

# IMPLEMENTASI TELEOPERASI ROBOT DAN TELEKOMUNIKASI VIDEO MENGGUNAKAN *SMARTPHONE* ANDROID BERBASIS *BLUETOOTH*.

Eko Wahyuning Pamungkas, M.T.

Kejuruan Refrigeration Balai Besar Latihan Kerja Industri (BBLKI) Medan

## ABSTRAK

Dengan memanfaatkan aplikasi *android*, memungkinkan untuk merancang dan membuat sebuah sistem pengaman berupa robot pengawas yang memanfaatkan teknologi robotika, dan fitur *bluetooth* dan kamera yang terdapat pada *mobile phone*. Sistem yang terdapat pada robot terbagi menjadi teleoperasi dan komunikasi video. Teleoperasi terdiri dari aplikasi *BlueCam* dan *bluetooth*, sistem pemroses utama terdiri dari modul *bluetooth* dan mikrokontroler, dan komunikasi video berupa aplikasi *IP WebCam*. Pada pengujian yang dilakukan, robot pemantau dapat dikontrol oleh *smartphone android* pengendali melalui *bluetooth* hingga jarak 30 m (tanpa halangan) dan 7 m (terhalang dinding). Dan sistem pemantau yang menggunakan IP Kamera dapat memantau kondisi sekitar robot hingga jarak 35 m dengan *delay* rata-rata sebesar 22,37 ms dan *packet loss* sebesar 12,5 % pada ruangan terbuka dan 13 m dengan *delay* rata-rata sebesar 12,34 ms serta *packet loss* sebesar 20% pada ruangan yang memiliki halangan berupa dinding.

**Kata Kunci :** Android, Bluetooth, IP Kamera, Monitoring, Robot

## PENDAHULUAN

Dewasa ini banyak pabrik dan instalasi umum menggunakan berbagai sistem robot untuk membantu manusia dalam menyelesaikan tugas yang berulang, tepat, atau berbahaya. Sebagian besar sistem robot dikendalikan secara manual dan diprogram melalui komputer. Selanjutnya, produsen robot menyediakan program antarmuka yang unik dan eksklusif.

Di pihak lain *smartphone* menjadi lebih berdaya dengan prosesor yang semakin canggih, kemampuan penyimpanan yang lebih besar, fungsi hiburan yang kaya dan metode komunikasi yang lebih fleksibel. *Bluetooth*, yang terutama digunakan untuk pertukaran data, menambahkan fitur baru untuk *smartphone*. Teknologi *bluetooth* yang diciptakan oleh Ericsson telah diintegrasikan pada *smartphone*. Hal ini telah mengubah cara orang menggunakan perangkat digital di rumah atau kantor, dengan cara mengalihkan perangkat digital tradisional berbasis kabel ke perangkat nirkabel. Sebuah perangkat *bluetooth* mampu berkomunikasi dengan sampai tujuh modul *bluetooth* pada saat yang sama melalui satu sambungan. Mengingat jangkauan kerja normal dalam orde delapan meter, maka sistem komunikasi ini sangat berguna untuk diimplementasikan dalam lingkungan rumah misalnya pada *smart building* atau juga sistem keamanan kawasan.

*Smartphone* yang beredar saat ini telah dilengkapi dengan berbagai fitur yang semakin baik, misalnya saja kamera dengan kualitas tinggi, *video camcorder*, *bluetooth*, dan *wireless*. Selain semakin lengkapnya fitur *smartphone*, *operating system* yang berkembang juga semakin baik, misalnya Android. Suatu ponsel yang menggunakan Android, mempunyai fungsi yang lebih luas. Hal ini dikarenakan, android menyediakan *platform* yang bersifat *Open Source* bagi penggunaannya, dengan *open source* memungkinkan pengguna Android untuk mengembangkan dan membuat berbagai aplikasi berbasis Android.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam jurnal ini akan dilakukan implementasi teleoperasi robot dan telekomunikasi video pada *smartphone* android berbasiskan *bluetooth* dan wifi. Sistem ini dapat diterapkan pada suatu sistem keamanan yang berupa robot pengawas yang memanfaatkan teknologi robotika, dan teknologi *smartphone* khususnya fitur *bluetooth* dan kamera. Sistem keamanan bertujuan untuk memantau keadaan sekitar dari segala tindak kriminal sehingga memudahkan dalam pemantauan secara langsung. Sistem pemantauan keamanan menggunakan kamera yang umum digunakan adalah kamera CCTV, *WebCam* dan *IP Camera*.

**METODE**

Beberapa metodologi yang digunakan dalam pembuatan ini yaitu :

**a. Studi Literatur**

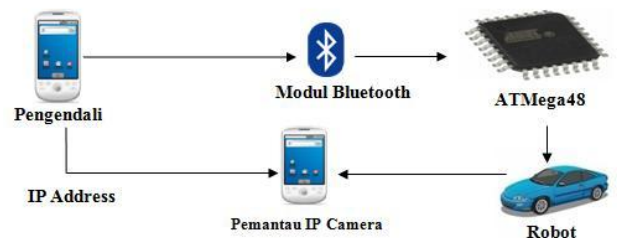
Studi literatur dalam penelitian ini berupa kajian kepustakaan, jurnal-jurnal dari internet dan kajian – kajian dari buku teks pendukung.

**b. Perancangan**

Metode perancangan yang digunakan pada penelitian bertujuan untuk mendisain robot dan perangkat lunak komunikasi data.

**c. Implementasi**

Metode implementasi dilakukan dengan cara menerapkan desain untuk memperoleh prototip sistem antara lain dengan mengembangkan aplikasi android yang sudah ada agar dapat terkoneksi dengan mikrokontroler sehingga dapat mengendalikan pergerakan robot menggunakan *smartphone*.



**Gambar 1. Perancangan Sistem**

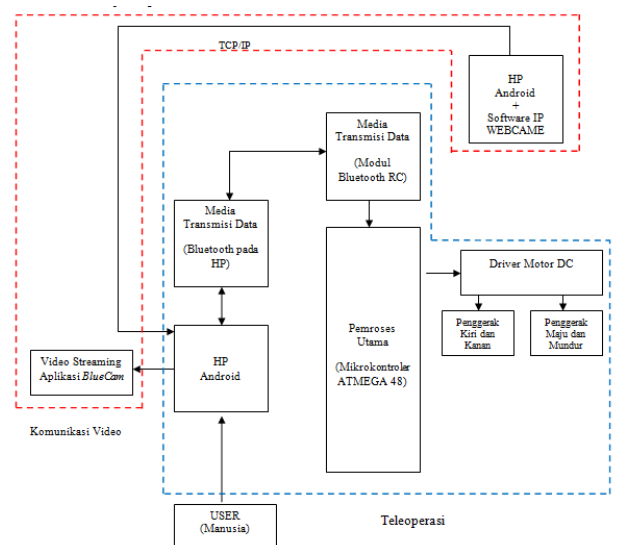
**PERANCANGAN SISTEM**

**Gambaran Sistem**

Sistem pemantau robot yang dirancang dalam thesis ini terdiri dari 3 bagian, yaitu bagian pengendali, bagian pemroses utama dan bagian pemantau. Bagian pengendali terdiri dari seperangkat *smartphone* yang telah terinstal aplikasi *BlueCam*. Aplikasi tersebut berfungsi sebagai *input* pengendali robot. Bagian pemroses utama terdiri dari modul *bluetooth*, mikrokontroler ATmega 48, dan Robot. Modul *bluetooth* yang terhubung dengan mikrokontroler berfungsi sebagai media transmisi data antara pengendali dengan robot. Modul *bluetooth* yang terdapat pada pemroses utama akan menjadi *slave*, sedangkan *bluetooth* yang terdapat pada bagian pengendali akan menjadi master. Proses pengendalian baru dapat terjadi apabila *slave bluetooth* sudah terhubung dengan master *bluetooth*. Pada bagian pemantau terdapat fasilitas pemantauan via *IP Camera*. Hal ini bertujuan, agar *user* dapat memantau keadaan sekeliling robot dari jarak jauh. Dalam sistem ini, *IP Camera* yang digunakan adalah *Smartphone* yang telah terinstal aplikasi *IP WebCam*. Setelah aplikasi tersebut dijalankan dan *smartphone* diletakkan di atas robot, *user* dapat memantau dengan cara mengakses IP yang terdapat pada *smartphone* yang ada di robot. Adapun skematik perancangan sistem disajikan pada Gambar 1.

**Perancangan Perangkat Keras**

Pada pembuatan jurnal ini, perancangan perangkat keras meliputi rangkaian catu daya, rangkaian sistem minimum mikrokontroler ATMEGA 48, dan rangkaian *driver motor*. Adapun diagram blok keseluruhan sistem disajikan pada Gambar 2.



**Gambar 2. Perancangan Sistem Perangkat Keras**

Secara keseluruhan pada perancangan perangkat keras terdiri dari 2 bagian, yakni Teleoperasi dan Komunikasi Video.

