60	60	80	67	60	62		tidak
32	60	80	80	80	80	90	87	tuntas	
33	20	20	40	40	33	40	22		tidak
34	80	80	80	100	87	90	89	tuntas	
35	0	20	20	20	20	10	13		tidak
36	0	40	60	40	47	30	36		tidak
37	40	80	80	100	87	70	76	tuntas	
38	0	20	40	40	33	20	24		tidak
Jumlah	1500	2160	2520	2640	2440	2200	2280		
Rata-Rata	39.5	56.8	66.3	69.5	64.2	57.9	60		
Persentase Ketuntasan								32%	32% 68%

Pada siklus I pertemuan ke 1, sebagian besar siswa terlihat masih kebingungan dan belum merasa nyaman dengan pembelajaran kooperatif model *Student Team Achievmen Divisions*, bagi siswa yang belum terbiasa menyelesaikan tugas secara berkelompok mereka merasa mengalami kesulitan dan perlu beradaptasi dengan model pembelajaran kooperatif ini.

Pada pertemuan pertama ke 1 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 75 sebanyak 27 siswa yaitu sekitar 71% siswa belum tuntas. Pada pertemuan ke 2 siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 18 siswa atau 47%. Sedangkan pada pertemuan ke 3 siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 16 siswa atau 42 % siswa yang belum tuntas. Hal ini berarti terjadi peningkatan jumlah siswa yang memperoleh nilai 75 ke atas.

Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan dari 59 pada pertemuan ke 1 menjadi 66 pada pertemuan ke 2. Pada pertemuan ke 3 meningkat menjadi 70. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan ke 1 sampai pertemuan ke 3 nilai rata-rata kelas telah terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas, untuk nilai rata-rata siklus I yaitu 60, siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 12 siswa dengan persentase ketuntasan belajar siswa perkelas adalah sebesar 32%. Untuk memperjelas data hasil belajar siswa pada siklus I di atas dapat digambarkan dalam grafik seperti dibawah ini.



Grafik 4.1: hasil belajar siswa siklus I

Hasil belajar siswa pada siklus I ini mengalami peningkatan dari pertemuan ke 1 nilai rata-rata kelas sebesar 57 pada pertemuan ke 2 menjadi 66 dan pada pertemuan ke 3 menjadi 70. Akan tetapi siswa yang memperoleh nilai dibawah 75 masih cukup banyak dimana pada akhir siklus terdapat 26 anak yang belum tuntas dengan persentase 68%. Untuk itu perlu usaha maksimal guru, sehingga nilai hasil belajar siswa lebih maksimal sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Divisions harus lebih terarah, sehingga siswa lebih tertarik dan merasa nyaman selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL OBSERVASI SIKLUS II

Perencanaan Tindakan Siklus II

Berikut ini tabel hasil observasi aktifitas guru pada siklus II pertemuan ke 1, 2 dan ke 3.

Tabel 4.4 : Pengamatan Aktivitas Guru pada Pembelajaran Kooperatif Siklus II dalam 3 Pertemuan.

No	Aktivitas diamati	Guru/Aspek yang	TD Skor (%)	D Skor (%)	SD Skor (%)	Jumlah
1	Mengelola persiapan kelas				9 (15,00)	9 (15,00)
2	Menyampaikan pembelajaran	tujuan			9 (15,00)	9 (15,00)
3	Memberi motivasi pada siswa			4 (6,67)	3 (5,00)	7 (11,67)
4	Menyajikan pembelajaran	materi			9 (15,00)	9 (15,00)
5	Menggunakan pembelajaran	media			9 (15,00)	9 (15,00)
6	Memberi petunjuk/membimbing dalam diskusi kelompok				9 (15,00)	9 (15,00)
7	Mengelola waktu pembelajaran secara efisien			2 (3,33)	6 (10,00)	8 (13,33)
Σ				6 (10,00)	54 (90,00)	60 (100)

Pada siklus II ini semua aspek kreativitas siswa mengalami peningkatan, hanya saja pada aspek berfikir secara spontan siswa masih terlihat ragu dalam mengutarakan jawaban yang dipertanyakan oleh anggota kelompok lain, hal ini disebabkan karena siswa masih ragu dalam menjawab pertanyaan.

Berikut ini tabel hasil observasi kreativitas siswa pada siklus II pertemuan ke 1, 2, dan 3.

Tabel 4.5: Pengamatan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Kooperatif Siklus II dalam 3 pertemuan (N=22)

No	Kreativitas siswa yang diamati	TD Skor (%)	D Skor (%)	SD Skor (%)	Jumlah
1	Rasa ingin tahu yang besar			9 (29,03)	9 (29,03)
2	Percaya diri		6 (19,35)		6 (19,35)
3	Kemampuan berfikir secara spontan		4 (12,90)		4 (12,90)

4	Memiliki minat dalam belajar	1 (3,23)	2 (6,45)	3 (9,67)	6 (19,35)
5	Tidak mudah puas		6 (19,35)		6 (19,35)
Σ		1 (3,23)	18 (58,05)	12 (22,70)	31 (100)

Hasil Belajar

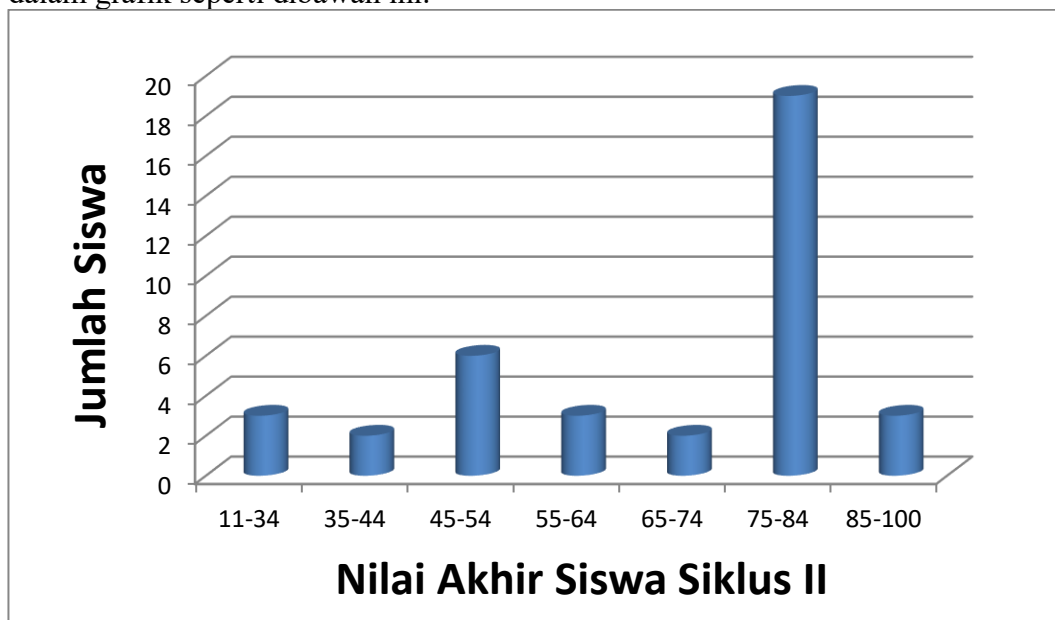
Dengan meningkatnya aktivitas dan kreativitas siswa berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa pada proses belajar mengajar. Pada tindakan perbaikan proses belajar mengajar pada siklus II jumlah siswa yang mendapat nilai kurang dari 75 dari pertemuan 1 sampai pertemuan ke 3 berkurang. Pada nilai akhir siswa pada siklus II masih ada 15 siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran, dengan persentase ketuntasan 61%. Dalam hal rata-rata kelas, juga terjadi kenaikan pada pertemuan 1: 60,5 pertemuan ke 2 :70,0 dan pertemuan ke 3 : 73,2 sehingga diperoleh rata-rata siklus II = 67,90. Hal tersebut berarti telah terjadi kenaikan rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II. Berikut ini tabel hasil belajar siswa pada siklus II.

Tabel 4.6: Hasil Belajar Siswa Siklus II

No. Responden	Nilai Tugas			Ketuntasan			Tuntas	Tidak
	1	2	3	(tg)	(NU)	(NK)		
1	60	60	60	60	70	67		Tidak
2	80	100	100	93	80	84	tuntas	
3	20	20	40	27	20	22		Tidak
4	60	80	80	73	80	78	tuntas	
5	80	80	80	80	75	77	tuntas	
6	60	80	80	73	80	78	tuntas	
7	40	60	60	53	40	44		Tidak
8	80	80	80	80	80	80	tuntas	
9	60	80	80	73	80	78	tuntas	
10	80	80	100	87	90	89	tuntas	
11	40	40	60	47	50	49		Tidak
12	60	80	80	73	80	78	tuntas	
13	60	80	80	73	80	78	tuntas	
14	60	80	60	67	60	62		Tidak
15	60	80	60	67	40	49		Tidak
16	80	80	80	80	80	80	tuntas	
17	40	60	60	53	50	51		Tidak
18	60	80	80	73	80	78	tuntas	
19	60	60	80	67	50	56		Tidak
20	40	60	60	53	50	51		Tidak

21	80	80	80	80	75	77	tuntas	
22	60	80	80	73	80	78	tuntas	
23	80	80	80	80	80	80	tuntas	
24	80	80	80	80	75	77	tuntas	
25	60	80	80	73	80	78	tuntas	Tidak
26	80	80	80	80	80	80	tuntas	
27	80	80	100	87	70	76	tuntas	
28	60	60	60	60	40	47		Tidak
29	60	60	80	67	60	62		Tidak
30	80	80	80	80	80	80	tuntas	
31	60	60	80	67	80	76	tuntas	
32	80	80	80	80	90	87	tuntas	
33	20	40	40	33	40	22		
34	80	80	100	87	90	89	tuntas	
35	20	40	40	33	30	31		Tidak
36	40	60	40	47	50	49		Tidak
37	80	80	100	87	70	76	tuntas	
38	20	40	40	33	20	24		Tidak
Jumlah	2300	2660	2780	2580	2505	2530		
Rata-Rata	60.5	70.0	73.2	67.9	65.9	67		
Persentase Ketuntasan							61%	61% 39%

Untuk memperjelas data hasil belajar siswa pada siklus II di atas dapat digambarkan dalam grafik seperti dibawah ini.



Grafik 4.2: Hasil belajar siswa pada siklus II

Refleksi Siklus II

Dengan didasarkan pada hasil observasi dan analisis data siklus II, secara umum tindakan proses belajar mengajar pada siklus II ini sudah dapat dikatakan baik. Selain nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan, aktivitas siswa dan guru dalam proses belajar mengajar dari hasil penelitian yang diperoleh mengalami peningkatan atau perbaikan. Dari hasil belajar siklus I dan siklus II terdapat peningkatan, akan tetapi hasil belajar siswa pada siklus II ini belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%, persentase keberhasilan yang dicapai pada siklus II ini hanya 61%. Sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan pada siklus III

Tabel 4.7: Pengamatan Aktivitas Guru pada Pembelajaran Kooperatif Siklus III dalam 3 Pertemuan.

No	Aktivitas Guru/Aspek yang diamati	TD Skor (%)	D Skor (%)	SD Skor (%)	Jumlah
1	Mengelola persiapan kelas			9 (14,28)	9 (14,28)
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran			9 (14,28)	9 (14,28)
3	Memberi motivasi pada siswa			9 (14,28)	9 (14,52)
4	Menyajikan materi pembelajaran			9 (14,28)	9 (14,28)
5	Menggunakan media pembelajaran			9 (14,28)	9 (14,28)
6	Memberi petunjuk/membimbing dalam diskusi kelompok			9 (14,28)	9 (14,28)
7	Mengelola waktu pembelajaran secara efisien			9 (14,28)	9 (14,28)
Σ				63 (100)	63 (100)

Berikut ini tabel hasil observasi komunikasi siswa pada siklus III.

Tabel 4.8: Pengamatan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Kooperatif Siklus III dalam 3 pertemuan (N=22)

No	Kreativitas siswa yang diamati	TD Skor (%)	D Skor (%)	SD Skor (%)	Jumlah
1	Rasa ingin tahu yang besar			9 (21,43)	9 (21,43)
2	Percaya diri			9	9

			(21,43)	(21,43)
3	Kemampuan berfikir secara spontan	2	6	8
		(4,76)	(14,28)	(19,04)
4	Memiliki minat dalam belajar		9	9
			(21,43)	(21,43)
5	Tidak mudah puas	4	3	7
		(9,52)	(7,15)	(16,67)
		6	36	42
Σ		(14,28)	(85,72)	(100)

HASIL OBSERVASI SIKLUS III

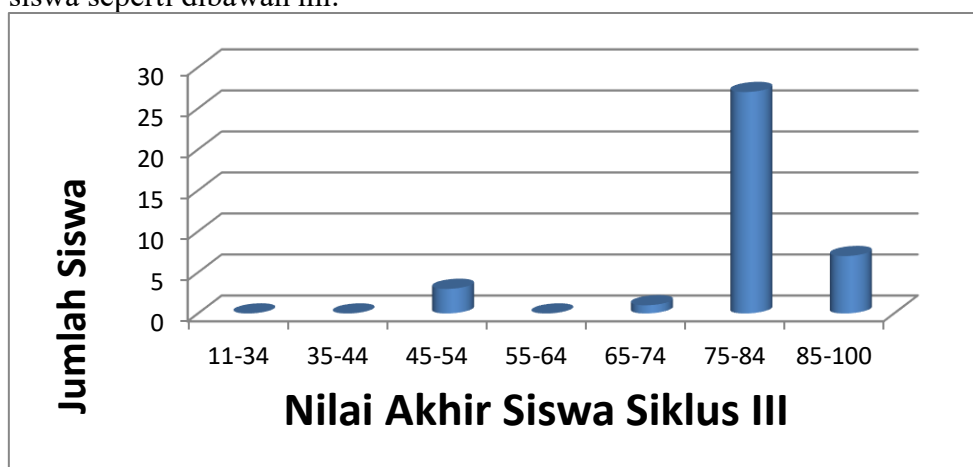
Pada siklus III proses perbaikan belajar mengajar hasil belajar siswa meningkat dengan baik. Pada tindakan perbaikan ini jumlah siswa yang mendapat nilai kurang dari 75 dari pertemuan 1 sampai pertemuan ke 3. Pada nilai akhir siswa pada siklus III masih ada 4 siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran, dengan persentase ketuntasan 89%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siklus III dapat dikatakan berhasil, karena indikator keberhasilan telah dicapai lebih dari 80%. Dengan demikian, dalam hal rata-rata kelas juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 60, menjadi 67 pada siklus II, dan 79 pada siklus III. Hasil selengkapanya dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9: Hasil Belajar Siswa Siklus III

No. Responden	Nilai Tugas						Ketuntasan	
	1	2	3	(tg)	(NU)	(NK)	tuntas	Tidak
1	60	80	80	73	80	78	tuntas	
2	80	100	100	93	100	98	tuntas	
3	20	40	40	33	50	44		Tidak
4	60	100	80	80	80	80	tuntas	
5	80	80	100	87	90	89	tuntas	
6	60	80	100	80	80	80	tuntas	
7	80	80	80	80	75	77	tuntas	
8	60	80	80	73	80	78	tuntas	
9	60	80	80	73	80	78	tuntas	
10	80	100	100	93	100	98	tuntas	
11	80	80	80	80	75	77	tuntas	
12	60	80	100	80	80	80	tuntas	
13	60	80	80	73	80	78	tuntas	

14	60	80	80	73	80	78	tuntas	
15	60	80	80	73	85	81	tuntas	
16	80	80	100	87	100	96	tuntas	
17	60	60	80	67	80	76	tuntas	
18	60	80	80	73	90	84	tuntas	
19	60	80	80	73	80	78	tuntas	
20	80	80	80	80	75	77	tuntas	
21	80	80	80	80	80	80	tuntas	
22	60	80	80	73	80	78	tuntas	
23	80	80	80	80	80	80	tuntas	
24	60	80	100	80	80	80	tuntas	
25	60	80	100	80	80	80	tuntas	
26	80	80	80	80	80	80	tuntas	
27	60	80	100	80	80	80	tuntas	
28	80	80	80	80	75	77	tuntas	
29	60	80	80	73	60	64	tuntas	
30	80	80	80	80	80	80	tuntas	
31	60	80	80	73	80	78	tuntas	
32	80	100	100	93	100	98	tuntas	
33	60	80	80	73	80	78	tuntas	
34	80	100	100	93	100	98	tuntas	
35	40	40	60	47	50	49		tidak
36	60	60	60	60	70	67		tidak
37	80	100	100	93	90	91	tuntas	
22	40	60	60	53	60	58		tidak
Jumlah	2500	3020	3180	2900	3045	2997		
Rata-Rata	65.8	79.5	83.7	76.3	80.1	79		
Persentase Ketuntasan					89%	89%	11%	

Untuk memperjelas data diatas dapat digambarkan dalam grafik nilai hasil belajar siswa seperti dibawah ini.



Grafik 4.3: Hasil belajar siswa pada siklus III

Pada siklus III aktivitas guru dinilai sudah sangat baik, semua aspek telah dilakukan, terlihat yang sangat dilakukan guru dengan skor 63. Peningkatan aktivitas guru disini sangat berpengaruh pada kreativitas dan hasil belajar siswa, dengan meningkatnya aktivitas guru maka penulis menyatakan proses pembelajaran dinyatakan tuntas. Pelaksanaan aspek-aspek aktivitas guru yang dilakukan, pada siklus I mencapai nilai 44, pada siklus II meningkat menjadi 54 dan pada siklus III mencapai 63.

Peningkatan Kreativitas Siswa

Hasil kreativitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan dalam kegiatan pembelajaran. Khususnya pada kegiatan pembelajaran di kelas dengan pengamatan kreativitas belajar siswa diketahui bahwa yang tidak dilakukan siswa dalam pembelajaran dikelas dengan skor 9, yang dilakukan siswa mendapat skor 10 dan yang sangat dilakukan siswa dengan skor 3. Pada siklus I ini siswa hanya fokus terhadap materi yang diberikan oleh guru dan siswa masih belum memahami dengan jelas model *Student Team Achievement Divisions* sehingga siswa masih belum berani untuk tampil mengutarakan pendapat di depan siswa lain. Hasil kreativitas pada siklus II menunjukkan adanya kemajuan yang mana diperoleh yang tidak dilakukan siswa skor 1, yang dilakukan siswa skor 18 dan yang sangat dilakukan siswa skor 12. Disini siswa sudah mulai beradaptasi dengan penggunaan model *Student Team Achievement Divisions*, hanya saja untuk berani tampil siswa masih belum berani.

Dari hasil pengamatan kreativitas siswa pada siklus III menunjukkan hasil yang baik sekali guru sudah melakukan perbaikan pada aspek sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil dimana pada siklus III diperoleh hasil kreativitas yang dilakukan siswa skor 6 dan yang sangat dilakukan siswa skor 36. Maka penulis meningkatkan proses belajar dinyatakan tuntas. Pelaksanaan aspek-aspek kreativitas yang dilakukan siswa, pada siklus I baru mencapai nilai 22, pada siklus II meningkat menjadi 31 dan pada siklus III mencapai 42. Dengan jumlah perolehan maksimal adalah 45.

Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan juga pada hasil belajar siswa, rata-rata kelas pada siklus I, siklus II sampai dengan siklus III terus mengalami perubahan kearah perbaikan. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa adalah 60, pada siklus II 67 dan pada siklus III mencapai 79. Dengan persentase ketuntasan pada siklus I mencapai 32%, siklus II 61% dan pada siklus III sebesar 89%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas V SD. Negeri 025 Tenggara Seberang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi Cahaya dan Sifat-sifatnya, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran kooperatif model *Student Team Achievement Divisions* dapat meningkatkan aktivitas dan keaktifan guru menjadi lebih baik di dalam proses pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN 025 Tenggara Seberang

- 2) Pembelajaran kooperatif model Student Team Achievment Divisions dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai tes yang diberikan pada tiap akhir pertemuan per siklus.
- 3) Pembelajaran kooperatif model Student Team Achievment Divisions dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik secara individu maupun kelompok. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai tes yang diberikan pada tiap akhir pertemuan per siklus.

SARAN

- 1) Bagi siswa : Pembelajaran kooperatif model Student Team Achievment Divisions dapat meningkatkan kreativitas dan nilai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam itu sangat menyenangkan.
- 2) Bagi guru : Guru sebaiknya mencoba menerapkan pembelajaran kooperatif model Student Team Achievment Divisions pada mata pelajaran dan kelas lainnya
- 3) Bagi sekolah : Untuk lebih mengembangkan pendidikan dan kemajuan guru, sekolah diharapkan dapat melengkapi sarana dan prasarana untuk mendukung kemajuan pendidikan bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Sofia Ira SE,S.pd. 2007. Penerapan Teori Belajar IPA dan Penalaran Siswa Sekolah Dasar. Surabaya: SIC.
- Aqib, Zainal. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Bail, Jean, and Richard G. Fuller. "Team teaching in the online graduate environment: collaborative instruction." *International Journal of Information and Communication Technology Education* 7.4 (2011): 72+. Gale Art, Engineering & Social Lite Package. Web. 12 Jan. 2013. Document URL <http://go.galegroup.com>
- Daryanto. 2011. Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DAN KEMAMPUAN
KOMUNIKASI MATEMATIS PADA MATERI STATISTIKA
KONTEKSTUAL PESERTA DIDIK KELAS XII-OTKP SMKN 2
PENAJAM PASER UTARA**

Suparmanto

Guru SMKN 2 Penajam Paser Utara

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research). Tindakan dilaksanakan dalam 2 siklus dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII-OTKP SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar dan kemampuan komunikasi matematis peserta didik melalui model pembelajaran Project Based Learning pada materi statistika kontekstual. Kegiatan pada setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes kemampuan komunikasi matematis, lembar observasi aktivitas belajar dan kuesioner respons peserta didik terhadap model pembelajaran Project Based Learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh hasil observasi aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Meski ada beberapa indikator yang masih dibawah target namun secara umum aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup baik dari siklus I sebesar 64,44% menjadi 82,22% pada siklus II. Respons peserta didik terhadap model yang diterapkan juga menunjukkan respons yang positif dimana hasil angket respons peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran project-based learning dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi statistika kontekstual menunjukkan respon yang positif dengan skor angket 1146 pada siklus I meningkat menjadi 1324 pada siklus II dari skor ideal 1728, atau dari 66,32% pada siklus I meningkat menjadi 76,62% pada siklus II. Sedangkan kemampuan komunikasi matematis mengalami peningkatan dari siklus I dengan nilai rata-rata 74,56 dan persentase ketuntasan 63,89% ke kondisi akhir pada siklus II dengan nilai rata-rata 77,89 dan persentase ketuntasan 83,33%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan kemampuan komunikasi matematis peserta didik dengan penerapan model pembelajaran project-based learning dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis pada materi statistika kontekstual.

Kata Kunci: *Project Based Learning, Aktivitas Belajar, kemampuan komunikasi matematis.*

PENDAHULUAN

Salah satu fungsi pembelajaran matematika adalah untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi dalam menghadapi tantangan zaman yang semakin kompetitif. Fungsi tersebut dapat terwujud bila pembelajaran matematika dapat berjalan secara maksimal sehingga mampu mencapai tujuan yang dikehendaki. Rendahnya hasil dan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika bisa terjadi dikarenakan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang selama ini berlangsung tanpa adanya inovasi dan kreatifitas dari guru. Van de Walle (2008: xv) mengemukakan bahwa "pemahaman dan ketrampilan paling baik dikembangkan ketika peserta didik diizinkan untuk bergulat dengan ide-ide baru, membuat dan mempertahankan penyelesaian soal, dan berpartisipasi di dalam komunitas pelajar matematika".

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, pada pasal 7 disebutkan bahwa strategi pembelajaran yang dirancang untuk memberi pengalaman belajar yang berkualitas dilaksanakan dengan: (a) memberi kesempatan untuk menerapkan materi pada problem atau konteks nyata; (b) mendorong interaksi dan partisipasi aktif peserta didik; (c) mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang tersedia di lingkungan Satuan Pendidikan dan/atau di lingkungan masyarakat; dan/atau (d) menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan strategi pembelajaran pada Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). *Project Based Learning* dapat dimaknai sebagai model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan berangkat dari suatu latar belakang masalah untuk mengerjakan suatu project atau aktivitas nyata yang akan membuat peserta didik mengalami berbagai kendala kontekstual sehingga harus melakukan investigasi dan pemecahan masalah untuk dapat menyelesaikan masalah sehingga dapat mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pada Kurikulum Merdeka, satuan Pendidikan memiliki keleluasaan dan kemerdekaan untuk memberikan proyek-proyek pembelajaran yang relevan dan dekat dengan lingkungan sekolah. Pembelajaran berbasis proyek dianggap penting untuk pengembangan karakter peserta didik karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman (*experiential learning*).

Sedangkan pembelajaran yang selama ini berlangsung, khususnya pada pelajaran matematika guru hampir selalu menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Penggunaan metode ceramah dan tanya jawab ini dapat menimbulkan beberapa permasalahan yakni peserta didik menjadi pasif karena selama pembelajaran peserta didik cenderung hanya mendengarkan dan mencatat. Dalam proses pembelajaran, peserta didik terbiasa mengandalkan penjelasan dari guru. Mereka hanya mencatat apa yang telah dicatat guru di papan tulis. Jika ada pertanyaan mereka tidak mau

menjawab dan cenderung menunggu jawaban dari guru kemudian mencatatnya. Seringkali ditemui peserta didik mengobrol di dalam kelas, atau bermain telepon genggam. Peserta didik cenderung tidak terampil untuk menemukan caranya sendiri dalam memecahkan masalah dan interaksi peserta didik kurang optimal, baik dengan sesama peserta didik maupun dengan guru. Pembelajaran semacam ini oleh Johnson (2014: 49) disebut sebagai pendidikan tradisional, dimana siswa diajak untuk menyerap, tetapi tidak menggunakan; mendengar tidak bertindak; berteori tetapi tidak mempraktikkan. Siswa bertugas mengingat fakta dan gagasan, bukan mengalami gagasan itu dalam tindakan.

Oleh karena itu guru perlu memilih model dan pendekatan pembelajaran yang tepat dan dapat lebih mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena suasana belajar seharusnya bisa membantu dan mendorong peserta didik untuk bekerja secara mandiri atau berkelompok untuk memahami matematika, mengambil resiko intelektual dengan mengajukan pertanyaan dan merumuskan dugaan, dan memperlihatkan kompetensi matematika dengan memeriksa dan mendukung ide-ide dengan menggunakan alasan matematika.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Komunikasi Matematis pada Materi Statistika Kontekstual Peserta Didik Kelas XII-OTKP SMKN 2 Penajam Paser Utara” semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

TINJAUAN PUSTAKA

Project Based Learning

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*/PjBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Peserta didik dikondisikan untuk melakukan kegiatan eksplorasi, melakukan uji coba, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan hasil proyeknya, sehingga terdorong aktif dan partisipatif.

Pembelajaran Berbasis Proyek pada implementasinya menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan berdasarkan pengalaman peserta didik dalam beraktifitas secara nyata. Model pembelajaran ini dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan insvestigasi dan memahaminya. Melalui PjBL, proses inquiri dimulai dengan memunculkan pertanyaan dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai materi.

Peran guru pada model *Project-Based Learning* adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan. Pembelajaran dengan model *Project-Based Learning* harus menggunakan masalah-masalah nyata sehingga peserta pelatihan belajar, berpikir, kritis dan terampil memecahkan masalah dan mendukung pengembangan keterampilan teknis serta perolehan pengetahuan yang mendalam. Pada model pembelajaran *Project-Based Learning* ini memfokuskan pada: pemecahan masalah nyata, kerja kelompok, umpan balik, diskusi dan laporan akhir. Peserta didik didorong untuk lebih aktif terlibat dalam

materi pelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, sehingga peserta didik berlatih melakukan penyelidikan dan inkuiri.

Menurut Thomas, dkk (1999) sebagaimana dikutip oleh Wena (2011: 144) kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan (problem) yang sangat menantang, dan menuntut peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri.

Sedangkan Joel L Klein et. al (dalam Widyantini, 2014) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pembelajaran yang memberdayakan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasar pengalamannya melalui berbagai presentasi. Adapun karakteristik pembelajaran berbasis proyek adalah peserta didik menyelidiki ide-ide penting dan bertanya, peserta didik menemukan pemahaman dalam proses menyelidiki, sesuai dengan kebutuhan dan minatnya, menghasilkan produk dan berpikir kreatif, kritis dan terampil menyelidiki, menyimpulkan materi, serta menghubungkan dengan masalah dunia nyata, otentik dan isu-isu.

Menurut Beyhan (dalam Purnomo & Ilyas, 2019) melalui pembelajaran berbasis proyek peserta didik dapat bebas melintasi disiplin ilmu untuk memecahkan masalah dengan memberikan kebebasan pada peserta didik untuk mengeksplorasi dirinya. Dengan demikian peserta didik termotivasi untuk bereksplorasi ketika berada dalam pembelajaran yang membebaskan mereka tanpa ada banyak aturan yang kaku seperti ketika pembelajaran yang ada di dalam kelas. Peranan pembimbing dalam hal ini adalah guru pada saat pembelajaran berbasis proyek sangat penting, karena di dalamnya akan membimbing pola pikir mereka sehingga muncul kreativitas dan cara berpikir peserta didik yang kritis dari lingkungan sekitarnya.