**a. Teleoperasi**

Pada sistem teleoperasi ini, user (pengguna) mengendalikan robot menggunakan *smartphone* Android yang akan memberikan perintah berupa periperiferal *input (keypad)*. Secara garis besar perangkat pada sistem Teleoperasi robot ini antara lain adalah :

1. Smartphone dengan Sistem Operasi Android.
2. Aplikasi BlueCam  
Merupakan aplikasi utama yang digunakan sebagai pengontrol sekaligus pengawas pada robot.



Gambar 3. Aplikasi BlueCam

3. Penggerak Robot (Driver Motor DC)  
Sistem penggerak robot yang diterapkan adalah sistem penggerak diferensial. Penggerak jenis ini terdiri dari 2 motor DC, dimana tiap bagiannya menggerakkan sebuah roda. Adapun konfigurasi jalur koneksi antara motor DC dengan mikrokontroler dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Jalur Koneksi Motor DC dan Mikrokontroler

Motor DC	Jalur Koneksi Mikrokontroler
Input 1 Motor DC Kiri	Pin no.14
Input 2 Motor DC Kiri	Pin no.15
Input 1 Motor DC Kanan	Pin no.9
Input 2 Motor DC Kanan	Pin no.10

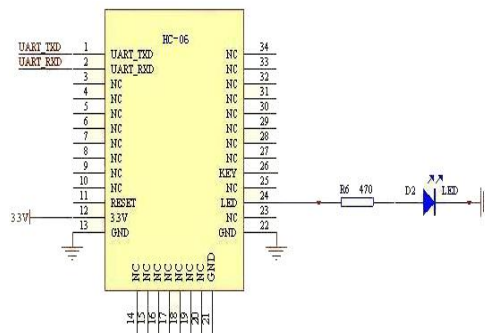
4. Pemroses Utama berupa Mikrokontroler ATmega48.  
Modul yang digunakan sebagai komponen pemroses utama adalah rangkaian minimum sistem mikrokontroler Atmega48. Rangkaian mikrokontroler ini merupakan pusat pengolahan data dan pusat pengendali komponen robot.

Tabel 2. Instalasi rangkaian elektronika robot dengan pin-pin mikrokontroler ATMEGA48

Rangkaian	Pin Mikrokontroler	Port Mikrokontroler	Fungsi Sistem
Driver Motor DC	Pin no. 14	PB 2	Aktuator Penggerak Robot
	Pin no. 15	PB 3	
	Pin no. 9	PD 5	
	Pin no. 10	PD 6	
Bluetooth Serial	Pin 1 (TX)	PD 0 (RX)	Penerima data serial
	Pin 2 (RX)	PD 1 (TX)	Pengirim data serial
Baterai	Pin 12 (VCC)		Suplai tegangan
	Pin 13 (GND)		

5. Modul Bluetooth RF-BT0417C.  
RF-BT0417C memiliki 22 pin out, namun pada perancangan robot pemantau ini yang dipakai hanya 4 pin out saja. Pin yang dipakai adalah VCC, GND, TX dan RX. Hookup diagram untuk Bluetooth

modul RF-BT0417C diperlihatkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Hookup diagram Bluetooth modul RF-BT0417C

**b. Komunikasi Video**

Komponen utama pada komunikasi video adalah aplikasi IP WebCam dan BlueCam. Aplikasi WebCam terdapat pada smartphone pemantau sedangkan aplikasi BlueCam terdapat pada smartphone pengendali. Kedua smartphone saling terkoneksi secara wireless dengan memanfaatkan jaringan ad hoc yang berbasis IP. Pada komunikasi video, terdapat 2 aplikasi utama yang digunakan yakni Aplikasi BlueCam dan Aplikasi IP WebCam





**Perancangan Perangkat Lunak**

Perangkat lunak adalah sebuah program yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi pada sebuah sistem. Dalam thesis ini, aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengendalikan robot lewat smartphone android adalah BlueCam. Sedangkan aplikasi yang berfungsi sebagai komunikasi video dan juga IP Camera pada smartphone android lainnya adalah IP WebCam.

**a. BlueCam**

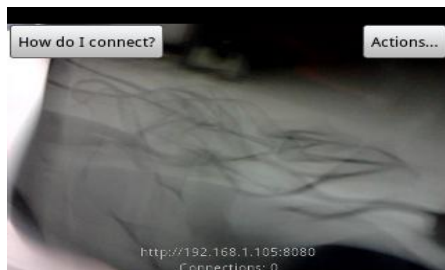
Pada aplikasi BlueCam terdapat fitur yang memungkinkan user untuk memantau kondisi sekitar robot menggunakan IP Camera yang terpasang pada robot. User hanya perlu memasukkan IP Address yang terdapat pada IP Camera ditempat yang sudah disediakan oleh BlueCam. Virtual joystick yang terdapat pada aplikasi BlueCam ditunjukkan pada Gambar 3. Selain itu, terdapat juga fasilitas joystick yang memungkinkan user untuk mengendalikan robot dengan menekan tombol yang ada pada keypad. Adapun icon perintah pada aplikasi BlueCam dijabarkan pada tabel 3.

**Tabel 3. Icon Perintah Pergerakan Robot**

Icon	Fungsi
	Memerintahkan robot agar bergerak maju.
	Memerintahkan robot agar berbelok ke kiri.
	Memerintahkan robot agar berbelok ke
	Memerintahkan robot agar bergerak

**b. IP WebCam**

Aplikasi IP WebCam juga merupakan salah satu aplikasi gratis yang digunakan dalam jurnal ini. Aplikasi ini dapat didownload di Android Market (google play). Aplikasi ini berfungsi untuk mengubah *smartphone* android yang terpasang pada robot menjadi IP Camera.



**Gambar 5. Aplikasi IP WebCam**

**PENGUJIAN DAN ANALISA SISTEM**

Pada bagian ini dilakukan proses akhir dari analisis kinerja arsitektur *bluetooth* untuk komunikasi android pada sistem keamanan, yaitu pengujian perangkat keras dan perangkat lunak yang telah dibuat. Metode pengujian yang dilakukan adalah menguji fungsi kerja sistem dan tegangan, mulai dari pengujian tegangan pada mikrokontroler hingga efisiensi dari IP Camera.

**Pengujian Perangkat Keras**

**a. Proses Pengukuran dan Analisa Hasil Pengukuran Tegangan pada Port Output Mikrokontroler**

Pada pengukuran dengan memberikan logika 0 (*Low*), maka didapat hasil yang disajikan pada Tabel 4 berikut :

**Tabel 4. Hasil Pengukuran Tegangan dengan Logika 0**

PORT	TEGANGAN TERUKUR
B 2	0,26 V
B 3	0,26 V
D 5	0,26 V
D 6	0,26 V

Sedangkan pada pengukuran dengan memberikan logika 1 (*High*) pada mikrokontroler, didapat hasil seperti pada Tabel 5 berikut :

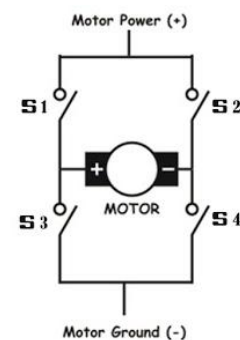
**Tabel 5. Hasil Pengukuran Tegangan dengan Logika 1**

PORT	TEGANGAN TERUKUR
B 2	4,80 V
B 3	4,78 V
D 5	4,79 V
D 6	4,79 V

Pada pengukuran *port output* dengan logika 0 (*Low*) mikrokontroler diperoleh hasil dari masing – masing *port* adalah sebagai berikut, *port* B2 terukur 0,26 V, *port* B3 terukur 0,26 V, *port* D5 terukur 0,26 V dan *port* D6 terukur 0,26 V. Secara teori, data yang seharusnya didapat adalah 0 V, terdapat sedikit selisih. Hal ini disebabkan oleh adanya toleransi resistor sebesar 5%, toleransi alat ukur dan kualitas kabel serta pemasangan komponen. Sedangkan pada saat diberikan logika 1 (*High*) nilai *output* yang seharusnya didapat adalah sebesar 5 V, namun hasil yang diperoleh adalah sebesar 4,80; 4,78; 4,79 dan 4,79 V. Perbedaan hasil ini disebabkan oleh keakuratan pengukuran dan juga alat ukur.

**b. Pengujian Driver Motor DC**

Dalam jurnal ini penggunaan motor DC yang diperlukan adalah pengontrolan arah dan pengontrolan kecepatan putar motor DC tersebut. Solusi untuk pengontrolan arah putar motor DC adalah dengan menggunakan driver motor DC berupa *H-Bridge* yang disajikan pada Gambar 6.



**Gambar 6. H-Bridge pada Motor DC**

Pengujian yang dilakukan pada H-Bridge motor DC adalah dengan memberikan Logika 0 dan Logika 1 pada tiap-tiap transistornya. Adapun hasil pengujiannya disajikan pada tabel 6 dan 7.

**Tabel 6. Pemberian Logika High dan Low pada Motor Maju/Mundur**

PORT		PERINTAH
PB 2	PB 3	
0	0	Diam
1	0	Maju
0	1	Mundur

**Tabel 7. Pemberian Logika High dan Low pada Motor Kanan/Kiri**

PORT		PERINTAH
PB 2	PB 3	
0	0	Diam
1	0	Kanan
0	1	Kiri

**c. Pengujian Komunikasi Bluetooth**

Pengujian ini bertujuan untuk memastikan koneksi antara aplikasi *BlueCam* dengan modul *bluetooth* dapat berjalan dengan baik. Selain itu, tujuan pengujian ini juga berfungsi untuk mendapatkan data HEX yang nantinya digunakan untuk mengendalikan robot. Program yang digunakan untuk menguji adalah COMTOOL.