Aktivitas Belajar

Tinggi rendahnya aktivitas belajar peserta didik, dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik mempunyai motivasi dan keaktifan tinggi dapat dikenali selama proses belajar dikelas. Dengan adanya keaktifan tersebut, maka penilaian belajar peserta didik tidak hanya pada hasil tetapi juga pada proses. Aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional. Menurut Silberman (1996: xxii) belajar aktif ditandai oleh adanya kegiatan yang meliputi proses mendengarkan, melihat, mengajukan pertanyaan, berdiskusi dengan yang lain, melakukan pemecahan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba ketrampilan dan melakukan tugas-tugas sesuai dengan pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang harus dicapai.

Nana Sudjana (2005) dalam Rusmawan, Candiasa dan Parwati (2017) menjelaskan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada peserta didik, sebab dengan adanya aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran akan berdampak terciptanya situasi belajar aktif. Sedang Diedrich

(dalam Sardiman, 2011: 101) menggolongkan aktivitas belajar peserta didik yaitu, (1) visual activities, (2) oral activities, (3) listening activities, (4) writing activities, (5) drawing activities, (6) motor activities, (7) mental activities, (8) emotional activities. Dengan penggolongan belajar seperti itu menunjukkan bahwa aktivitas belajar di kelas cukup kompleks dan bervariasi

Aktivitas belajar yang interaktif sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima informasi dari guru saja, akan timbul kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru, oleh karena itu diperlukan pendekatan dan model yang dari proses pembelajaran yang biasa dilakukan. Proses pembelajaran merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam kegiatan pembelajaran ini sangat dituntut keaktifan peserta didik, dimana peserta didik adalah subjek yang banyak melakukan kegiatan, sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan. Keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala : (1) pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada peserta didik, (2) guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar (3) tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal peserta didik (kompetensi dasar), (4) pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas peserta didik, meningkatkan kemampuan minimal nya, dan mencapai peserta didik yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep, dan (5) melakukan pengukuran secara kontinyu dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Pada pembelajaran matematika, terdapat banyak jenis aktivitas yang dapat membuat pembelajaran matematika menjadi bermakna. Grandganet (2009) dalam Rusmawan, Candiasa dan Parwati (2017) menggolongkan aktivitas belajar matematika menjadi tujuh jenis, yang diturunkan dari standar proses NCTM. Adapun jenis-jenis aktivitas belajar tersebut yaitu sebagai berikut: (1) jenis aktivitas mempertimbangkan, (2) jenis aktivitas praktek, (3) jenis aktivitas interpretasikan, (4) jenis aktivitas produce, (5) jenis aktivitas terapkan, (6) jenis aktivitas mengevaluasi, dan (7) jenis aktivitas create. Dari berbagai aktivitas tersebut tentunya guru dapat memilih dan menggunakannya dalam pembelajaran di kelas sehingga menjadi bermakna. Pemilihan aktivitas belajar yang baik tentunya perlu juga memperhatikan karakteristik peserta didik sebagai subjek pembelajaran.

Kemampuan Komunikasi Matematis

Menurut Taduengo, dkk (2013: 2) komunikasi matematika adalah kegiatan seseorang dalam menggunakan lambing-lambang, grafik, diagram, simbol dan notasi untuk menyatakan ide-ide baik lisan maupun tulisan serta hubungan matematika dari satu orang ke orang lain. Dalam pembelajaran matematika ketika sebuah konsep matematika di berikan oleh guru kepada peserta didiknya maka peserta didik tersebut secara aktif dalam memikirkan ide mereka, menulis atau berbicara dan mendengar peserta didik lain dalam berbagi ide maka pada saat itu terjadi transformasi informasi dari satu orang ke orang lain. Kemampuan komunikasi matematika adalah kemampuan menyampaikan ide-ide atau gagasan menggunakan simbol-simbol, gambar, grafik, notasi dan lambang-lambang matematika.

Berdasarkan beberapa definisi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi matematis adalah kemampuan penting dalam matematika yang mencakup kemampuan dalam menyampaikan pikiran atau ide-ide atau gagasan menggunakan simbol-simbol, grafik, notasi dan lambang-lambang matematika melalui tulisan maupun lisan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Kolaboratif artinya peneliti berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru matematika dan satu orang pengamat. Sedangkan partisipatif artinya peneliti berpartisipasi dalam pembelajaran. Tindakan yang direncanakan berupa implementasi model pembelajaran *project-based learning* pada materi statistika kontekstual.

Pendekatan penelitian yang digunakan merupakan penelitian kualitatif, sedangkan jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara partisipatif dengan kegiatan berulang-ulang atau bersiklus yang dirancang dalam dua tahapan (siklus). Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu; perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek yang akan diteliti adalah peserta didik kelas XII-OTKP SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 36 orang. Analisis data hasil penelitian dilakukan menggunakan rumusan sebagai berikut:

- a. Data observasi dianalisis secara kuantitatif yang kemudian dideskripsikan secara kualitatif tentang aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran *project-based learning* pada materi statistika kontekstual. Kesimpulan analisis data observasi disesuaikan dengan kriteria berikut (Arikunto, 2001:219):

Tabel 1. Klasifikasi Hasil Observasi

Skor (%)	Klasifikasi
$90\% \leq SP < 100\%$	Sangat Baik
$80\% \leq SP < 90\%$	Baik
$70\% \leq SP < 80\%$	Cukup
$60\% \leq SP < 70\%$	Kurang
$SP < 60\%$	Sangat Kurang

- b. Analisis data hasil angket menggunakan skala likert dengan dengan gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif; sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju (Sugiyono, 2010: 135). Jumlah skor tiap-tiap butir pernyataan sesuai dengan aspek-aspek yang diamati dikonversi dalam bentuk skor seperti pada tabel dibawah ini.

Pernyataan/Kategori Tanggapan	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju
Pernyataan Positif	4	3	2	1

Tabel 2. Konversi Skor Respons Peserta didik

Jumlah skor yang diperoleh pada setiap aspek selanjutnya dihitung persentasenya.

$$PSA = \frac{S}{JS \cdot SM} \times 100\%$$

Keterangan:

PSA : Persentase Skor Hasil Angket

S : Skor Keseluruhan yang diperoleh peserta didik

JS : Jumlah peserta didik

SM : Skor maksimal.

Dari hasil perhitungan di atas, kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria dalam tabel berikut.

Skor (%)	Kualifikasi Respons
$x \leq 20$	Tidak Baik
$20 < x \leq 40$	Kurang Baik
$40 < x \leq 60$	Cukup Baik
$60 < x \leq 80$	Baik
$80 < x \leq 100$	Sangat Baik

Tabel 3. Klasifikasi Persentase untuk Hasil Skor Angket

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik

Hasil analisis observasi terhadap kegiatan peserta didik merupakan suatu gambaran aktivitas belajar peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project-based learning*. Observasi dilakukan oleh seorang pengamat yaitu teman sejawat dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik yang ada pada lampiran.

Hasil observasi aktivitas peserta didik yang diobservasi oleh seorang observer pada pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Indikator Aktivitas Peserta didik	Persentase (%)	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Memperhatikan paparan dari guru	83,33	97,22
2	Menjawab pertanyaan guru	61,11	72,22
3	Melakukan diskusi dalam kelompok	72,22	86,11
4	Aktif dalam kegiatan kelompok	50,00	75,00
5	Berpartisipasi dalam kegiatan presentasi	55,56	80,56

Tabel 4. Rekapitulasi aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II

Analisis hasil observasi aktivitas belajar peserta didik diatas, menunjukkan bahwa secara umum penerapan model pembelajaran *project-based learning* dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi statistika kontekstual dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika peserta didik. Hanya saja untuk indikator “menjawab pertanyaan guru” masih belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini disebabkan karena kurang terbiasanya peserta didik mengemukakan pendapat didepan kelas dan peserta didik lebih memilih menganalisa gambar grafik yang ditampilkan oleh layar handphone daripada menggambar grafik yang rumit secara manual.

Secara umum, dari hasil analisis observasi, aktivitas belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan dari 64,44% (siklus I) menjadi 82,22% (siklus II).

Hasil Angket Respon Peserta didik

Angket respons peserta didik terhadap pembelajaran yang diterapkan diberikan pada akhir siklus I dan siklus II. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana respons peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *project-based learning* dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi statistika kontekstual. Hasil analisis terhadap hasil respons peserta didik dapat dijadikan gambaran oleh guru untuk menerapkannya pada materi-materi yang lain.

Data hasil angket respon peserta didik terhadap proses pembelajaran pada akhir siklus 1 diperoleh skor sebesar 1146 dari jumlah skor ideal (kriterium) untuk seluruh item sebesar 1728. Sehingga persentase skor hasil angket diperoleh:

$$\begin{aligned}
 \text{PSA} &= \frac{S}{JS.SM} \times 100\% \\
 &= \frac{1146}{1728} \times 100 \% = 66,32 \%
 \end{aligned}$$

Sedangkan data hasil angket respon peserta didik terhadap proses pembelajaran pada akhir siklus 2 diperoleh skor sebesar 1324 dari jumlah skor ideal

(kriterium) untuk seluruh item sebesar 1728. Sehingga persentase skor hasil angket diperoleh:

$$\begin{aligned} \text{PSA} &= \frac{S}{JS.SM} \times 100\% \\ &= \frac{1324}{1728} \times 100\% = 76,62\% \end{aligned}$$

Analisis hasil angket untuk mengetahui respons atau pendapat peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *project-based learning* dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi statistika kontekstual menunjukkan peningkatan. Secara umum dari hasil angket menunjukkan peningkatan respons peserta didik dari 66,32% (siklus I) menjadi 76,62% (siklus II).

Data Hasil Tes Kemampuan Komunikasi Matematis

Setelah pelaksanaan siklus I berakhir guru melaksanakan tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam melakukan komunikasi matematis terhadap persoalan yang diberikan terkait materi statistika kontekstual. Analisis hasil tes kemampuan komunikasi matematis pada akhir siklus I diperoleh data sebagai berikut:

Kriteria	Hasil
Nilai rata-rata	74,56
Nilai tertinggi	84,00
Nilai terendah	36,00
Jumlah KKM	23
Jumlah Tidak Lulus KKM	13
Persentase Tuntasan Belajar	63,89%

Tabel 5. Analisis Hasil Tes pada Siklus I

Pada akhir pelaksanaan siklus II guru juga melaksanakan tes untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam melakukan komunikasi matematis terhadap persoalan yang diberikan terkait materi statistika kontekstual. Analisis hasil tes kemampuan komunikasi matematis pada akhir siklus II diperoleh data sebagai berikut:

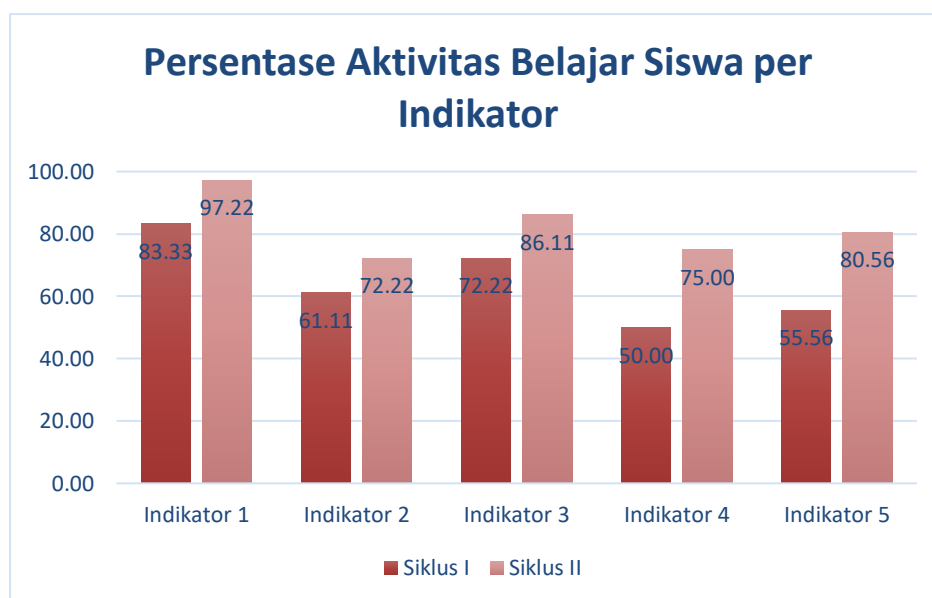
Kriteria	Hasil
Nilai rata-rata	77,89
Nilai tertinggi	88,00
Nilai terendah	66,00

lulus KKM	30
tidak Lulus KKM	6
tuntasan Belajar	83,33 %

Tabel 6. Analisis Hasil Tes pada Siklus II

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

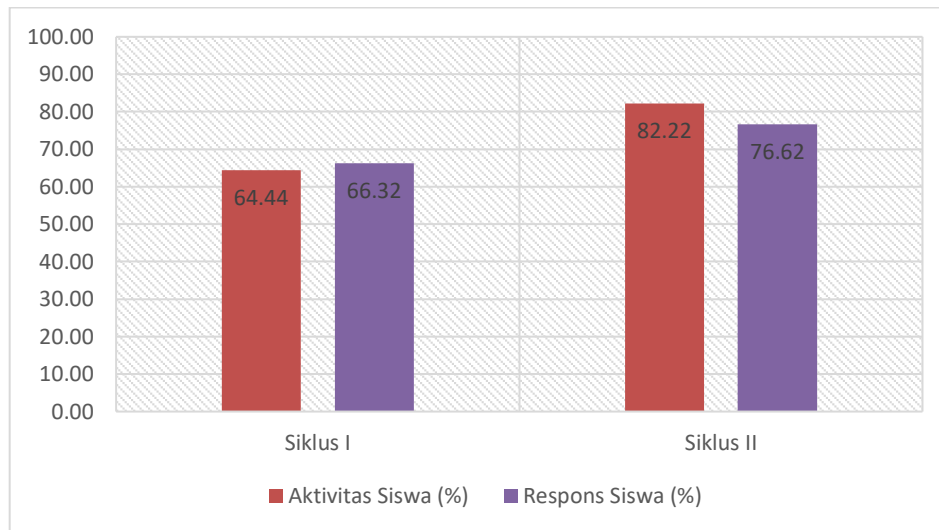
Dari hasil observasi aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Meski ada beberapa indikator yang masih dibawah target namun secara umum aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup baik dari siklus I sebesar 64,44% menjadi 82,22% pada siklus II. Hasil analisis observasi aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 1. Grafik Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik

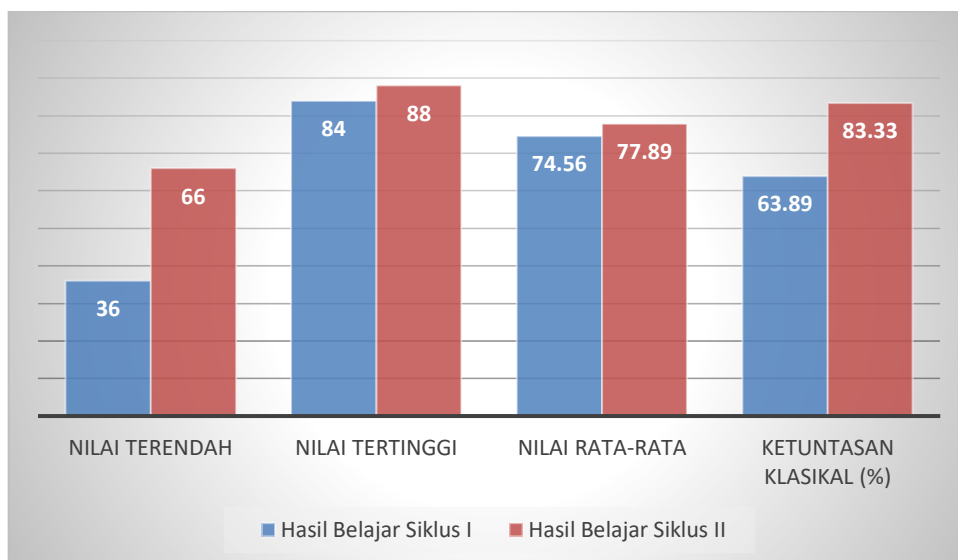
Demikian pula hasil angket respons peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *project-based learning* dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi statistika kontekstual menunjukkan respon yang positif dengan skor angket 1146 pada siklus I meningkat menjadi 1324 pada siklus II dari skor ideal 1728, atau dari 66,32% pada siklus I meningkat menjadi 76,62% pada siklus II.

Untuk lebih jelasnya hasil analisis hasil observasi aktivitas belajar dan angket respons peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *project-based learning* dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 2. Grafik Hasil Observasi dan Angket

Penerapan model pembelajaran *project-based learning* juga mampu meningkatkan kemampuan komunikasi matematis peserta didik. Berikut disajikan analisis hasil tes kemampuan komunikasi matematis peserta didik di setiap akhir pelaksanaan siklus.



Tabel 3. Grafik Tes Kemampuan Komunikasi Matematis

Berdasarkan grafik diatas terlihat bahwa penerapan model pembelajaran *project-based learning* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis pada materi statistika kontekstual peserta didik kelas XII-OTKP SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 dari siklus I dengan nilai rata-rata 74,56 dan persentase ketuntasan 63,89% ke kondisi akhir pada siklus II dengan nilai rata-rata 77,89 dan persentase ketuntasan 83,33%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan kemampuan komunikasi matematis peserta didik dengan penerapan model

pembelajaran *project-based learning* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis pada materi statistika kontekstual. Sehingga peserta didik termotivasi, mempunyai pengalaman belajar, merasa bertanggung jawab terhadap apa yang diperolehnya dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Perencanaan yang dilakukan secara umum dapat berjalan dengan baik. Pada setiap siklusnya terjadi perbedaan pada tahap perencanaan, dimana perencanaan yang dilakukan semakin baik pada siklus selanjutnya.
- 2) Pada tahap pelaksanaan yang telah dilakukan secara keseluruhan berjalan dengan cukup baik. Selama pelaksanaan tindakan berlangsung peserta didik berperan aktif dalam setiap pembelajaran.
- 3) Secara teoritik dan empirik melalui penerapan model pembelajaran *project-based learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika materi statistika kontekstual peserta didik kelas XII-OTKP SMK Negeri 2 Penajam Paser Utara semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.
- 4) Secara teoritik dan empirik melalui penerapan model pembelajaran *project-based learning* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis materi statistika kontekstual yaitu membedakan populasi dan sampel, mempresentasikan hasil pengumpulan data dalam tabel frekuensi, representasi data dalam bentuk diagram batang dan diagram lingkaran.

SARAN

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan permasalahan (problem) yang sangat menantang, dan menuntut peserta didik untuk melakukan kegiatan merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang antara lain berupa laporan tertulis, presentasi atau rekomendasi.

Agar peserta didik menghasilkan karya kontekstual baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis proyek (*project-based learning*). *Project-based learning* memungkinkan seorang pendidik untuk menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja yaitu penilaian yang menuntut peserta didik

mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek dan penilaian portofolio.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, Jaka. (2015). Project Based Learning (PjBL). Makalah untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Bandung: Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Permanasari, Anna. (2016). STEM Education: Inovasi dalam Pembelajaran Sains. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS), 23-34. Diunduh 15 Oktober 2022, dari situs World Wide Web: <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/9810>
- Purnomo, Halim dan Ilyas, Yunahar, (2019). Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek. Yogyakarta: K-Media.
- Pusat Pengembangan Profesi Pendidik. (2014). Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: BPSDMPK, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pusdatin. (2022). Petunjuk Teknis Kihajar STEM 2022. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Rusmawan, I Putu Herry Gita., Candiasa, I Made., dan Parwati, Ni Nyoman. (2017). Instrumen Penilaian Aktivitas Belajar Matematika Siswa SD Berorientasi Pendidikan Karakter. Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya, Vol. 11, No. 2, 125-139. Diunduh 16 Oktober 2022, dari situs World Wide Web: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/12587>
- Sardiman A.M. (2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Silberman, Melvin L. 1996. Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif. Terjemahan oleh Sarjuli dkk. 2002. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Erman, dkk. (2003). Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPA UPI.

- Van de Walle, John A. (2007). Matematika Sekolah Dasar dan Menengah Pengembangan dan Pengajaran. Terjemahan oleh Suyono. 2008. Jakarta: Erlangga.
- Wena, Made. (2011). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widyantini, Theresia, (2014). Penerapan Model Project Based Learning (Model Pembelajaran Berbasis Proyek) dalam Materi Pola Bilangan Kelas VII. Diunduh 5 Juni 2022, dari situs World Wide Web: <http://p4tkmatematika.kemdikbud.go.id/artikel/2014/04/21/>

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKA TEKI SILANG DI KELAS XII BUSANA 2 SMK NEGERI 4 BALIKPAPAN

WINA LUBIS

Guru PPKn SMK Negeri 4 Balikpapan

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn, yang berdampak pada proses pembelajaran yang tidak optimal. Beberapa cara telah dilakukan oleh guru, namun motivasi belajar siswa belum mengalami peningkatan. Siswa masih saja pasif dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran PPKn yang identik dengan ceramah dan jarang guru menggunakan media pembelajaran, mengakibatkan guru terlihat lebih dominan, dan hal ini membuat siswa merasa bosan. Guru belum berhasil menggerakkan siswa aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang tidak optimal dapat menimbulkan kerugian pada beberapa pihak, salah satunya bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Teka Teki Silang yang ditandai oleh adanya peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga dapat memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu: (1) Minimal 80% dari jumlah siswa memiliki motivasi belajar PPKn dengan kategori tinggi (61%-80%) dan (2) Maksimal 20% dari jumlah siswa memiliki motivasi belajar PPKn dengan kategori cukup (41%-60%). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XII Busana 2. SMK Negeri 4 Balikpapan yang berjumlah 33 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan skala motivasi dan lembar observasi. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan teknik presentase. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 Siklus, tiap-tiap Siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Setiap Siklus melalui tahapan: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran Teka Teki Silang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar dari Pratindakan, yaitu 54,80% menjadi 67,42% pada Siklus I, dan pada Siklus II meningkat menjadi 81,45%.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media Pembelajaran Teka Teki Silang

PENDAHULUAN

Berdasarkan data dan hasil pengamatan peneliti, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajarn PPKn masih rendah. Namun harus diakui bahwa selama ini guru belum maksimal dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran, bahkan cenderung “teacher center” dimana guru lebih dominan dalam pembelajaran. Kecenderungan guru menggunakan metode pembelajaran konvensional dan tidak menggunakan media pembelajaran yang variatif, membuat siswa menjadi pasif sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang tidak optimal.

Rendahnya motivasi belajar siswa inilah yang mendorong guru untuk mengubah strategi pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas, dimana sebelum pelaksanaan tindakan (Pratindakan) motivasi belajar siswa XII Busana 2 termasuk kategori rendah, yaitu sebanyak 25 siswa (75% dari jumlah siswa). Adapun perilaku yang ditunjukkan siswa, antara lain: (1) Siswa sering menunda penyelesaian tugas yang diberikan guru tanpa konfirmasi; (2) Mudah putus asa bila mendapat pertanyaan atau tugas yang siswa anggap sulit, sehingga maunya instan (menerima mentah-mentah jawaban atau pekerjaan siswa lainnya atau sangat mengandalkan google); (3) Bila diberi kesempatan untuk bertanya, siswa memilih tidak bertanya meski dirinya belum paham atas materi yang dipelajari. Begitupun saat diberi pertanyaan, siswa memilih diam (tidak menjawab); (4) Metode pembelajaran PPKn yang identik dengan ceramah dan jarang guru menggunakan media dalam pembelajaran membuat siswa merasa bosan; (5) PPKn dianggap sebagai pelajaran yang terlalu banyak menghafal, karena begitu seringnya terjadi perubahan dalam dinamika kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dari beberapa permasalahan yang dikemukakan di atas, perlu dicari strategi baru dalam pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang mengutamakan kompetensi harus berpusat kepada siswa, memberikan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual. Strategi pembelajaran yang berpusat kepada siswa dan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Sebagai upaya peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan mencoba menggunakan media pembelajaran Teka Teki Silang, yaitu media pembelajaran yang mengandung unsur permainan (belajar sambil bermain). Meningkatkan motivasi belajar siswa tidak hanya bertujuan menggerakkan siswa aktif dalam belajar. Melainkan juga bertujuan mengarahkan serta menjadikan siswa senantiasa belajar secara terus-menerus, meskipun dirinya berada di luar lingkungan sekolah. Oleh karena itu meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan tugas yang penting bagi guru. Karena, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan berusaha untuk belajar dengan baik dan tekun.

Harapan peneliti adalah jika guru menggunakan media pembelajaran dan para siswa dilibatkan secara langsung (student center), maka penguasaan siswa terhadap suatu materi pelajaran akan menjadi lebih baik, karena akan terekam lebih lama dalam memori ingatannya, dibandingkan jika siswa hanya mendengarkan penjelasan guru. Harapan lebih lanjut, tidak lain agar motivasi belajar siswa pun semakin meningkat.

KAJIAN PUSTAKA

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan motivasi yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar dengan keseluruhan penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dalam mencapai satu tujuan. Motivasi belajar mempunyai peranan penting dalam memberi rangsangan, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga seseorang yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan proses pembelajaran (Winkels dalam Iskandar, 2009: 180).

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intristik dan ekstrinsik. Faktor instrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, serta harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya, adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Hamzah B. Uno, 2007).

Media Pembelajaran Teka Teki Silang

Menurut Ibrahim dalam (Rusman, 2011: 77), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik memiliki tujuan memberi motivasi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran juga harus merangsang siswa mengingat yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Selain itu, media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

Dari uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan pembelajaran antara guru dan siswa, agar siswa dapat menerima atau menangkap suatu pesan dengan mudah, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Teka Teki Silang adalah suatu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya dapat dibagi kedalam kategori pertanyaan mendatar atau menurun, tergantung pada arah kata-kata yang harus diisi (Wikipedia, 2010). Sejalan dengan pendapat Haryono (2013), media Teka Teki Silang merupakan media yang sangat tepat untuk mengajarkan materi yang konsepnya untuk mengajarkan keterampilan menulis, menghafal istilah, dan media yang menyenangkan karena sifatnya berupa media permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Teka Teki Silang” ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Balikpapan. Subyek penelitian adalah siswa kelas XII Busana 2 yang berjumlah 33 siswa, sedangkan Peneliti adalah guru PPKn. Penelitian ini dilakukan berkolaborasi dengan seorang mitra peneliti yang

juga guru PPKn sebagai observer. Rancangan penelitian untuk memecahkan permasalahan akan diselesaikan dalam 2 (dua) Siklus, setiap Siklus terdiri dari 2 (dua) kali pertemuan, yang meliputi: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Sedangkan teknik non tes dilakukan melalui pengamatan (observasi) bagi guru guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta melalui pemberian skala motivasi kepada siswa di setiap akhir Siklus. Skala motivasi dalam Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan aturan skorsing yang sudah dimodifikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan awal penelitian (Pratindakan), peneliti memberikan instrumen skala motivasi untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Skala Motivasi Belajar Siswa Pada Pratindakan

No.	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase Siswa
1.	Sangat Tinggi (81%-100%)	2	7%
2.	Tinggi (61%-80%)	6	18%
3.	Cukup (41%-60%)	12	36%
4.	Rendah (21%-40%)	13	39%
5.	Sangat Rendah (< 21%)	-	-
Jumlah		33	100%

Dilihat dari data pada tabel di atas, jika dibagi menjadi dua kelas interval, yaitu **kelas atas** (*kategori motivasi sangat tinggi dan tinggi*) dan **kelas bawah** (*kategori motivasi cukup, rendah, dan sangat rendah*), maka kelas bawah lebih banyak jumlahnya, yaitu 25 siswa (75% dari jumlah siswa), terdiri dari 13 siswa kategori rendah dan 12 siswa kategori cukup. Sedangkan jumlah kelas atas hanya 8 siswa (25% dari jumlah siswa), terdiri dari 6 siswa kategori tinggi dan 2 siswa kategori sangat tinggi. Oleh karena itu, motivasi belajar pada kondisi awal (Pratindakan) di siswa kelas XII Busana 2, SMK Negeri 4 Balikpapan sebagian besar masuk kategori motivasi rendah.