**Gambar 7. Pengujian Data Hex dengan ComTool**

Dari hasil pengujian tersebut, didapatkan data HEX yang akan digunakan untuk mengendalikan robot yang disajikan pada Tabel 8.

**Tabel 8. Hasil Pengujian Data Hex untuk Mengendalikan Pergerakan Robot**

NO	Jenis Perintah	Data HEX
1	5553	Maju
2	4F	Mundur
3	2F	Kiri
4	5F	Kanan

**Pengujian Perangkat Lunak**

**1. Teleoperasi Robot**

Pada pengujian teleoperasi robot difokuskan pada uji pengendalian robot. Pengujian ini dilakukan dengan dua bentuk, yaitu pengujian dengan halangan dinding dan pengujian tanpa halangan. Langkah pengujian dilakukan dengan cara menjauhkan robot dari *smartphone* pengendali secara bertahap, sambil diberikan kiriman data dari *smartphone* pengendali. Titik maksimal diambil pada batas jarak saat robot sudah tidak mampu merespon kiriman data dari *smartphone* pengendali.

Dari pengujian tanpa halangan dinding didapatkan hasil pengujian yang ditampilkan pada Tabel 9.

**Tabel 9. Pengujian Jarak Pengendalian Robot Tanpa Halangan Dinding**

No	Jenis Perintah	Indikasi Respon Pada Robot pada Perubahan Jarak (Meter)					
		5	10	15	20	25	30
1	Maju	√	√	√	√	√	x
2	Mundur	√	√	√	√	√	x
3	Kiri	√	√	√	√	√	x
4	Kanan	√	√	√	√	√	x

Sedangkan pengujian pengendalian robot dengan halangan dinding, didapat data seperti pada Tabel 10 berikut :

**Tabel 10. Pengujian Jarak Pengendalian Robot Dengan Halangan Dinding**

No	Jenis Perintah	Indikasi Respon Pada Robot pada Perubahan Jarak (Meter)						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Maju	√	√	√	√	√	√	x
2	Mundur	√	√	√	√	√	√	x
3	Kiri	√	√	√	√	√	√	x
4	Kanan	√	√	√	√	√	√	x

Dari data dua variasi pengujian yang dilakukan, diperoleh hasil koneksi antara *bluetooth* pada *user* dan *bluetooth* pada robot dengan jarak maksimal tanpa halangan sejauh ± 30 m dan dengan halangan dinding sejauh ± 7 m. pada jarak tersebut didapatkan kondisi robot masih mampu merespon kiriman data dari *smartphone* pengendali. Sehingga dapat dikatakan aplikasi sistem pengendali robot pengawas menggunakan koneksi dua jenis *bluetooth* ini berhasil untuk jarak tersebut di atas.

**2. Komunikasi Video**

Pengujian yang dilakukan pada sistem komunikasi video di jurnal ini menitikberatkan pada Pengujian QoS (Quality of Service) Live Streaming IP Camera yang ada pada robot. Pada pengujian QoS dari live streaming bertujuan untuk mengetahui kualitas jaringan ad hoc yang dipakai pada *smartphone* pemantau dan pengendali. Adapun komponen dari QoS *live streaming* yang diuji adalah *Delay*, *Bandwidth* dan *Packet loss*. Pada pengujian QoS live streaming ini, dilakukan 2 perlakuan yakni pengujian yang dilakukan dengan menjauhkan client dari server tanpa adanya halangan berupa dinding dan pengujian dengan menjauhkan client dari server disertai adanya halangan berupa

dinding. Dengan melakukan pengujian ini, diharapkan mendapat kualitas jaringan yang baik dan mendukung untuk fitur live streaming.



**a. Pengujian QOS Live Streaming Tanpa Halangan.**

Pada pengujian ini, *smartphone* pemantau yang bertindak sebagai client dan ditempatkan pada robot digerakkan menjauhi server kemudian diukur secara berkala *delay*, bandit dan *packet loss* dari sisi server dengan menggunakan command promp yang terdapat pada windows. Adapun hasil pengujian komponen QoS tersebut disajikan pada Tabel 11.

Dari hasil pengujian tersebut dapat dihitung rata-rata *delay*, *bandwidth* dan *packet loss* dari jaringan ad hoc yang dipakai oleh *smartphone* pengendali dan *smartphone* pemantau.

$$\text{Delay} = \frac{\sum \text{Delay Tiap Jarak}}{\sum \text{Pengujian}} = \frac{1+3+6+8+12+15+134}{8} = \frac{179}{8} = 22,37 \text{ ms}$$

**Tabel 11. Pengujian QoS Tanpa Halangan Dinding**

Jarak	Delay	Bandwidth	Packet loss	Gambar
5 m	1 ms	15 Mbits/s	0 %	
10 m	3 ms	9,1 Mbits/s	0 %	

15 m	6 ms	6,3 Mb/s	0 %	
20 m	8 ms	5,4 Mb/s	0 %	
25 m	12 ms	550 Kbits/s	0 %	
30 m	15 ms	410 Kbits/s	0 %	
35 m	134 ms	50,3 Kbits/s	0 %	
37 m	Time Out	Time Out	100 %	

$$\begin{aligned} \overline{\text{Packet Loss}} &= \frac{\sum \text{Loss Tiap Jarak}}{\sum \text{Pengujian}} \\ &= \frac{0+0+0+0+0+0+0+100}{8} = \frac{100}{8} = 12,5 \text{ ms} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \overline{\text{Delay}} &= \frac{\sum \text{Delay Tiap Jarak}}{\sum \text{Pengujian}} \\ &= \frac{1+3+3+5+50}{5} = \frac{62}{5} = 12,4 \text{ ms} \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata tersebut, *delay* rata-rata adalah sebesar 22,37% dengan jarak maksimal ± 37m dan tidak melebihi 200ms yang merupakan standar *delay* untuk *real time streaming protocol* yang diatur dalam RFC2326 dan ITU-T H324. Sedangkan untuk paket loss, rata-rata yang didapat adalah sebesar 12,5% dengan jarak maksimal 37m dan hal ini masih dapat diterima karena standard yang ditetapkan oleh ITU adalah kurang dari 10%.

**b. Pengujian QOS Live Streaming Dengan Halangan**

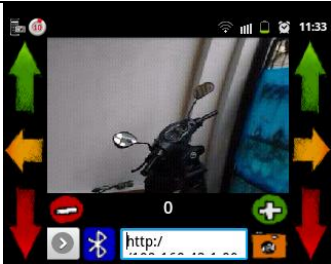
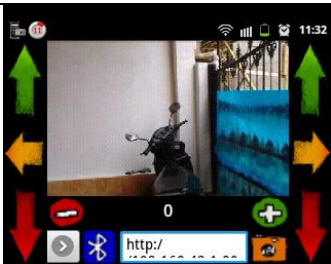
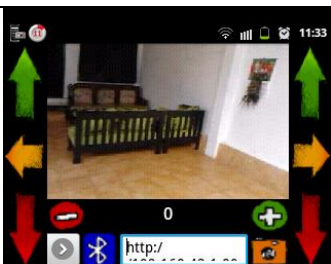
Pada pengujian ini, *smartphone* pemantau yang bertindak sebagai *client* dan ditempatkan pada robot digerakkan menjauhi server dalam suatu ruangan yang terdapat beberapa halangan berupa dinding. Kemudian diukur secara berkala *delay*, *bandwidth* dan *packet loss* dari sisi server dengan menggunakan command promp yang terdapat pada windows. Adapun hasil pengujian komponen QoS tersebut disajikan pada Tabel 12.

Dari hasil pengujian dapat dihitung rata-rata *delay*, *bandwidth* dan *packet loss* dari jaringan ad hoc antara *smartphone* pengendali dan pemantau.

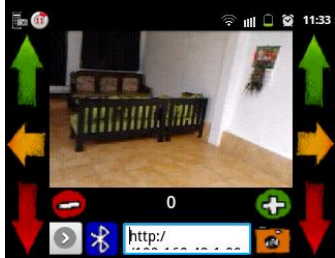

$$\text{Packet Loss} = \frac{\sum \text{Loss Tiap Jarak}}{\sum \text{Pengujian}} = \frac{0+0+0+0+100}{5} = \frac{100}{5} = 20 \text{ ms}$$

Berdasarkan perhitungan, *delay* rata-rata adalah sebesar 12,4% dengan jarak maksimal ± 15m, dan tidak melebihi 200 ms yang merupakan standar *delay* untuk *real time streaming protocol* yang diatur dalam RFC2326 dan ITU-T H324. Sedangkan rata-rata paket loss yang didapat adalah sebesar 20% dengan jarak maksimal ± 15m, nilai yang diperoleh cukup besar karena standard yang ditetapkan ITU adalah kurang dari 10% sehingga kualitas gambar pada jarak 15 m tidak dapat lagi diakses *smartphone* pengendali.