Siklus I

Dari data pada tabel dan uraian di atas, terlihat masih rendahnya motivasi belajar siswa, demikian pula dengan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga cenderung pasif. Karena itu peneliti mencoba melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Teka Teki Silang yang mengandung unsur permainan. Adapun pertanyaan-pertanyaan pada Teka Teki Silang ini diambil dari materi yang sudah dipelajari siswa pada Siklus I pertemuan 1, yaitu tentang Pengertian, Fungsi, dan Landasan Hukum Pers di Indonesia. Perolehan poin tiap-tiap kelompok, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Daftar Perolehan Poin TTS Pada Siklus I

No	Kelompok	Nama	Jumlah Poin	Pemenang
1	I	1. Benita Carolina Cahyadi 2. Olivia Destiyanti	19	3
2	II	1. Fadilah Nur Aintan 2. Eka Dewi	18	4
3	III	1. Karlina 2. Sela Puspita Kencana	12	8
4	IV	1. Delfina Ayla Ananda Jarot 2. Febrya Fareza	10	9
5	V	1. Fadia Okta Rahmadani 2. Ikka Gracyella	10	9
6	VI	1. Anjani Permata Sari 2. Anasia Adila Jauda	18	4
7	VII	1. Nuke Putri Pattisina 2. Siti Nur Aisyah	16	6
8	VIII	1. Angelina Irmayanti 2. Jihan Hera Fadhillah	17	5
9	IX	1. Irma Hidayanti 2. Nurbaeti Meylani	17	5
10	X	1. Alya Syatira Salsabila 2. Andi Siti Atikah P	23	1
11	XI	1. Adisty Khoirunnisa F 2. Anggun Pramesti H	6	11
12	XII	1. Putri Vina Budiarti 2. Nurul Azizah	10	9
13	XIII	1. Naza Ulfa 2. Silvani Puji Rahmania	9	10
14	XIV	1. Dian Arya Widyanata 2. Desta Kurniatulloh	13	7
15	XV	1. Novita Fitriani 2. Mawar Riski Nursudiyana	17	5
16	XVI	1. Vingki Nuraisyah 2. Nabila Khairunisa M 3. Jumiyyati Syahfitri	21	2

Tabel di atas menunjukkan bahwa penggunaan media (permainan) Teka Teki Silang dalam pembelajaran PPKn pada Siklus I pertemuan kedua ini belum berhasil,. Adapun permasalahan yang dihadapi, antara lain:

1. Peraturan permainan yang disampaikan oleh guru belum optimal dipahami oleh siswa (kelompok).
2. Masih ditemukan ada kelompok yang menanyakan jawaban pada kelompok lain.
3. Kurang memperhatikan durasi waktu yang tersedia meski sebenarnya guru sudah mengingatkan, (terlalu fokus atau penasaran pada pertanyaan yang mereka lupa jawabannya, sehingga tidak segera beralih pada pertanyaan lainnya).
4. Tidak ada 1 kelompok pun yang berhasil menjawab dengan benar seluruh pertanyaan (mendatar atau menurun). Hanya 23 pertanyaan dari total 25 pertanyaan yang berhasil dijawab dengan benar oleh 1 kelompok.
5. Beberapa siswa merasa belum optimal mempelajari materi pelajaran yang telah dibahas minggu lalu, dan menuliskan jawaban yang salah pada kotak putih yang

tersedia dalam lembar Teka Teki Silang, sehingga tidak dapat dijadikan panduan (alat bantu) untuk menjawab pertanyaan pada nomor yang tersedia pada jawaban salah tersebut.

6. Beberapa siswa (kelompok) mengeluh karena durasi waktu yang diberikan terlalu singkat (30 menit), dan meminta waktunya ditambah.
7. Ada siswa yang mengusulkan supaya guru menyiapkan hadiah untuk pemenang.

Meski pada pelaksanaan tindakan Siklus I ditemukan beberapa kendala sebagaimana diuraikan di atas, namun secara umum pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran (permainan) Teka Teki Silang menunjukkan perbedaan kearah yang lebih baik, dibandingkan pembelajaran sebelum diberi tindakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan peneliti, antara lain:

1. Siswa merasa tertarik dengan penggunaan media pembelajaran Teka Teki Silang dalam pembelajaran PPKn karena baru pertama kali diterapkan di kelas dan ada unsur permainan (belajar sambil bermain).
2. Siswa merasa tertantang untuk dapat menjadi pemenang dalam permainan (pembelajaran mengandung unsur kompetisi sehat).
3. Suasana kelas menjadi lebih bersemangat dan menyenangkan.

Tabel 8. Hasil Skala Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus I

No.	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase Siswa
1.	Sangat Tinggi (81%-100%)	5	15%
2.	Tinggi (61%-80%)	15	46%
3.	Cukup (41%-60%)	9	27%
4.	Rendah (21%-40%)	4	12%
5.	Sangat Rendah (< 21%)	-	-
Jumlah		33	100%

Berdasarkan tabel daftar perolehan poin dalam penggunaan media pembelajaran Teka Teki Silang dan hasil skala motivasi belajar pada akhir Siklus I, terlihat belum optimal seperti yang diharapkan oleh peneliti, meskipun secara umum terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari Pratindakan ke Siklus I, sebagaimana terlihat pada tabel di berikut ini.

Tabel 9. Perbandingan Kategori Motivasi Belajar Siswa Pada Pratindakan dan Siklus I

Kategori Motivasi	Jumlah Siswa		Persentase	
	Pratindakan	Siklus I	Pratindakan	Siklus I
Sangat tinggi (81%-100%)	2	5	7%	15%
Tinggi (61%-80%)	6	15	18%	46%
Cukup (41%-60%)	12	9	36%	27%
Rendah (21%-40%)	13	4	39%	12%
Sangat Rendah (< 21%)	-	-	-	-
Jumlah	33	33	100%	100%

Dilihat dari data pada tabel di atas, jika dibagi menjadi dua kelas interval, yaitu **kelas atas** (kategori motivasi *sangat tinggi* dan *tinggi*) dan **kelas bawah** (kategori motivasi *cukup*, *rendah*, dan *sangat rendah*), maka kelas atas lebih banyak jumlahnya, yaitu 20 siswa (61% dari jumlah siswa), terdiri dari 15 siswa kategori tinggi dan 5 siswa kategori sangat tinggi. Sedangkan jumlah kelas bawah, yaitu 13 siswa (39% dari jumlah siswa), terdiri dari 4 siswa kategori rendah dan 9 siswa kategori cukup. Oleh karena itu motivasi belajar siswa kelas XII Busana 2 pada akhir Siklus I sebagian besar masuk kategori motivasi tinggi. Namun peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran Teka Teki Silang pada *Siklus I belum berhasil*, karena hanya 61% dari jumlah siswa yang memiliki motivasi belajar PPKn dengan kategori tinggi, sedangkan kriteria keberhasilan yang peneliti tentukan adalah 80% dari jumlah siswa memiliki motivasi belajar PPKn dengan kategori tinggi (61%-80%).

Siklus II

Penggunaan media pembelajaran Teka Teki Silang di Siklus II dapat dikatakan sudah sesuai dengan RPP dan peraturan (ketentuan) permainan Teka Teki Silang. Adapun pertanyaan-pertanyaan pada Teka Teki Silang ini diambil dari materi yang sudah dipelajari siswa pada Siklus II pertemuan 1, yaitu tentang Teori, Peranan, dan Perkembangan Pers di Indonesia. Perolehan poin tiap-tiap kelompok mengalami peningkatan dibanding perolehan poin pada Siklus I, hasilnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Daftar Perolehan Poin TTS Pada Siklus II

No	Kelompok	Nama	Poin	Waktu (Menit)	Pemenang
1	I	1. Benita Carolina Cahyadi 2. Olivia Destiyanti	23	29	4
2	II	1. Fadilah Nur Aintan 2. Eka Dewi	23	27	2
3	III	1. Karlina 2. Sela Puspita Kencana	23	30	5
4	IV	1. Delfina Ayla Ananda Jarot 2. Febrya Fareza	19	30	9
5	V	1. Fadia Okta Rahmadani 2. Ikka Gracyella	23	26	1
6	VI	1. Anjani Permata Sari 2. Anasia Adila Jauda	23	29	4
7	VII	1. Nuke Putri Pattisina 2. Siti Nur Aisyah	23	28	3
8	VIII	1. Angelina Irmayanti 2. Jihan Hera Fadhillah	23	30	4
9	IX	1. Irma Hidayanti 2. Nurbaeti Meylani	23	30	5
10	X	1. Alya Syatira Salsabila 2. Andi Siti Atikah P	23	29	4
11	XI	1. Adisty Khoirunnisa F 2. Anggun Pramesti H	23	30	5
12	XII	1. Putri Vina Budiarti 2. Nurul Azizah	23	30	5

13	XIII	1. Naza Ulfa 2. Silvani Puji Rahmania (I)	20	30	8
14	XIV	1. Dian Arya Widyanata 2. Desta Kurniatulloh	21	30	7
15	XV	1. Novita Fitriani 2. Mawar Riski Nursudiyana	23	29	4
16	XVI	1. Vingki Nuraisyah 2. Nabila Khairunisa M 3. Jumiyyati Syahfitri	22	30	6

Berdasarkan data tersebut di atas dapat diketahui, bahwa dari 16 kelompok terdapat 7 kelompok yang dapat menjawab seluruh pertanyaan dengan benar dalam waktu kurang dari 30 menit, 5 kelompok menjawab seluruh pertanyaan dengan benar sesuai durasi waktu 30 menit, namun masih ditemukan 4 kelompok yang belum berhasil menjawab seluruh pertanyaan ketika waktu telah berakhir.

Pelaksanaan tindakan penggunaan media pembelajaran (permainan) Teka Teki Silang dalam pembelajaran PPKn pada Siklus II pertemuan kedua ini, mengalami perubahan yang sangat signifikan (lebih baik) dibanding pelaksanaan tindakan pada Siklus I. Hal ini dapat terlihat dari:

1. Peraturan permainan yang disampaikan oleh guru telah dipahami oleh siswa (kelompok).
2. Siswa merasa lebih antusias dan senang karena pembelajaran menggunakan media (permainan) Teka Teki Silang (belajar sambil bermain).
3. Setiap kelompok tampak lebih siap dan berkomitmen mengerjakan pertanyaan Teka Teki Silang dengan jujur (tidak ada yang menanyakan jawaban kepada kelompok lain).
4. Siswa merasa tertantang untuk dapat menjadi pemenang. Ada motivasi untuk menyelesaikan tugas Teka Teki Silang lebih baik dari pertemuan sebelumnya (mengandung unsur kompetisi sehat).
5. Memperhatikan durasi waktu yang tersedia dan terbukti ada 12 kelompok yang berhasil menjawab seluruh pertanyaan dengan benar.
6. Suasana kelas menjadi lebih bersemangat dan menyenangkan, hadiah sederhana yang peneliti siapkan menjadi salah satu daya tariknya.

Beberapa hal di atas memberi pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, yang dapat dilihat dari data hasil skala motivasi belajar siswa yang peneliti bagikan pada akhir Siklus II (pertemuan kedua).

Tabel 11. Hasil Skala Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus II

No.	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa	Persentase Siswa
1.	Sangat Tinggi (81%-100%)	13	39%
2.	Tinggi (61%-80%)	16	48%
3.	Cukup (41%-60%)	4	12%
4.	Rendah (21%-40%)	-	-
5.	Sangat Rendah (< 21%)	-	-
Jumlah		33	100%

Data motivasi belajar yang dicapai pada Siklus II lebih optimal jika dibandingkan dengan data pada Siklus I. Peningkatan dapat dilihat dengan membandingkan persentase hasil skala motivasi belajar siswa pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II.

Tabel 12. Perbandingan Kategori Motivasi Belajar Siswa Pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

No.	Kategori Motivasi	Jumlah Siswa			Persentase		
		Pra	S I	S II	Pra	S I	S II
1.	Sangat Tinggi (81%-100%)	2	5	13	7%	15%	39%
2.	Tinggi (61%-80%)	6	15	16	18%	46%	49%
3.	Cukup (41%-60%)	12	9	4	36%	27%	12%
4.	Rendah (21%-40%)	13	4	-	39%	12%	-
5.	Sangat Rendah (< 21%)	-	-	-	-	-	-
Jumlah		33	33	33	100%	100%	100%

Berdasarkan persentase motivasi belajar siswa pada tabel di atas terlihat bahwa pada Pratindakan, **kelas atas** berjumlah 8 siswa (25%) dan **kelas bawah** berjumlah 25 (75%). Pada Siklus I, **kelas atas** berjumlah 20 siswa (61%) dan **kelas bawah** berjumlah 13 (39%). Sedangkan pada Siklus II, **kelas atas** berjumlah 29 siswa (88%) dan **kelas bawah** berjumlah 4 (12%).

Setelah pelaksanaan tindakan (menggunakan media pembelajaran Teka Teki Silang) pada Siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan persentase rata-rata motivasi belajar siswa. Pada Pratindakan persentase rata-rata motivasi belajar siswa adalah 54,80, (termasuk kategori motivasi cukup), mengalami peningkatan 12,62% pada Siklus I menjadi 67,42% (termasuk kategori motivasi tinggi), kemudian mengalami peningkatan sebesar 14,01% pada Siklus II menjadi **81,43%** (termasuk kategori motivasi tinggi). Dengan demikian penggunaan media pembelajaran (permainan) Teka Teki Silang dalam pembelajaran PPKn pada Siklus II pertemuan kedua ini dapat dikatakan *sudah berhasil*, karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang peneliti tetapkan, yaitu minimal 80% dari jumlah siswa memiliki motivasi belajar PPKn dengan kategori tinggi (61%-80%).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada BAB IV dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran Teka Teki Silang dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar PPKn siswa kelas XII Busana 2 SMK Negeri 4 Balikpapan.
2. Media pembelajaran (permainan) Teka Teki Silang yang digunakan dalam pembelajaran PPKn kali ini berbeda dengan permainan Teka Teki Silang pada umumnya, yaitu adanya pemberian soal berupa pertanyaan-pertanyaan yang bersumber dari materi yang telah dipelajari siswa. Hal itu membuat siswa menjadi lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran, tidak lagi bosan dalam mengerjakan soal PPKn.
3. Adanya penentuan pemenang dan pemberian hadiah sederhana kepada kelompok yang berhasil menjawab seluruh pertanyaan dengan benar dan sesuai

durasi waktu yang ditetapkan, membuat siswa semakin termotivasi dalam belajar.

4. Adanya peningkatan persentase motivasi belajar PPKn rata-rata yaitu, pada Pratindakan persentase motivasi belajar rata-rata adalah 54,80%, setelah diberi tindakan pada Siklus I persentase motivasi belajar rata-rata meningkat menjadi 67,42%, dan setelah diberi tindakan pada Siklus II persentase motivasi belajar rata-rata meningkat menjadi 81,45%.

SARAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dapat peneliti sampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Teka Teki Silang dapat dijadikan salah satu alternatif dalam proses pembelajaran PPKn atau mata pelajaran lainnya, dengan tetap mempertimbangkan beberapa aspek, baik tujuan pembelajaran, keluasan materi, ketersediaan fasilitas, kondisi, dan karakteristik siswa serta alokasi waktu yang tersedia.
2. Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sardiman. et al. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Elida Prayitno. (1989). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Hamzah B. Uno. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Iskandar. (2009). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Moh. Uzer Usman. (1989). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosdakarya.
- Muhibbin Syah. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyasa, H.E. 2010. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- W.J.S. Poerwadarminto. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: Balai Pustaka.

PROJECT BASED LEARNING ENGAGES STUDENTS' LEARNING IN EARLY SHIFTED-FACE- MEETING IN PANDEMIC

Sunarmi
SMPN 4 Samarinda

ABSTRAK

Online learning during the pandemic time covid19 results in a learning loss. Thus, the early offline shifted face-to-face meeting is a tremendous challenge. They lose their enthusiasm for learning and feel alienated from their friends. This condition forced teachers to make various efforts and find ways to keep the learning going well, actively, and fun. This study aimed to overcome the problem of engaging students' learning. The subjects of this research were students of SMPN 4 Samarinda class IX and conducted during shifted face meetings. This is descriptive qualitative research. The data used in this study were observation notes, students' work, and questionnaires. The result shows that students can engage actively in the learning and produce the writing recipe by themselves. The learning outcome of writing a recipe reached the good category and meet the requirements of procedure text writing. Students learn actively, work collaboratively, understand the material well and make the learning more interesting. The project-based Learning gives a significant outcome of good category Questionnaire data shows that more than 85 percent of students feel happy and enjoy learning with Project Based Learning.

Kata Kunci : *Learning loss, Writing, Procedure text*

INTRODUCTION

Learning is an activity conducted by individuals relating to getting information from certain resources that are conducted interactively with friends, teachers, tutors, or other people that result in knowledge, understanding, and skill. Though learning doesn't always can be done together with other people classically, learning can be also done individually and alone. But how many students will do the learning alone individually at home are depend on how big motivation the individual has

The pandemic that has taken place for one and half years made students had to study alone at home online. The Online learning has forced teachers to pursue and learn a lot about learning methods and applications. Thousands and millions of teachers attended webinars and training held by both the Ministry of Education and Culture, institutions affiliated with service providers such as Google, the Central and Regional Teacher Association of the Republic of Indonesia (PGRI), as well as

the community of teachers and lecturers. The enthusiastic teachers were so tempestuous to seek online learning knowledge and even did independently virtual learning through youtube. As the result, teachers finally get a lot of knowledge about how to organize online learning. Most teachers are then familiar with the online class features such as google-classroom, Schoology, and virtual class as zoom, g-meet, Webex, teams, you tube, and soon. Valuing applications such as quizzes, Kahoot, and hundreds more applications became more popular among teachers. The application is one of the students' favorites after the 'fake class' they have. The good news is that teachers are becoming learners of digital learning and becoming IT literate and play link almost every day. Not only using virtual classes, but some teachers have also even been able to make learning videos and become impromptu YouTubers. The pandemic has changed the teacher's mindset from teaching the conventional way face-to-face to an online model by utilizing digital technology with various features.

Even though some or most of the teachers utilize the modern online learning features for the class, there are still a lot of students who couldn't follow and actively join the class. The independent and highly motivated students will join and do the assignment the teachers give. But the middle and low-motivated students will reluctantly join and do the task. They will disappear in virtual and online classes. Moreover, there are some teachers that are not using those online classes. They only use WhatsApp for delivering and taking the task. This is not only because of the incapable teacher in technology but also because of access to the internet where the teacher and students live. Not all students have handphones and as well a quota (Mila, Ahdar, and Natsir, 2021). The boredom also agrees with students because of too many video conferences and online classrooms, and continual interaction with the same people all day at home. Students feel lonely and depressed as have no friends and never meet the teacher (Pratiwi, 2021). When students have problems with the material, they don't know where to ask and solve them. They just did the task as asked by the teacher.

After one and a half years of online learning, the government has to make a decision for the face to face learning to save students' mental health and doesn't want to sacrifice their learning, (Pratiwi 2021). Hence, the face to face learning is carefully conducted by applying the standard covid 19 health protocols. There is no canteen open or eating at school and extracurricular during the shifted face-to-face learning. The learning conducted in this shifted face-to-face learning is bounded in all segments. Students strictly wear masks. They weren't allowed to wear improperly masks or open it in the classroom. Students also have to sit in a distant way. As the study is in limited concept, the students who went to school are only 50 percent of the overall class and so was with the time. The time allocated is only 2x20 minutes.

In the early classes, the researcher taught them as usual. Gave them material and hoped they understand what we taught. After several times the students seemed to give less response to the learning they had. They looked to have difficulties in responding to the teacher's statements or answering questions. The researcher also ask them to ask about the material they didn't understand given in during the online learning so that the teacher can give them more understanding. Still many of them

didn't answer what to ask, where, and how to make it. The students looked to keep their distance and can't communicate well between them. It doesn't merely because they have to keep a distance to avoid direct contact but also looked a bit awkward to communicate with each other because never met. The researcher then made the short time learning to overview again the previous material they have during the fully online learning. After a sequencing effort of conventional teaching that results in less value learning, the researcher come to one conclusion that students got learning loss.

Learning loss is a decreasing ability or competence of students that is caused by a certain situation that makes the student unable to receive knowledge or information they have to get. Learning loss can happen in certain situations such as war, sickness for a long time, and geographically isolated areas from the people or sources where the knowledge or information can be accessed. According to the Education Development Forum (2020) cited in Pratiwi (2021), learning loss is a situation where students' knowledge and skill specifically and generally as well or academically deterioration happened because of too long a gap or discontinuation of the learning process. In the research made by Suvoyanto (2021) about learning loss in Kalutara, there are some factors of learning loss. They are a) the unstable internet connection, b) the boring online learning, c) unable students to focus, d) unable to use digital tools, e) studying while working, f) has no internet quota, g) the less enthusiastic teacher, and h) unwilling and delay to do the task. As long the closing of school during the pandemic covid19, Azim Premji Foundation cited in Musoffa (2021) found that students had lost their literacy and numeration ability. The state data showed that 92% of students had lost at least a certain language ability from the previous year in all classes. Illustratively, the specific ability covering to describe a picture or their experience orally, reading familiar words, reading comprehension, and writing simple sentences based on the picture. That most of the children had lost ability 1 to 2 years under the class where the students are. From the data and facts above it seems that what has happened in other worlds and schools likely happened to students of SMP 4 Samarinda is that they got difficulties in answering a question, describing the knowledge or information they have before, or just expressing simple sentence. They even got difficulties when they had to pronounce English words in reading aloud or just respond to the teacher's statement or question. In this situation teaching in a conventional way would be very hard for them and the teacher as well. The researcher then decided to switch the traditional learning to Project Based Learning.

Learning loss is a decreasing ability or competence of students that is caused by certain situations that make the student unable to receive knowledge or information they have to get. Learning loss can happen because of such as war, sickness for a long time, and geographically isolated areas from the people or sources where the knowledge or information can be accessed. According to the Education Development Forum (2020) cited in Pratiwi (2021), learning loss is a situation where students' knowledge and skill specifically and generally as well or academically deterioration happened because of the too-long gap of discontinuation of the learning process. In the research made by Suvoyanto (2021) about learning loss in Kaltara, there are some factors of learning loss. They are a) the unstable

internet connection, b) the boring online learning, c) unable students to focus, d) unable to use digital tools, e) studying while working, f) has no internet quota, g) the less enthusiastic teacher, and h) unwilling and delay to do the task. In the closing of school during the pandemic covid19, Azim Premji Foundation cited in Musoffa (2021) found that students had lost their literacy and numeration ability. The state data showed 92% of students had lost at least certain language ability from the previous year in all classes. Illustratively, the specific ability covering to describe a picture or their experience orally, reading familiar words, reading comprehension, and writing simple sentences based on the picture. That most of the children had lost ability 1 to 2 years under the class where the students are.

As research conducted by Mali (2016) says that PjBL has been able to show a high level of student participation in learning. The positive influence of the PjBL approach has also been able to improve the English speaking skills of the 4th grade elementary school students in Bandung by conducting eight meetings (Maulany, 2013), where the school has indeed developed an English learning program to optimize the use of English in a verbal context. PjBL was not only able to increase the motivation of vocational school students in Taiwan but facilitated their problem solving skills (Chiang and Lee, 2016). Another study conducted by Almulla (2020) to education experts, local and overseas lecturers till professor has resulted a significant product that PjBL was succeed to make prominent matter such as learning discipline, iterative learning and authentic learning. Susilawati et al. (2017) who conducted a study on the use of mind-maps as a learning theme regarding waste management to find solutions to improve student attitudes towards the environment in junior high schools in the Bogor area said that PjBL can effectively increase students' awareness of the environment. Similarly, (Wahyuningtyas and Setiawan, 2018) revealed that Pjbl had also make students' activity different with control class. PjBL is also succeeded in developing students' attitude and awareness towards the environment. While (Armsikan, 2022) stated that PjBL has much more impact in improving students' learning outcome.

Nunan (2003) cited from Sidauruk et al (2020) said that writing is a physical and mental activity. Writing is about finding ideas, and thoughts, and how to communicate and develop them into sentences and paragraphs that readers will understand. When someone has found an idea then he already has a basis for writing and what he wants to write. An article that comes out from an idea and is poured into writing in the form of sentences and paragraphs is an essay. An essay is an expression of thoughts, ideas, opinions, and experiences that are arranged systematically and logically (Sutari, 1997:26). In another context, Raimes (2002) says that writing is for Discovery Learning, not just for demonstration learning so that it is time for revision to look back and get feedback from others. A procedure text is a text that gives us instructions to do something. Its purpose or social function is to inform how something is done (Anderson, Anderson, 2003), (English Syllabus, Ministry of Education and Culture, 2017). In developing procedures, there are generic structures and language features. Language Feature of Procedure usually uses: temporal conjunction (first, second, next, then, finally), simple present, punctuation, measurement, numeric, or weigh, preceded with verbs, command

sentences, and adverbs of manner. Generic structure; a) Goal /title, b) Ingredients, c) Step/method

METHODOLOGY

The sample technic used to know the students engage in this research is purposive sampling, (Cresweel, 1997, Sugiyono 2010), where the sample is taken to represent the purpose of the research. Each class consists of 30 students. The second data is the data taken from all students' work writing recipes which were put in the padlet. The data of students' writing was then scored based on the rubric provided. The score has been found and then classified into four categories excellent, good ok, and poor. The students' result study is considered as the learning outcomes. The teacher made no intervention in the students' work. The teacher only plays the role of co-learner (Purnawan in Murniati, 2016). After two meetings the students posted their works in padlet. The link padlet is prepared for two classes. When all groups posted the work, the group presented and discussed their work in class. The other group responded to the work. After some of the groups presented the teacher posted a standard recipe with language feature attributes. The students then had to compare them. The group then discussed and found themselves the points and language features of both recipes. This time all groups looked again at their work and made revisions before they presented. When one group was presenting the other group had to give their responses and correct them. Each group has a duty to review certain groups and must give notes. A long the discussion the researcher who acts as the facilitator took the notes they asked, the words commented, or the questions they asked. After all groups finished presenting and accepted the suggestion and opinions they all revised their work and posted it again in the padlet. So the teacher can easily access the work and so did the students. To make this learning originally students' work, the teacher asked them to make their daily foods they made that mostly don't exist on the internet so that their works are originally students' made.

Introduction/Pre activity

In this activity, the researcher asks students to show some pictures of cooking activities and Students match with the verbs provided to know their prior knowledge and lead them to the material.

Main Activity

After that, the teacher shows them a cooking video for making cendol. After finishing watching the video the teacher asks questions about how can they make the recipe of that video as the syntax of PjBL learning with the point to develop students' knowledge based on the experience they make autonomously. The students are asked to make the recipe based on the video they watch. The teacher then planned the work they would make, where should the works be submitted, and what time allocated. The teacher also made the group. Each group consists of three-person with the hope that all members can actively participate in the project they

have. The teacher also told them to seek the source of the data and made the link to Padlet.

Post Activity

The teacher and student made an agreement and summary and give tasks for the next meeting. The meeting was going for ten meetings. The first meeting and second meeting are used to find the data and make.

Figure1. Researcher Field Notes

Name of Group/Leader	The group to be reviewed	Result iscusson/suggestion	Notes
Banana Uyu/Chesyli	Mushroom	There are only 6 verbs, which should be ten to sixteen, Step no 2 is a typo (one melted), Not everyone sees the video	Revised
Cheese/Wulan	Apple	Ineffective explanation, fewer tools, measurement, unpeeled, less verb, too fast in blending,	Revised
Chocopie	Bananauyu	The tools haven't existed, the numbers /measurement, should be put, fewer verbs used	Revised
Mushroom	Froggie	Gramm, straight cut without peeling, no tools, wrong topping, less verb, no number	Revised

Figure 2. Students' Questioner

Siswa	Give your opinion dealing with learning model you just experience	Which activity impressed you most?
A.	It increased my cooking insight, great	Presentation
B.	quite understand how to make the correct recipe	Take photograph with you mam 📷📷 and can know much
C.	It was good and good to understand	Brave speaking in front of friends because there was presentation
D.	Easy to understand	Presentation
E.	Be much more knowledgeable and experience	While learning and making a recipe
F.	Glad more understand and comprehend what is taught	Presentation and making video
G.	Satisfying enough	Able to present the recipe
H.	I like. Very excited and fun	The compactness of group
I.	I think this learning is very good	Presentation part
J.	I like it, 👍 fun and can make good presentation	Presentation part

Figure 3. Student's work before and after revised Sample

< All Notes Done

How to make :
 We add oreo that have been broken into a small piece into the blender, then turn on the blender and puree until smooth. Pour into a bowl.
 Add 3 tablespoons of butter to the pan, turn on the stove and wait until it melts while stirring. One melted, turn off the stove. Then pour into a bowl.
 Then we pour 3 tablespoons of melted butter into a bowl that contains refined oreo. Then stir until the texture becomes like the one in the video.
 Put the finished oreo into the cup, just enough and solidify using a tablespoons.
 We grate 200g of cheese into a bowl using a grater.
 For the second layer, we add 400ml of full cream milk into the pan, then 1 sachet of sweetened condensed milk, 2 tablespoons of cornstarch, 2 tablespoons of sugar, lastly we add 200g of cheese that we have grated. Turn on the stove and stir until well mixed.
 After look like the one in the video, turn off the stove then pour it into a bowl and wait for it to cool.
 Once cool, pour the second layer into a cup containing solid oreo. Pour just enough, pounding the cup on the table so that the fla is flat.
 For the third layer, we put 200ml of chocolate milk into the pan, 2 sachets of cocoa powder, 1 tablespoons of melted butter, 1 tablespoons of cornstarch. Turn on the stove and stir until well mixed.
 After look like the one in the video. Turn off the stove and wait for it cool.
 After it cools down, pour the third layer into the cup, the cup can be pounded against the table so that the fla is flat.
 Then we can decorate it with topping as we like or according to our taste.
 Put it in the fridge for the best serving.