Tabel 12. Pengujian QoS dengan Halangan Dinding

Jarak	Delay	Bandwidth	Packet loss	Gambar
1 m	1 ms	9,94 Mbits/s	0 %	
5 m	3 ms	6,69 Mbits/s	0 %	
10 m	3 ms	5,85 Mbits/s	0 %	



13 m	5 ms	489 Kbits/s	0 %	
15 m	50 ms	44,5 Kbits/s	100 %	

**KESIMPULAN**

Dari uraian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bagian-bagian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah berhasil diimplementasikan sebuah robot mobile *bluetooth* dengan pemantau IP Camera yang mampu dikendalikan melalui *smartphone* dengan OS Android menggunakan teknologi *bluetooth* dengan kemampuan komunikasi 2 arah. Jangkauan kendali maksimal dihasilkan sejauh 30 m (ruang terbuka) dan 7 m di ruangan yang berhalangan dinding hal ini disebabkan oleh kualitas *bluetooth* dengan standar IEEE 802.11a adalah generasi awal standar WLAN dengan jarak jangkauan yang pendek.
2. Pemantauan via IP Camera yang terpasang pada robot dapat dilakukan hingga jarak maksimal 35 m pada ruangan terbuka dan 13 m pada ruangan dengan halangan dinding.
3. Delay rata-rata untuk komunikasi video pada *live streaming* adalah sebesar 22,37 ms pada ruangan terbuka dan 12,34 ms pada ruangan berhalangan dinding. Nilai ini masih dalam toleransi yang ditetapkan oleh ITU, dimana nilai tersebut tidak melebihi 200 ms yang merupakan standar *delay* untuk *real time streaming protocol* yang diatur dalam RFC2326 dan ITU-T H324
4. Packet loss rata-rata untuk komunikasi video pada *live streaming* adalah sebesar 12,5 % pada ruangan terbuka dan 20 % pada ruangan berhalangan dinding. Nilai *packet loss* pada pengujian di ruangan terbuka masih dapat diterima karena

standar ITU adalah sebesar 10%. Namun nilai yang didapat pengujian dengan adanya halangan berupa dinding cukup besar hal ini menyebabkan koneksi terputus pada jarak yang cukup pendek.

5. Dengan menggunakan *Operating System* Android, dapat didesain aplikasi yang bisa digunakan untuk mengendalikan robot secara *wireless*, sekaligus memantau kondisi sekitar robot menggunakan IP Camera Android.
6. Dengan memanfaatkan *smartphone* Android, dapat diciptakan suatu sistem teleoperasi robot yang *portable* dan mudah digunakan oleh siapa saja.

**SARAN**

Selain didapatkan beberapa kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa saran yang dapat diambil, antar lain :

1. Agar mendapatkan hasil maksimal, sebaiknya pemanfaatan sistem ini ditempatkan di ruang yang tidak terlalu tertutup.
2. Agar memungkinkan untuk diakses dengan jarak yang lebih jauh, dapat digunakan alternatif *software* IP Camera selain IP WebCam dan juga dengan melakukan *upgrade* pada *smartphone* android baik yang digunakan sebagai pengendali atau pemantau.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ajinkya Salunke, Prashant Shelke, Apurva Sahasrabudhe. 2012. *Telephony Calls over Bluetooth*. Global Journal of Computer

- Science and Technology Network, Web & Security Volume 12 Issue 11 Version 1.0 Juni 2012.
- Anonim. 2010. *Iperf : cara mengukur bandwidth client – server secara maksimal*.  
<http://www.nadasumbang.com/iperf-cara-mengukur-bandwidth-client-server-secara-maksimal/>.
- Anonim. 2011. *8-bit Atmel Microcontroller with 4/8/16K Bytes In-System Programmable Flash*.  
<http://www.atmel.com/images/doc2545.pdf>.
- Budiharto, Widodo. 2004. *Interfacing Komputer dan Mikrokontroler*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Eko Putra. Agfianto. 2003. *Belajar Mikrokontroler AT89C51/52/55 Teori Dan Aplikasi Edisi 2*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Hamsyah, Bima. 2013. *6 Kelebihan Ponsel Android*. <http://www.big-abq-things.blogspot.com/2013/02/6-kelebihan-ponsel-android.html>.
- Indrianto, Onki Nur. 2012. <http://www.elektronikaunej.blogspot.com/2012/09/makalah-rangkaian-h-bridge-latar.html>.
- Iswanto. 2009. *Belajar Sendiri Mikrokontroler AT90S2313 dengan BASIC Compiler*. Yogyakarta : Andi.
- Jubilee Enterprise. 2010. *88 Cara Inspiratif Berburu Ide untuk Blog*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- József Sütő, S. Oniga. 2012. Remote controlled data collector robot. *Carpathian Journal of Electronic and Computer Engineering* 5 (2012), 117-120.
- Kurniawan, Dayat. 2009. *Atmega8 dan Aplikasinya*. Jakarta : Elexmedia Komputindo.
- Kurniawan, Wiharsono. 2007. *Jaringan Komputer*. Yogyakarta : Andi.
- Luqman, Arif Rahman Hakim. 2009. *Analisa dan Implementasi Quality of Service (QoS) pada Jaringan JARDIKNAS (Jaringan Pendidikan Nasional)*. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM.
- M.F.L. Abdullah, Lee Mei Poh. 2011. *Mobile Robot Temperature Sensing Application via Bluetooth*. *International Journal of Smart Home*. Vol. 5, No. 3, July, 2011, 39-48.
- Michael Siregar, Ivan. 2011. *Membongkar Source Code Berbagai Aplikasi ANDROID*. Yogyakarta : Gava Media.
- Ming Yan, Hao Shi. 2013. *Smart Living using Bluetooth-based Android Smartphone*. *International Journal of Wireless & Mobile Networks (IJWMN)* Vol. 5, No. 1, February 2013, 65-72.
- Permata, Erwin. 2010. *Pendeteksian Kemacetan Lalu Lintas dengan Mengimplementasikan Algoritma Pin Hole*.  
<http://www.library.binus.ac.id/eColls/eThe sis/Bab2/2010-1-00268-IF-Bab%202.pdf>.
- Priyo Utomo, Eko. 2012. *Wireless Networking “Panduan Lengkap Membangun Jaringan Wireless Tanpa Teknisi”*. Yogyakarta : Andi.
- Pustekkom. 2007. *Cara Kerja Bluetooth*.  
[http://idkf.bogor.net/yuesbi/edu.ku/edukasi.net/TIK/Cara.Kerja.Bluetooth/materi\\_3.html](http://idkf.bogor.net/yuesbi/edu.ku/edukasi.net/TIK/Cara.Kerja.Bluetooth/materi_3.html).
- Rohit Agrawal, Ashesh Vasaly. 2012. *Bluetooth Navigation System Using Wi-fi Access Points*. *International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS)* Vol.3, No.2, Maret 2012, 185-192.
- Richard Y. Chiou, M. Eric Carr. 2012. *Design of a Cell Phone-controlled Bionic Robot*. American Society for Engineering Education AC 2012-4917.
- Riyadi. 2011. *Parameter Keandalan Jaringan Komputer*.  
<http://riyadi2405.wordpress.com/2011/03/05/parameter-keandalan-jaringan-komputer/>.
- Sebastian van Delden, Andrew Whigham. 2012. *A Bluetooth Based Architecture for Android Communication with an Articulated Robot*. *Proceeding of International Conference on Collaboration Technologies and Systems (CTS)*, 21-25 Mei 2012, 104-108.
- Sugeng, Winarno. 2006. *Jaringan Komputer dengan TCP/IP*. Bandung : Penerbit Informatika.
- Susilo, Deddy. 2010. *48 Jam kupas tuntas Mikrokontroler MCS51 & AVR*. Yogyakarta : Andi.
- W Purbo, Onno. 2001. *Teleoperasi menggunakan Interne*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Zenhadi. 2011. *Modul 12 Pengenalan Android*.  
<http://lecturer.eepis-its.edu/~zenhadi/kuliah/InternetProgramming/>.

**PENGEMBANGAN MANAJEMEN PERAWATAN GEDUNG PERKANTORAN  
DENGAN PENDEKATAN *MAINTENANCE SCORECARD*  
( STUDI KASUS DI BLK KAB. PATI )**

**Muhamad Irsadul Ngibad, ST., MM**  
Kejuruan Listrik Balai Latihan Kerja (BLK) Kab. Pati

***ABSTRACT***

*All of design result need a maintenance effort for keep the design still work properly along their life time. Office building as one of design result, have many facilities and utilities. This facilities and utilities also need a maintenance effort. The objective of this maintenance is for keeping the building condition still comfortable for life and work. This effort is to convince that all building utilities can work properly along their life time. Nowadays, maintenance effort have been done with traditional ways and system. So its needed a modern system that its better then before. Maintenance scorecard as a manajemen tools can be used for reach this effort. Maintenance scorecard is application of balance scorecard principle in the maintenance system. For Pati's VTC Building case, data analyzing can be done with using maintenance management decision tree. This analyzing starting with analyze the present condition based on maintenance management keyfactors, that continued with determine the desired condition. After knowing the present condition and determine the desired condition, then make a design for maintenance management development with maintenace scorecard approach.*

**Keywords :** *maintenance, office buliding, maintence management, maintenance management key factors, maintenance management decision tree, maintenance scorecard, present condition, desired condition, Pati's VTC Building.*

Semua hasil desain memerlukan upaya perawatan untuk menjaga desain tersebut tetap bekerja secara baik dalam waktu tertentu. Gedung perkantoran sebagai salah satu hasil desain, memiliki berbagai fasilitas dan utilitas. Fasilitas dan utilitas ini juga memerlukan upaya perawatan. Tujuan dari perawatan ini adalah untuk menjaga kondisi gedung tetap nyaman untuk bekerja dan ditinggali. Upaya ini juga untuk meyakinkan bahwa semua utilitas gedung dapat bekerja dengan baik sebagai mana mestinya dalam kurun waktu tertentu. Dewasa ini, upaya perawatan yang dilakukan menggunakan cara dan sistem yang tradisional. Sehingga dirasa perlu untuk menggunakan sistem modern yang lebih baik di banding sebelumnya. *Maintenance scorecard* sebagai sebuah alat manajemen dapat digunakan untuk mencapai uapaya ini. Untuk kasus gedung BLK Kab. Pati, analisa data dapat dilakukan dengan *maintenance management decision tree*. Analisa dimulai dengan menganalisa kondisi saat ini berdasarkan faktor-faktor kunci manajemen perawatan, dilanjutkan dengan menentukan keadaan yang diinginkan. Setelah mengetahui keadaan saat ini dan menentukan keadaan yang diinginkan kemudian membuat rancangan pengembangan manajemen perawatan dengan menggunakan pendekatan *maintenance scorecard*.

**Kata Kunci :** *perawatan, gedung perkantoran, manajemen perawatan, faktor-faktor kunci manajemen perawatan, maintenance management decision tree, maintenance scorecard, kondisi saat ini, kondisi yang diinginkan, Gedung BLK Kab. Pati*

## PENDAHULUAN

Ada adagium yang mengatakan, rancangan yang bagus tidak ada artinya tanpa sistem perawatan yang bagus pula. Ini artinya, setiap hasil rancangan yang dioperasikan harus dibarengi dengan suatu sistem perawatan dalam upaya meningkatkan kehandalannya. Handal dalam arti bisa bekerja sesuai dengan spesifikasi dan bisa bekerja sebagaimana mestinya sesuai dengan *life time* nya. Perawatan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap pemakai hasil suatu rancangan. Para pemakai ini, bahkan rela mengeluarkan biaya untuk proses perawatan. Selain itu mereka juga akan melakukan pengembangan sistem perawatan secara terus menerus ke arah yang lebih baik.

Perawatan sangat penting bagi individu, kelompok usaha maupun pemerintahan. Dengan perawatan, setiap peralatan yang dimiliki akan mendapatkan perhatian secara rutin dan kontinyu. Sehingga kondisinya akan terpantau dari waktu ke waktu. Ketika terjadi gejala-gejala yang menunjukkan tidak berfungsinya peralatan, maka akan terdeteksi dengan lebih cepat. Deteksi yang lebih cepat dapat menjaga kerusakan ke tingkat yang lebih parah. Deteksi dini inilah yang diharapkan mampu menjaga dan meningkatkan kehandalan dari peralatan-peralatan yang ada. Dengan perawatan, diharapkan setiap peralatan mampu bekerja sesuai fungsi kerjanya dan sesuai *life time* yang terelah didesain. Bahasa awamnya, dengan perawatan dapat mempertahankan kondisi kerja peralatan.

Begitu pentingnya manajemen perawatan, maka dirasa perlu untuk mengembangkan sistem manajemen perawatan yang bagus, terencana, terkoordinasi dan melibatkan semua pihak terkait. Pihak-pihak yang terlibat secara langsung dalam perawatan seperti teknisi dan pihak-pihak yang terlibat secara tidak langsung dalam upaya perawatan seperti bagian pengadaan, pergudangan, atau bagian keuangan. Sistem yang bagus ini sangat penting membantu upaya pengurangan biaya, efisiensi dan efektifitas kerja suatu peralatan secara khusus dan perusahaan / organisasi secara umum.

Gedung BLK Kab. Pati sebagai sebuah hasil rancangan, merupakan sebuah pusat pelatihan yang memiliki beberapa kejuruan dengan segala fasilitas dan utilitasnya. Gedung utama sebagai pusat administrasi memiliki beberapa fasilitas

seperti peralatan kantor dan juga utilitas seperti telepon dan toilet. Bengkel atau workshop yang terdiri dari ruang instruktur, ruang teori dan ruang praktek. Di setiap bengkel terdapat peralatan kantor dan juga peralatan praktek pelatihan yang terdiri dari mesin-mesin ataupun peralatan pelatihan. Ruang panel listrik dan gudang-gudang yang sangat memerlukan perawatan.

Segala hal yang ada di BLK kab. Pati haruslah tetap terjaga. Hal ini untuk menjamin para penghuni atau pegawainya tetap nyaman tinggal dan bekerja disana. Menjamin semua peralatan yang ada berfungsi dengan baik sebagaimana mestinya. Sehingga semua jenis peralatan itu bisa digunakan saat ada pelatihan. Untuk mewujudkan semua itu, sangatlah penting dikembangkan suatu sistem manajemen perawatan yang modern. Salah satu upaya itu bisa dilakukan dengan pendekatan *maintenance scorecard*.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, dimana penelitian yang dilakukan hanya untuk mengetahui dan memberikan gambaran mengenai sesuatu tanpa membuat suatu perbandingan atau menghubungkan dengan sesuatu yang lain. Biasanya dapat diperlihatkan dalam bentuk tabel, grafik, histogram atau yang lainnya untuk mempermudah pemahaman akan gambaran yang diberikan. (Sugiyono : 2006). Dalam hal ini penulis hanya akan memberikan gambaran dan paparan tentang analisa terhadap manajemen maintenance yang ada dan sedang berjalan, untuk kemudian mengembangkannya dengan pendekatan *maintenance scorecard*.

Sedangkan dalam pengambilan data, penulis menggunakan beberapa metode atau teknik pengambilan data, diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian lapangan, yaitu penelitian langsung ke lokasi penelitian mengenai objek penelitian yang telah ditentukan sebelumnya untuk mengetahui keadaan sesungguhnya dari objek yang diteliti.
2. Penelitian pustaka, yaitu dengan mempelajari buku-buku atau literatur yang berkaitan dan relevan terhadap permasalahan yang menjadi objek penelitian.

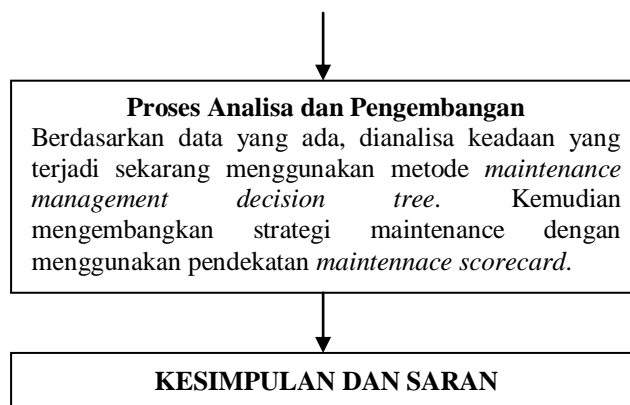
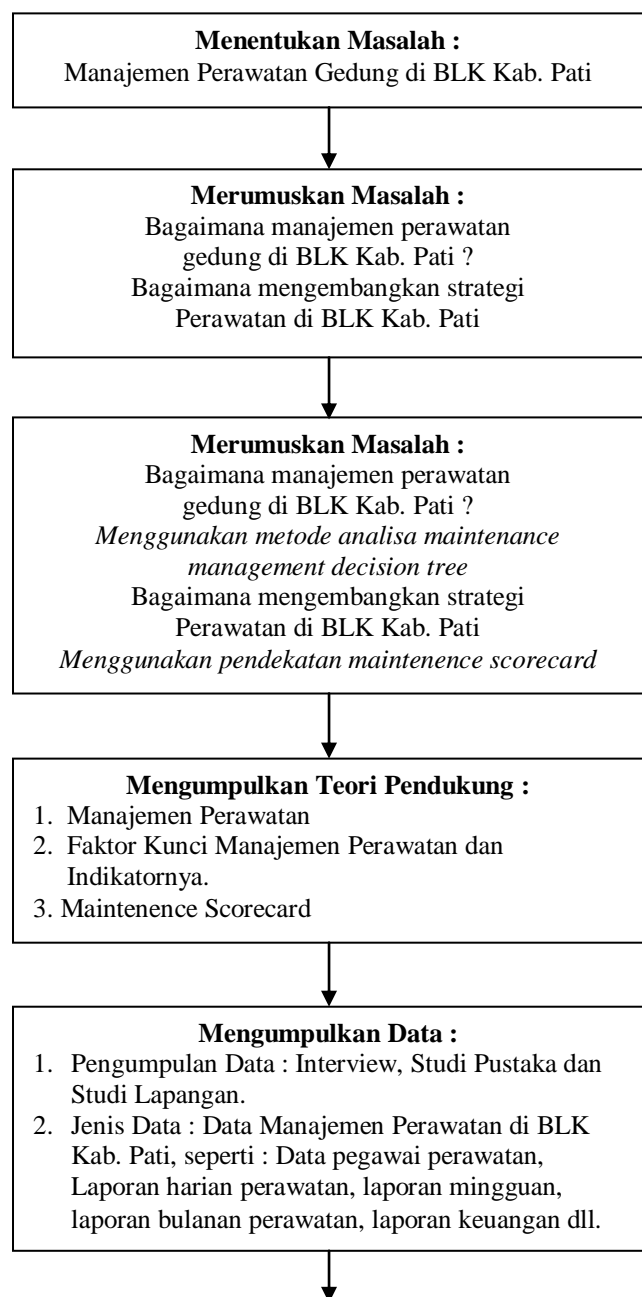
3. Interview, yaitu mewancarai secara langsung orang yang berkompeten di bidangnya atau yang mengetahui seluk-beluk objek penelitian.