Group name: Chocople group
 Kelas: IX-7

Oreo dorayaki

Ingredients:

- One sachet chocolate condensed milk
- One pack oreo
- One egg
- One teaspoon baking powder
- 85ml water & 400ml water
- Whipp cream
- A little bit of butter
- Refined sugar (optional)

Tools:

- 2 bowls
- Mixer
- Pan
- Strainer
- Ulekan
- Plastic
- Spoon
- Small spatulla
- Plate
- Knife
- Whisk

Steps:

- 1) Separate the fla biscuit, set aside the fla for topping.
- 2) Put oreo biscuit in a plastic bag and crush them into crumbs. Set aside the oreo crumbs.
- 3) Crack one egg in a bowl and whisk until it foamy.
- 4) Add oreo crumbs into foamy egg.
- 5) In a glass put one sachet of condensed milk and add 85ml water.
- 6) Pour the milk into the mixture (oreo crumbs and foamy egg) and mix them
- 7) Add one teaspoon baking powder. And mix again
- 8) Cover the bowl of mixture with a cloth and wait 20 minutes
- 9) For topping, mixer the whippcream and add the oreo fla, and mix them.
- 10) Stir the oreo dorayaki mixture before we cook it.
- 11) Heat the pan, and pour oreo dorayaki mixture to the pan and cook until it has bubble
- 12) After you see the bubble, cook the other side for 1- 2 minute.
- 13) After is ready, take 2 oreo dorayaki and put the topping in the middle of it.
- 14) Oreo dorayaki is ready to serve!

Figure 3. Student's work result

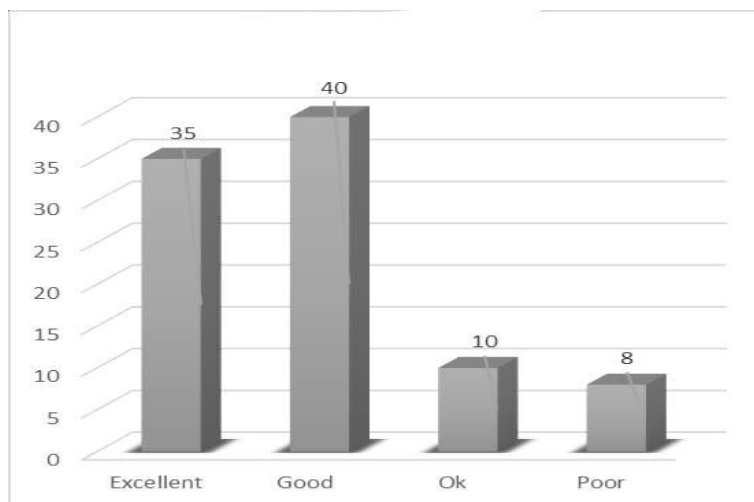


Figure 3. Writing Procedure Rubric

Aspect valued	Criterion	Score
Title/goal	Clear	10
	Unclear (in a form of sentence)	
	Complete	
Ingredients and (tools, measurement: kilos, gram, weigh)	incomplete	
	Clear	15
Step/method		25
Language features		50
Command sentence,		
Punctuation,		
adverb of manner,		
temporal conjunction, number,		
Proper capital letters		
Total		100

Figure 5. Scored Criterion

Score Criterion

Excellent	Good	Ok	Poor
90-100	80-89	60-79	30-59

RESULT AND DISCUSSION

The table shown in figure1 is the researcher's field notes during the ongoing discussion on group presentation. As one group had to review the group who presented their work, they observe the work and make notes directly. The above note is the notes taken while the discussion was going on. The researcher noted what the group said in the classroom. What the group suggested is based on the standard model recipe given after they made the first recipe without giving them any direction on how to make the right recipe. The researcher just showed them the model and asked them to compare what's the difference between the standard one with their recipe. When the standard recipe is shown the teacher only asked with leading questions such as what word begins the sentence in the step and the like. In this part, students came to the group again to discuss what they have made and what should be. From there the students corrected again their works before being

presented again. From the notes of the discussion, it can be seen that students made a lot of corrections to the other group. They criticized the way the recipe was made, the tools used, the incomplete measurement and the less verb used, and the need for more verbs to explain the step. Besides, they also criticized the way how the group do with the ingredient such as slightly cutting without washing it, and need to mention the tool as well.

With the activity students made in the discussion and how they were so enthusiastic about correcting others show that students get involved in the activity both cognitively and motorically. Students seemed motivated and really blended into the bustle recipe project. They spoke a lot and even yelled when they needed for stressing the ideas they delivered showing they were participating in the learning activity. Students gradually moved on from the learning loss they ever had. They really mingled with the group and did everything to make their work done and can be presented. The criticism student's made along the work, revisioning and suggesting ideas towards the other group is also the form of critical thinking. Students can accept feedback from others as Raimes (2002) can enhance the quality of their writing.

The questionnaire given to students after a sequence of activities showed that most of them have positive opinions toward the learning model. They mostly enjoyed the presentation session as they are too proud that their work was published at the front. Others enjoyed and liked the learning time and the rest are happy with the activity. Students also tightened their relations with each other with the group along with the project they had to finish. This impacted them to make close relations with each other and broke the clumsiness they had before working on a project. Students looked so proud when their work can be seen by others. Students also looked consciously revised their work. Students were glad when had could in a chance to speak English at the front though was not in perfect ways. They tried to speak in terms of friendship, they feel happy because it creates cohesiveness and dependence on one another. They also make their own group name as, Bananauyu, Chocopie, Mushroom and etc. They were so enthusiastic when had to make their own name group. They were so compact. When one member didn't come they couldn't make a presentation and had to wait for the other member the next day to come. The students made good relations with the group. They can help themselves through the learning model they experienced.

The result study of making recipe with Project Based Learning showed that mostly student's made significant achievement. Among all students who made the works resulted that from 93 students the most of them got Good criteria whereas the score in that area ranges from 80-79 in score. In this category the student's works are very acceptable and made not much principal mistakes. While those reached excellent category are those who made a slightly typo in some words and made no significant mistakes. They ranged from 90-100. While those who belong to the OK category are those who made quite a lot mistakes in language features such as less use of capital letter, comma and numbering but still could made an understandable writing and met general structures of the text requirement. The result students work categorized in poor are those who made lots of mistake both in general structure and languages features. The students that belong to this category are the

lowest among them. It is very natural as the students found and developed their own knowledge and only done by the lowest students. But among those failed to get the the upper score, most students got the good score. It means that students' learning outcomes in writing recipe through Project Based Learning are good Students can make the standard writing recipe in a good way and understandable.

CONCLUSION

From the results of the research above, it can be concluded that learning with Project Based learning can make the students actively participate in learning, digging the knowledge they developed. Project-based learning could overcome the learning loss they had during the pandemic. Project Based learning succeeds to make students engage in learning, develop motivation and make meaningful earnings. The student can make significant learning outcomes in the good category. Project Based Learning method is good and is highly recommended to be applied to students from low to high education. Therefore, the knowledge gained when searching together with a long process will make an impression on students. Collaboration and cooperation developed along the learning resulted in good and close relations between them. Solidarity and togetherness create compactness and cohesiveness in a group. Project Based Learning is able to make students do investigations and experiments that produce good learning outcomes. Project Based Learning is highly recommended for creating a product of both language skills writing or speaking., developing attitudes, and the new concepts of certain phenomena.

REFERENCES

- A. Armsikan, "Application of Project Based Learning Model to Increase Students Physics Learning Outcomes and Science Process Skills," *Pedogegia*, vol 25, pp,1-14,2022, doi: [0.20961/paedagogia.v25i1.58989](https://doi.org/10.20961/paedagogia.v25i1.58989)
- I. Sutari, "Dasar-dasar Kemampuan Menulis." FPBS IKIP, Bandung, 1997
- M. A. Almulla, "The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning,"Sage Open, pp. 1-15, 2020, doi: [10.1177/2158244020938](https://doi.org/10.1177/2158244020938)
- L. Chiang, H. Lee,"The Effect of Project-Based Learning on Learning Motivation and Problem-Solving Ability of Vocational High School Students," *Inter. Jour. Info. Educ. Tech*, vol. 6, pp. 709-712, 2016, d M. Anderson, K. Anderson, "Text Types in English," Macmillan Educ., vol. 1, 1997, ISBN: 073294385X oi: [10.7763/IJiet.2016.V6.779](https://doi.org/10.7763/IJiet.2016.V6.779)
- Sidauruk, D. E. Silalahi, Herman, "The Effect of PBL in Writing Recount Text at Grade Ten of SMK N 2 Pematang Siantar," *JETAFL*, vol. 6, pp. 29-43. 2017, ISSN: 2459-9506

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPA MATERI LISTRIK DINAMIS DENGAN MENERAPKAN PENGAJARAN BERBASIS INKUIRI SMPN 2 LONG IKIS

Kadi Indrianto
SMP Negeri 2 Batu Engau

ABSTRAK

Kadi Indrianto, 2019. Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Dengan Menerapkan Pengajaran Berbasis Inkuiri Pada Siswa Kelas IX-D Tahun Pelajaran 2019/2020. Untuk bisa mempelajari sesuatu dengan baik, kita perlu mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan tentangnya, dan membahasnya dengan orang lain. Bukan Cuma itu, siswa perlu “mengerjakannya”, yakni menggambarkan sesuatu dengan cara mereka sendiri, menunjukkan contohnya, mencoba mempraktekkan keterampilan dan mengerjakan tugas yang menuntut pengetahuan yang telah mereka dapatkan. Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar siswa dengan diterapkannya pengajaran berbasis inkuiri? 2) Bagaimanakah pengaruh model pengajaran berbasis inkuiri terhadap motivasi belajar siswa? Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman dan penguasaan mata pelajaran IPA setelah diterapkannya pengajaran berbasis inkuiri. 2) Ingin mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa setelah diterapkan pengajaran berbasis inkuiri. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IXd. 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 (62,50%), siklus II (75,00%), siklus III (87,50%). Simpulan dari penelitian ini adalah metode pengajaran berbasis inkuiri dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Siswa kelas IXA serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative pembelajaran IPA.

Kata Kunci: *pembelajaran ipa, pengajaran berbasis inkuiri*

PENDAHULUAN

Mengajar bukan semata persoalan menceritakan. Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari perenungan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa

membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan pengajaran berbasis inkuiri.

Untuk bisa mempelajari sesuatu dengan baik, kita perlu mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan tentangnya, dan membahasnya dengan orang lain. Bukan Cuma itu, siswa perlu “mengerjakannya”, yakni menggambarkan sesuatu dengan cara mereka sendiri, menunjukkan contohnya, mencoba mempraktekkan keterampilan, dan mengerjakan tugas yang menuntut pengetahuan yang telah atau harus mereka dapatkan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas penulis mencoba menerapkan salah satu metode pembelajaran, yaitu metode pembelajaran berbasis inkuiri untuk mengungkapkan apakah dengan model berbasis inkuiri dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi sains. Dalam metode pembelajaran berbasis inkuiri siswa lebih aktif dalam memecahkan untuk menemukan sedang guru berperan sebagai pembimbing atau memberikan petunjuk cara memecahkan masalah itu.

Dengan menyadari gejala-gejala atau kenyataan tersebut diatas, maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar IPA Dengan Menerapkan Pengajaran Berbasis Inkuiri Pada Siswa Kelas IXD SMPN 2 Long Ikis Tahun Pelajaran 2019/2020”

KAJIAN PUSTAKA

Pedoman Cara Belajar

Untuk memperoleh prestasi/hasil belajar yang baik harus dilakukan dengan baik dan pedoman cara yang tepat. Setiap orang mempunyai cara atau pedoman sendiri-sendiri dalam belajar. Pedoman/cara yang satu cocok digunakan oleh seorang siswa, tetapi mungkin kurang sesuai untuk anak/siswa yang lain. Hal ini disebabkan karena mempunyai perbedaan individu dalam hal kemampuan, kecepatan dan kepekaan dalam menerima materi pelajaran.

Oleh karena itu tidaklah ada suatu petunjuk yang pasti yang harus dikerjakan oleh seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Tetapi faktor yang paling menentukan keberhasilan belajar adalah para siswa itu sendiri. Untuk dapat mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya harus mempunyai kebiasaan belajar yang baik. Adapun faktor-faktor itu, dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu:

1. Faktor yang ada pada diri siswa itu sendiri yang kita sebut faktor individu.

Yang termasuk ke dalam faktor individu antara lain faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.

2. Faktor yang ada pada luar individu yang kita sebut dengan faktor social

Sedangkan yang faktor sosial antara lain faktor keluarga, keadaan rumah tangga, guru, dan cara dalam mengajarnya, lingkungan dan kesempatan yang ada atau tersedia dan motivasi sosial.

Berdasarkan faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar di atas menunjukkan bahwa belajar itu merupakan proses yang cukup kompleks. Artinya pelaksanaan dan hasilnya sangat ditentukan oleh faktor-faktor di atas. Bagi siswa yang berada dalam faktor yang mendukung kegiatan belajar akan dapat dilalui dengan lancar dan pada gilirannya akan memperoleh prestasi atau hasil belajar yang baik.

Sebaliknya bagi siswa yang berada dalam kondisi belajar yang tidak menguntungkan, dalam arti tidak ditunjang atau didukung oleh faktor-faktor diatas, maka kegiatan atau proses belajarnya akan terhambat atau menemui kesulitan.

Hakikat IPA

IPA didefinisikan sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara alam. Perkembangan IPA tidak hanya ditandai dengan adanya fakta, tetapi juga oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Metode ilmiah dan pengamatan ilmiah menekankan pada hakikat IPA.

Pengajaran Berbasis Inkuiri

Pembelajaran dengan penemuan (*inquiry*) merupakan satu komponen penting dalam pendekatan konstruktivistik yang telah memiliki sejarah panjang dalam inovasi atau pembaharuan pendidikan. Dalam pembelajaran dengan penemuan/inkuiri, siswa didorong untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri, Bruner (1966), penganjur pembelajaran dengan basis inkuiri, menyatakan sebagai berikut: “Kita mengajarkan suatu bahan kajian tidak untuk menghasilkan perpustakaan hidup tentang bahan kajian itu, tetapi lebih ditujukan untuk membuat siswa berpikir untuk diri mereka sendiri, meneladani seperti apa yang dilakukan oleh seorang sejarawan, mereka turut mengambil bagian dalam proses, bukan suatu produk (Nur & Wikandari, 2000:10).