**OBJEK PENELITIAN**

Penelitian dilakukan di Gedung BLK Kab. Pati yang meliputi seluruh gedung yang ada beserta fasilitas dan utilitasnya. Gedung BLK Pati berada di Jl. Banyuurip Km. 3,5 Dusun Cacah Desa Sukoharjo Kec. Margorejo Kab. Pati. Penelitian dilakukan selama bulan Maret 2015.

**KERANGKA BERPIKIR**

Setelah mengetahui detail objek penelitian, selanjutnya adalah membuat sebuah kerangka berpikir, yang akan digunakan dalam proses penelitian selanjutnya. Kerangka berpikir itu adalah sebagai berikut :



Gbr. 1 Bagan Kerangka berpikir

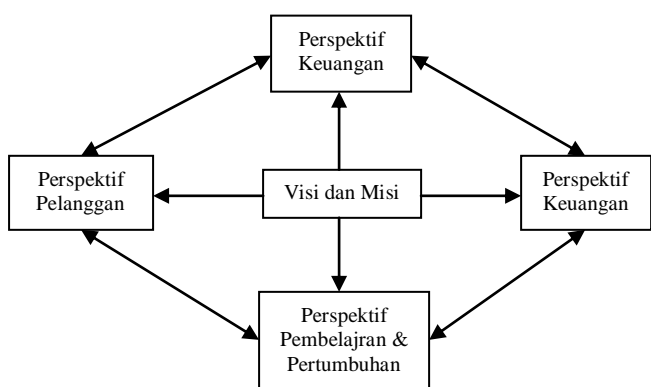
**LANDASAN TEORI**

Maintenance scorecard pertama kali dikenalkan oleh Daryl Mather seorang praktisi di bidang manufaktur yang telah berpengalaman bertahun-tahun dibidangnya. Beliau terinspirasi oleh Kaplan & Norton dengan *Balance Scorecard* nya dan John Moubray dengan *Reliability Center Maintenance* nya. Berdasarkan inspirasi ini, lahirlah istilah *maintenance scorecard*.

Dalam *textbook The Balance Scorecard*, Robert Kaplan dan David Norton sebagai penggagas ide itu menganjurkan sebuah sistem pengukuran yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan strategi perusahaan ke seluruh level yang ada dalam organisasi perusahaan. Keduanya menganjurkan bahwa semua strategi dalam departemen yang berbeda dalam sebuah perusahaan haruslah terhubung dan berhubungan dengan strategi perusahaan secara keseluruhan. Keduanya memfokuskan diri pada pengembangan kartu skor (*scorecard*). Dalam proses bisnis yang dapat ditunjukkan dengan baik untuk kesuksesan perusahaan.

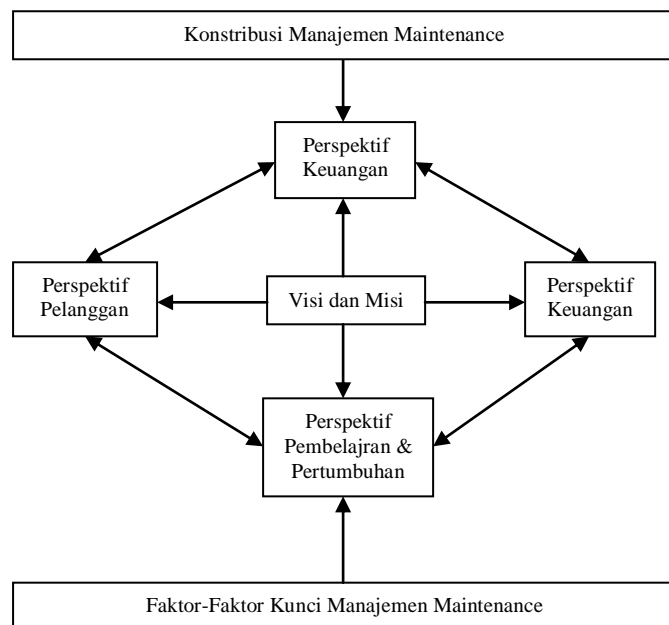
Pendekatan yang digunakan telah disusun dari sebuah sistem pengukuran manajemen inti. Pendekatan *balance scorecard* menerjemahkan sebuah strategi perusahaan ke dalam serangkaian ukuran unjuk kerja. Ukuran yang komprehensif, yang menyiapkan kerangka kerja strategis untuk sebuah pengukuran strategis dan manajemen. *Balance scorecard* mengukur unjuk kerja dalam empat perspektif yaitu perspektif keuangan, perspektif pelanggan, perspektif proses bisnis internal dan perspektif pembelajaran dan pertumbuhan.

Perspektif keuangan dapat dipusatkan dalam indikator seperti ROI, REO, rugi laba atau ROA. Untuk organisasi umum non bisnis perspektif keuangan dapat dilihat dari seberapa efektif dan efisien organisasi dalam memenuhi kebutuhan anggota organisasi. Perpektif pelanggan melingkupi masalah kemampuan dari organisasi dalam menyiapkan produk yang berkualitas, keefektifan dalam pengiriman dan pelayanan serta kepuasan pelanggan secara umum. Perspektif proses bisnis internal fokus pada hasil dari proses bisnis internal menuju ke arah perolehan *financial* dan kepuasan pelanggan. Karena itu diperlukan untuk menemukan dan mengidentifikasi faktor kunci suksesnya bisnis. Perspektif pembelajaran dan pertumbuhan adalah mengenai kemampuan pekerja dan sistem informasi yang mendukung untuk mencapai tujuan dari perusahaan. Keempat perspektif ini dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut :



Gbr.2 Perspektif *Balance Scorecard*

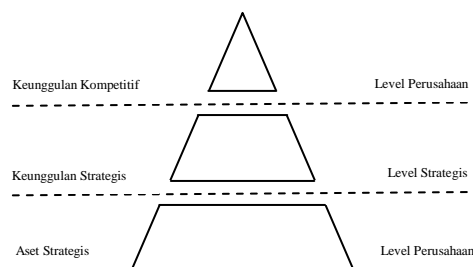
Secara umum Terry Wireman menggambarkan hubungan manajemen *maintenance* dan *balance scorecard* dalam kaitannya dengan kontribusi manajemen maintenance dan fungsi-fungsi praktis dari manajemen maintenance. Kontribusi manajemen maintenance lebih cocok untuk dihubungkan dalam hal perspektif keuangan dan fungsi-fungsi praktis manajemen maintenance dihubungkan dengan perspektif pelanggan, perspektif proses bisnis internal dan perspektif pembelajaran & pertumbuhan. Hubungan antara manajemen maintenance dengan balance scorecard dapat diperlihatkan dalam bagan berikut ini :



Gbr.3 *Balance Scorecard vs Manajemen Maintenance*

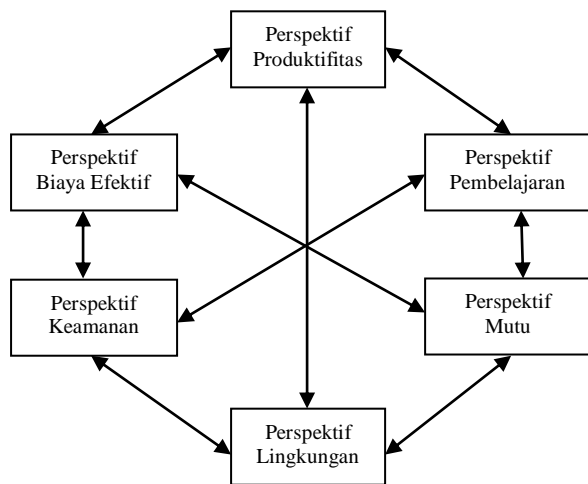
*Maintenance scorecard* merupakan sebuah alat bantu / tools yang didesain untuk membantu praktisi maintenance, manager dan pemilik usaha (owner) dalam mengembangkan dan menerapkan strategi manajemen maintenance atas aset fisik yang dimilikinya. Termasuk dalam hal ini adalah mengidentifikasi strategi yang dibutuhkan dan menentukan langkah terbaik yang diperlukan. Hal ini mesti dilakukan dari level perusahaan (*corporate level*) dan diterapkan sampai dengan *frontline* dari aktifitas maintenance. Dalam hal ini juga dibahas mengenai indikator unjuk kerja yang dapat digunakan dalam maintenance. (Daryl Mather : 2005)