Belajar dengan penemuan dapat diterapkan dalam banyak mata pelajaran. Sebagai contoh, siswa diberi sederet silinder dengan ukuran dan berat yang berbeda-beda. Siswa diminta untuk menggelindingkan silinder tersebut pada suatu bidang miring. Bila percobaan itu dilakukan dengan benar, siswa akan dapat menemukan prinsip-prinsip utama yang menentukan kecepatan silinder tersebut. Belajar dengan penemuan mempunyai berbagai keuntungan. Pembelajaran dengan inkuiri memacu keinginan siswa untuk mengetahui, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaannya hingga mereka menemukan prinsip-prinsip utama yang menentukan kecepatan.

Pengajaran berbasis inkuiri membutuhkan strategi pengajar yang mengikuti metodologi IPA dan menyediakan kesempatan untuk pembelajaran bermakna. Inkuiri adalah seni dan ilmu bertanya dan menjawab. Inkuiri melibatkan observasi dan pengukuran, pembuatan hipotesis dan interpretasi, pembentukan model dan pengujian model. Inkuiri menuntut adanya eksperimentasi, refleksi, dan pengenalan akan keunggulan dan kelemahan metode-metodenya sendiri.

Selama proses inkuiri berlangsung, seorang guru dapat mengajukan suatu pertanyaan atau mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan mereka sendiri. Pertanyaannya bersifat *open-ended*, memberi kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki sendiri dan mereka mencari jawaban sendiri (tetapi tidak hanya satu jawaban yang benar). Inkuiri adalah apa yang dibuat oleh para ilmuwan. Para ilmuwan melakukan inkuiri dengan suatu cara formal dan sistematis, dan dalam proses melakukan inkuiri para ilmuwan memberikan kontribusi pada tubuh informasi yang bersifat kolektif yang kita sebut pengetahuan. Dalam proses mengalami ilmu melalui inkuiri, siswa belajar bagaimana menjadi ilmuwan. Mereka

belajar lebih banyak lagi ketimbang hanya konsep dan fakta, mereka mempelajari berbagi proses yang terlibat dalam pemantapan konsep dan fakta.

Inkuiri memberikan kepada siswa pengalaman-pengalaman belajar yang nyata dan aktif. Siswa diharapkan mengambil inisiatif. Mereka dilatih bagaimana memecahkan masalah, membuat keputusan, dan memperoleh ketarampilan. Inkuiri memungkinkan siswa dalam berbagai tahap perkembangannya bekerja dengan masalah-masalah yang sama dan bahkan mereka bekerja sama mencari solusi terhadap masalah-masalah. Setiap siswa harus memainkan dan memfungsikan talentanya masing-masing. Inkuiri memungkinkan terjadinya integrasi berbagai disiplin ilmu. Ketika siswa melakukan eksplorasi mereka cenderung mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang akan melibatkan IPA dan matematika, ilmu sosial, bahasa, seni, dan teknik. Inkuiri melibatkan pula komunikasi. Siswa harus mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berarti dan berhubungan. Mereka harus melaporkan hasil-hasil temuannya, lisan atau tertulis. Dengan begitu, mereka bekerja dan mengajar satu sama lain. Inkuiri memungkinkan guru mempelajari siswa-siswanya – siapa mereka, apa yang mereka ketahui, dan bagaimana mereka bekerja. Pemahaman guru tentang siswa akan memungkinkan guru untuk menjadi fasilitator yang lebih efektif dalam proses pencarian ilmu oleh siswa.

Ketika guru menggunakan teknik inkuiri, guru tidak boleh banyak bertanya atau berbicara. Terlalu banyak intervensi, terlalu banyak bertanya, dan terlalu banyak menjawab akan mengurangi proses belajar siswa melalui inkuiri. Dengan demikian, proses belajar tidak akan lagi menyenangkan. Dalam proses inkuiri, siswa dituntut untuk bertanggung jawab bagi pendidikan mereka sendiri. Guru yang menaruh perhatian pada pribadi siswa, akan menemukan kegiatan-kegiatan yang disukai siswa, juga hal-hal yang baik yang ada dalam diri siswa-siswanya, dan kesulitan-kesulitan yang mengganggu siswa dalam proses belajar. Guru dituntut menyesuaikan diri terhadap gaya belajar siswa-siswanya. Siklus inkuiri adalah: (1) Observasi (*Observation*); (2) Bertanya (*Questioning*); (3) Mengajukan dugaan (*Hypothesis*); (4) Pengumpulan data (*Data Gathering*); dan Penyimpulan (*Conclusion*).

Inkuiri adalah satu proses yang bergerak dari langkah observasi sampai langkah pemahaman. Inkuiri dimulai dengan observasi yang menjadi dasar pemunculan berbagai pertanyaan yang diajukan siswa. Jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan tersebut dikejar dan diperoleh melalui suatu siklus pembuatan prediksi, perumusan hipotesis, pengembangan cara-cara pengujian hipotesis, pembuatan observasi lanjutan, penciptaan teori dan model-model konsep yang didasarkan pada data dan pengetahuan. Inkuiri menciptakan berbagai kesempatan bagi guru untuk mempelajari bagaimana otak siswa bekerja. Guru dapat memanfaatkannya untuk menentukan situasi-situasi belajar yang tepat dan memfasilitasi siswa dalam proses pencarian ilmu.

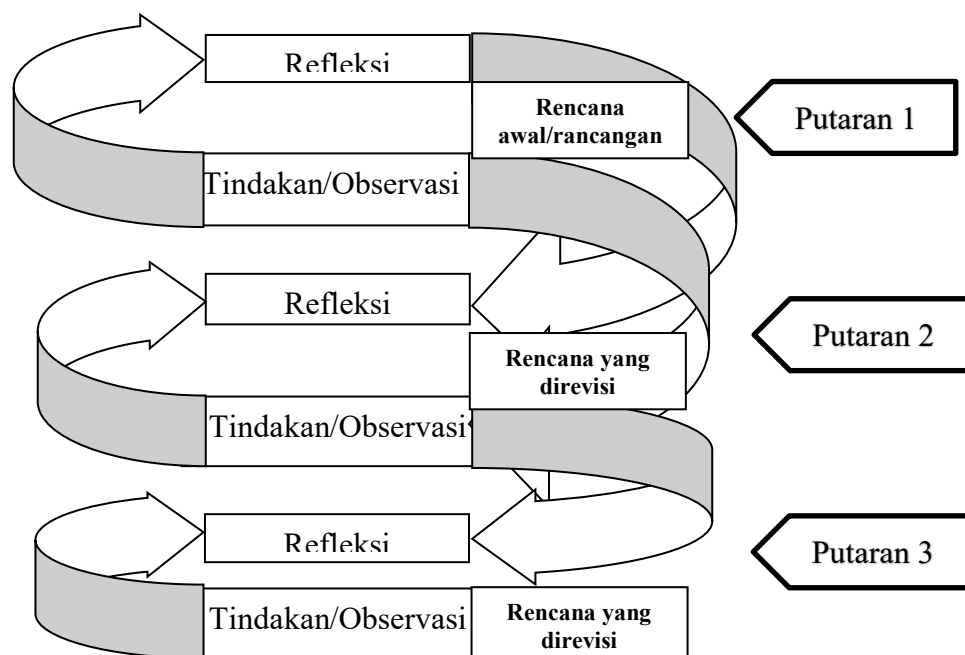
METODE PENELITIAN

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 Oja dan Sumarjan (dalam Titik Sugiarti, 1997: 8) mengelompokkan penelitian tindakan menjadi empat macam yaitu, guru sebagai peneliti; penelitian tindakan kolaboratif; simultan terintegratif; administrasi social eksperimental. Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian ini adalah guru. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Dalam penelitian ini peneliti tidak bekerjasama dengan siapapun, kehadiran peneliti sebagai guru di kelas sebagai pengajar tetap dan dilakukan seperti biasa, sehingga siswa tidak tahu kalau diteliti. Dengan cara ini diharapkan didapatkan data yang seobjektif mungkin demi kevalidan data yang diperlukan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Alur PTK

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

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

Dengan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau nilai 65, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

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

Analisis data tanggapan siswa dilaksanakan dua kali. Pengambilan data yang pertama dilaksanakan ketika telah melaksanakan uji coba skala kecil dengan maksud mengetahui tingkat keterbacaan. Pengambilan data yang kedua dilaksanakan setelah melakukan uji coba skala besar dengan maksud mengetahui keterterapan aspek-aspek berikut dalam komponen berikut: Menarik perhatian siswa, Menambah konsep siswa, Menambah sumber belajar pendukung bagi siswa, Ajakan berfikir kritis, Keterlibatan siswa, Bimbingan terhadap siswa.

Data hasil tanggapan siswa yang berupa angket berskala Guttman dianalisis dengan teknik deskriptif persentase. Setiap siswa diminta untuk mengisi angket yang berisi pernyataan-pernyataan positif. Siswa hanya diminta untuk mengisi salah satu pilihan jawaban yang telah disediakan. Pilihan jawaban angket tersebut dihitung dengan menggunakan skor. Jawaban sangat setuju dengan skor 4, jawaban setuju dengan skor 3, jawaban tidak setuju dengan skor 2 dan jawaban sangat tidak setuju dengan skor 1. Untuk menghitung hasil tanggapan siswa digunakan rumus:

$$\text{Hasil angket siswa} = \frac{\text{Jumlah skor positif}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh diukur menggunakan skala Guttman kemudian dianalisis dengan cara deskriptif persentase.

HASIL PENELITIAN

Data penelitian yang diperoleh berupa hasil uji coba item butir soal, data observasi berupa pengamatan pengelolaan pengajaran berbasis inkuiri dan pengamatan aktivitas siswa dan guru pada akhir pembelajaran, dan data tes formatif siswa pada setiap siklus. Data hasil uji coba item butir soal digunakan untuk mendapatkan tes yang betul-betul mewakili apa yang diinginkan. Data ini selanjutnya dianalisis tingkat validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Data tes formatif untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkan pengajaran berbasis inkuiri.

Analisis Item Butir Soal

Sebelum melaksanakan pengambilan data melalui instrument penelitian berupa tes dan mendapatkan tes yang baik, maka data tes tersebut diuji dan dianalisis. Uji coba dilakukan pada siswa di luar sasaran penelitian. Analisis tes yang dilakukan meliputi:

1. Validitas

Validitas butir soal dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan tes sehingga dapat digunakan sebagai instrument dalam penelitian ini. Dari perhitungan 40 soal diperoleh 15 soal tidak valid dan 25 soal valid. Hasil dari validits soal-soal dirangkum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Soal Valid dan Tidak Valid Tes Formatif Siswa

Soal Valid	Soal Tidak Valid
1, 2, 3, 4, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 17, 19, 21, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 36, 37, 38, 39,	5, 6, 8, 15, 16, 18, 20, 22, 24, 31, 32, 33, 34, 35, 40,

2. Reliabilitas

Soal-soal yang telah memenuhi syarat validitas diuji reliabilitasnya. Dari hasil perhitungan diperoleh koefisien reliabilitas r_{11} sebesar 0, 654. Harga ini lebih besar dari harga r product moment. Untuk jumlah siswa ($N = 24$) dengan r (95%) = 0,404. Dengan demikian soal-soal tes yang digunakan telah memenuhi syarat reliabilitas.

3. Taraf Kesukaran (P)

Taraf kesukaran digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal. Hasil analisis menunjukkan dari 40 soal yang diuji terdapat: 20 soal mudah, 15 soal sedang, 5 soal sukar.

4. Daya Pembeda

Analisis daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Dari hasil analisis daya pembeda diperoleh soal yang berkriteria jelek sebanyak 15 soal, berkriteria cukup 20 soal, berkriteria baik 5 soal. Dengan demikian soal-soal tes yang digunakan telah memenuhi syara-syarat validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda.

Analisis Data Penelitian Persiklus

Siklus I

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, soal tes formatif 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober 2019 di Kelas IXD dengan jumlah siswa 24 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan.

Tabel 2. Hasil Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	66,67
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	15
3	Persentase ketuntasan belajar	62,50

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pengajaran berbasis inkuiri diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 66,67 dan ketuntasan belajar mencapai 62,50% atau ada 15 siswa dari 24 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 62,50% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih canggung dengan diterapkannya pengajaran berbasis inkuiri.

Siklus II

Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif II dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2019 di Kelas IXD dengan jumlah siswa 24 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulangi lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif II.

Tabel 3. Hasil Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	72,50
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	18
3	Persentase ketuntasan belajar	75,00

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 72,50 dan ketuntasan belajar mencapai 75,00% atau ada 18 siswa dari 24 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena siswa sudah mulai akrab dengan pengajaran berbasis inkuiri, disamping itu ada perasaan senang pada diri siswa dengan adanya cara belajar yang baru karena itu adalah pengalaman pertama bagi siswa.

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.

Tahap kegiatan dan pengamatan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober 2019 di Kelas IXD dengan jumlah siswa 24 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus III. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif III.

Tabel 4. Hasil Siklus III

No	Uraian	Hasil Siklus III
1	Nilai rata-rata tes formatif	76,67
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	21
3	Persentase ketuntasan belajar	87,50

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 76,67 dan dari 24 siswa yang telah tuntas sebanyak 21 siswa dan 3 siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 87,50% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran berbasis inkuiri. Disamping itu peningkatan kemampuan guru dalam mengelola pengajaran berbasis inkuiri semakin mantap.

Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan pengajaran berbasis inkuiri. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

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

Revisi Pelaksanaan

Pada siklus III guru telah menerapkan pengajaran berbasis inkuiri 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 tindakah selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan pengajaran berbasis inkuiri dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

PEMBAHASAN

Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengajaran berbasis inkuiri memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru selama ini (ketuntasan belajar meningkat dari sklus I, II, dan III) yaitu masing-masing 62,50%, 75,00%, dan 87,50%. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Pembelajaran dengan pengajaran berbasis inkuiri memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (62,50%), siklus II (75,00%), siklus III (87,50%).

Penerapan pengajaran berbasis inkuiri mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mempelajari pelajaran IPA yang ditunjukan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan pengajaran berbasis inkuiri sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

SARAN

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

1. Untuk melaksanakan pengajaran berbasis inkuiri memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan pengajaran berbasis inkuiri dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pengajaran yang sesuai, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.
3. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di Kelas IXD SMPN 2 Long Ikis tahun pelajaran 2019/2020
4. Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Ali, Muhammad. 1996. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindon.
- Daroeso, Bambang. 1989. *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral Pancasila*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Hadi, Sutrisno. 1982. *Metodologi Research, Jilid I*. Yogyakarta: YP. Fak. Psikologi UGM.
- Melvin, L. Siberman. 2004. *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia dan Nuansa.
- Ngalim, Purwanto M. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi, dkk. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya Dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM Press).
- Riduwan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2004. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surakhmad, Winarno. 1990. *Metode Pengajaran Nasional*. Bandung: Jemmars.