Maintenance scorecard dapat diterapkan dan diukur dengan pendekatan struktural yaitu melalui keunggulan kompetitif di tingkat perusahaan, kunggulan strategis di tingkat strategis dan strategi asset di tingkat fungsional. Artinya setiap level atau tingkatan ada pengukurannya. Mengenai hal ini dapat diperlihatkan secara lebih rinci dalam bagan berikut :



Gbr. 4 Pendekatan Struktural Pengukuran Maintenance

*Maintenance scorecard* menyiapkan bantuan kerangka kerja / *frame work* untuk membantu perusahaan memahami bagaimana membuat sistem manajemen maintenance sebagai salah satu sumber untuk mencapai keunggulan yang kompetitif. Kerangka kerja ini dapat diperlihatkan dalam enam perspektif dasar maintenance scorecard sebagai berikut :



Gbr. 5 Enam Perspektif Maintenance Scorecard (Daryl Mather : 2005)

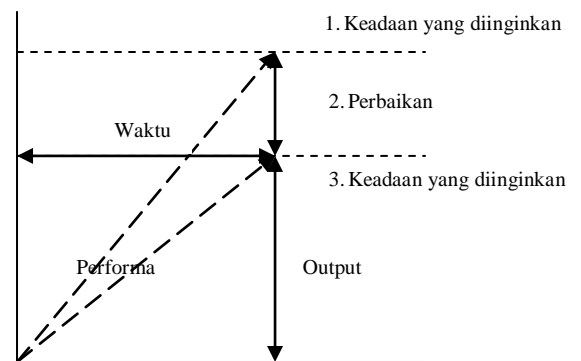
Keunggulan kompetitif yang dapat dihasilkan dari perspektif produktifitas adalah bagaimana meningkatkan *up-time* mesin melalui penurunan waktu perbaikan, bagaimana meningkatkan kapasitas produksi melalui mesin-mesin yang handal / *reliable*, bagaimana meningkatkan *up-time* produksi dan pengurangan pemborosan administrasi. Dari perspektif biaya efektif dapat dilihat penghematan atas biaya operasional seperti penghematan langsung dari penundaan atau penghilangan aktifitas maintenance, penghematan biaya aktifitas dan biaya belanja. Hal ini juga dapat dilihat dari biaya modal untuk penggantian, modifikasi atau *overhaul*.

Dari segi perspektif keamanan dan keselamatan dapat digambarkan melalui pengurangan kecelakaan dan biaya akibat kecelakaan, pengurangan premi asuransi dan peningkatan moral pekerja yang bisa dilihat dari berkurangnya jumlah yang sakit dan meningkatnya tindakan proaktif. Dari segi perspektif mutu dapat dilihat dari bagaimana mesin mampu memproduksi dengan baik. Disamping itu, dari segi mutu juga dapat diperlihatkan melalui seberapa antusias orang untuk ikut meningkatkan kehandalan mesin. Dan seberapa besar mereka mengerti tentang pentingnya maintenance, sehingga kegagalan atau kerusakan akibat kesalahan manusia dapat dikurangi.

Dari perspektif lingkungan dapat dilihat dari efek yang ditimbulkan dari proses usaha terhadap lingkungan.

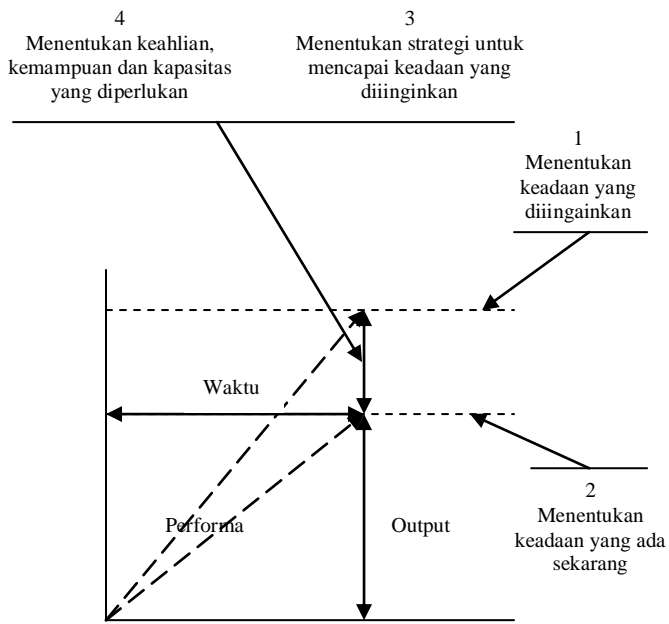
Lingkungan di sini bisa lingkungan dalam arti alam maupun lingkungan sosial. Seberapa besar dampak proses usaha terhadap lingkungan yang dimaksud. Seberapa toleransi yang diperbolehkan dampak terhadap lingkungan ini. Sedangkan dari perspektif pembelajaran adalah seberapa besar upaya untuk terus melakukan perbaikan yang berkelanjutan dalam situasi dan kondisi yang terus berkembang.

Kemudian untuk mencapai keunggulan strategis pada level strategis dapat dilakukan melalui pengembangan strategi yang terdiri dari tiga langkah yaitu meliputi pemahaman tujuan perusahaan, menentukan strategi untuk mencapai tingkat performa yang diinginkan sesuai dengan tujuan perusahaan dan mendefinisikan indikator yang digunakan untuk mencapai tujuan dari strategi yang telah dipilih dan ditentukan sebelumnya. Sedangkan tingkat performa dapat dilihat dalam bagan berikut :



Gbr. 6 Pendefinisian Performa (Daryl Mather : 2005)

Dalam tingkatan fungsional dapat dilakukan melalui beberapa tahap yaitu mendefinisikan strategi maintenance, menentukan ukuran fungsional, pemahaman tentang kausalitas atau sebab akibat, menentukan performa sumber daya manusianya dan dokumentasi semua proses. Dalam pendefinisian strategi maintenance sendiri meliputi penentuan keadaan yang diinginkan, menganalisa keadaan yang ada sekarang, menentukan strategi untuk mencapai keadaan yang diinginkan dan menentukan keahlian, kapasitas serta kemampuan yang dibutuhkan. Tahap pendefinisian strategi ini dapat dilihat dalam bagan berikut :



Gbr. 7 Pendefinisian Strategi Maintenance (Daryl Mather : 2005)

Hal yang tidak kalah pentingnya dalam maintenance scorecard adalah tahap pendokumentasian. Contoh model pendokumentasian maintenance scorecard bisa dilihat pada tabel 1.

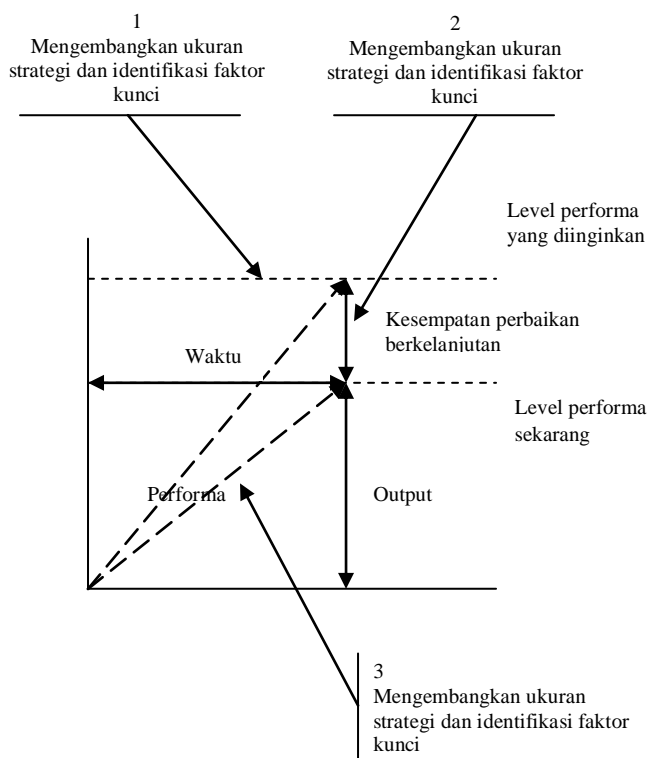
Proses implementasi dari maintenance scorecard terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap pengembangan (*development*), tahap pembuatan (*creation*), dan tahap penanaman (*embedding*). Ketiga tahap ini tentu saja didahului oleh tahap-tahap yang sudah disebutkan di muka yaitu tahap pendefinisian performa dan tahap pendefinisian strategi. Kesemuanya ini merupakan satu kesatuan yang saling terkait satu sama lainnya. Dalam tahap pengembangan, terdapat beberapa proses diantaranya adalah menentukan dan merencanakan sasaran dan tujuan, membuat rencana strategis, menentukan ukuran yang akan dipakai, menentukan kunci keberhasilan untuk pencapaian keunggulan kompetitif. Dalam tahap pembuatan / kreasi mencakup upaya-upaya dalam menentukan alat bantu, keahlian, kapasitas, kemampuan dan proses yang diperlukan untuk menjalankan rencana strategis yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan dalam tahap penanaman, mencakup masalah mengenai penanaman pentingnya perubahan dan perbaikan yang berkelanjutan kepada seluruh pekerja. Dalam tahap awal adalah pengenalan atas rencana strategis yang telah dibuat dan selanjutnya adalah membuat aturan mainnya. Aturan ini harus mampu meningkatkan tingkat partisipasi pekerja dalam pelaksanaan dan penerapan rencana strategis tersebut.

Tabel 1 Model Pendokumentasian dalam Maintenance Scorecard (Daryl Mather : 2005)

Perspektif Produktifitas								
						Bagaimana kontribusi produktifitas aset ?		
Level Perusahaan			Level Strategis			Level Fungsional		
Tujuan	Ukuran	Target	Keahlian, Kapasitas dan Kemampuan	Ukuran	Target	Tujuan Eksekusi	Ukuran	Target



Setelah tiga tahap dapat dijalankan, maka selanjutnya adalah bagaimana mendapatkan *feedback* dari setiap proses untuk bahan evaluasi dan dalam rangka perbaikan yang berkelanjutan. Jadi, *feedback* ini tidak hanya sekedar untuk menentukan apa yang bisa dilakukan dengan baik, tetapi juga bagaimana setiap proses yang berlangsung dapat tercatat dengan baik dan teratur. Ketiga tahapan dalam implementasi / penerapan maintenance scorecard dapat dilihat dalam bagan berikut ini :



Gbr. 6 Pendefinisian Performa (Daryl Mather : 2005)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

BLK Kab. Pati merupakan pusat pelatihan milik pemerintah. Pada awalnya merupakan Unit Pelaksana Pusat (UPTP) yang berinduk pada Departemen tenaga Kerja RI. Bangunan BLK Pati sendiri berdiri sejak tahun 1982 dan resmi beroperasi pada tahun 1983. Sejak otonomi daerah BLK Kab. Pati diambil oleh Pemerintah Daerah Kab. Pati dan berada di bawah Dinas Sosial, Tenaga Kerja dan Transmigrasi. Di bawah dinas ini, BLK Pati berubah status hanya sebagai seksi pelatihan dan produktifitas, yang dipimpin oleh seorang kasi atau kepala seksi.

Seksi pelatihan dan produktifitas atau selanjutnya disebut eks BLK Pati sendiri memiliki fungsi penyiapan bahan perumusan kebijakan bidang pelatihan dan produktifitas. Tugas seksi ini antara lain sebagai berikut :

1. Melaksanakan pendaftaran, rekrutmen/seleksi peserta magang, peserta pelatihan keterampilan

kerja dan peningkatan produktifitas tenaga kerja

2. Melaksanakan kegiatan teknis peningkatan produktifitas, pengukuran produktifitas dan konsultasi produktifitas tenaga kerja.
3. Melaksanakan pendidikan dan pelatihan bagi pencari kerja.

Seksi pelatihan dan produktifitas memiliki visi dan misi. Visinya adalah terwujudnya peningkatan kualitas dan produktifitas tenaga kerja di Kabupaten Pati. Sedangkan misinya adalah sebagai berikut :

1. Melaksanakan pelatihan keterampilan kerja.
2. Meningkatkan kualitas angkatan kerja.
3. Meningkatkan produktifitas angkatan kerja.
4. Meningkatkan penyerapan dan pengembangan tenaga kerja.
5. Menyiapkan tenaga kerja yang terampil di bidangnya.

Pegawai yang mendukung fungsi ini terdiri dari seorang kepala seksi, 5 orang staf administrasi, 3 orang staf umum dan 16 instruktur. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2  
Jumlah Pegawai dan Jabatannya

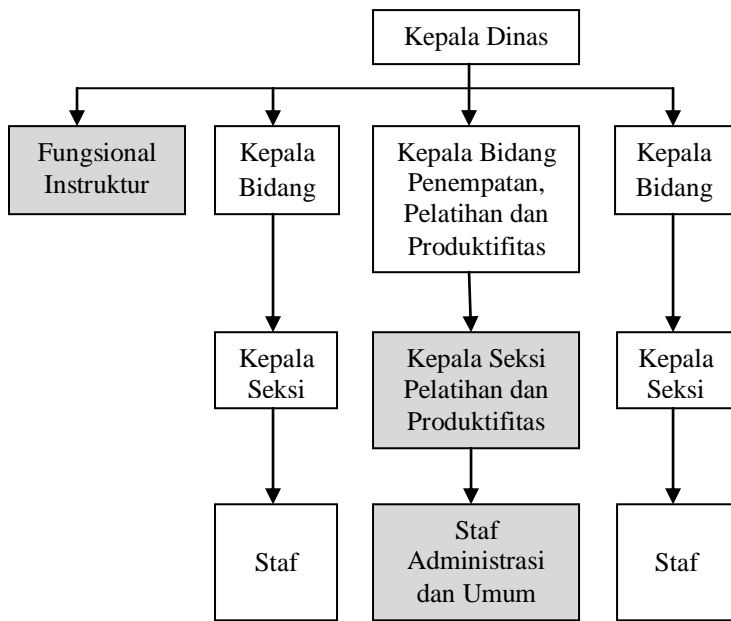
Jabatan	Jumlah
Kepala Seksi	1
Staf Administrasi	5
Staf Umum	3
Instruktur Listrik	4
Instruktur Las	3
Instruktur Menjahit	2
Instruktur Otomotif	3
Instruktur Mebelair	2
Instruktur Ukir	1
Instruktur Mesin Logam	1

Dari segi pendidikan, pegawai di eks BLK Pati terdiri dari 2 orang lulusan S2, 9 orang lulusan S1, 2 orang lulusan D3, 3 orang lulusan D2 dan sisanya sebanyak 9 orang lulusan SMA sederajat. Hal ini diperlihatkan pada tabel berikut :

Tabel 3  
Data Pendidikan Pegawai

Pendidikan	Jumlah
S2	2
S1	9
D3	2
D2	3
SMA/SMK	9

Sedangkan struktur organisasi seksi pelatihan dan produktifitas adalah sebagai berikut :



Gbr. 7 Struktur Organisasi Seksi Pelatihan & Produktifitas Balai Latihan Kerja (BLK) Kab. Pati

Pada bagan struktur organisasi di atas, tiga jabatan meliputi kepala seksi produktifitas, staf administrasi dan umum serta instruktur berada dalam satu atap yaitu Balai Latihan Kerja (BLK) Kab. Pati. Hanya saja kelompok fungsional instruktur bertanggung jawab langsung kepada Kepala Dinas. Instruktur ini terdiri dari instruktur penyelia, instruktur ahli pertama dan instruktur ahli madya. Data mengenai hal ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4  
Data Instruktur dan Jabatannya

Jabatan	Jumlah
Instruktur Madya	1
Instruktur Pertama	4
Instruktur Penyelia	11

**Analisa kondisi saat ini**

Saat ini gedung BLK terdiri dari dua bagian, yaitu gedung lama (dibangun tahun 1982) dan gedung baru hasil renovasi tahun 2014. Gedung lama terdiri dari gudang otomatis, bekas ruang komputer yang difungsikan sebagai musholla dan ruang panel utama. Sedangkan gedung baru terdiri dari kantor pusat administrasi, ruang komputer, ruang aneka kejuruan, ruang menjahit, ruang listrik, ruang las, ruang mesin logam dan pos satpam. Kondisi gedung saat ini seperti terlihat pada gambar-gambar beikur ini :

Foto-foto kondisi gedung lama :



Gbr. 8 Ruang Panel Listrik dari Luar



Gbr. 9 Ruang Panel Listrik dari Dalam



Gbr. 10 Genset dalam Ruang Panel (Rusak)



Gbr. 11 Panel Listrik yang tak terawat



Gbr.14 Toilet Kotor dan Tidak Terawat



Gbr. 12 Genset yang Mangkrak



Gbr.15 Pos Satpam



Gbr.13 Genset yang Tak Terawat



Gbr.16 Kondisi PHB Listrik

Foto-foto kondisi gedung baru



Gbr.17 Gedung Pusat Administrasi



Gbr.20 Dalam Panel PHB Listrik



Gbr.18 Workshop Komputer, Menjahit, Bordir, Listrik dan Aneka kejuruan



Gbr.21 Pos Satpam



Gbr.19 Panel Listrik



Gbr.22 Toilet

Dari foto-foto tersebut sangat terlihat sekali perbedaannya. Gedung lama terkesan kumuh dan tidak terawat sedangkan gedung baru terkesan rapi dan masih terawat. Disinilah masalah yang akan dibahas lebih lanjut. Jangan sampai gedung baru yang terlihat rapi itu bernasib seperti gedung lama yang tidak terawat. Harus ada upaya perawatan yang lebih serius untuk tetap menjaga kondisi gedung beserta segala fasilitas dan utilitasnya. Apalagi gedung baru hasil rehab, semua ruangan telah dilengkapi dengan AC.

Dari data yang diperoleh, belum bisa ditemukan data-data mengenai :

1. Jadwal rutin perawatan, misalnya harian, mingguan dan bulanan.
2. Pegawai yang khusus menangani perawatan
3. Dana atau biaya perawatan
4. Pengadaan dan penyimpanan barang
5. Sistem aliran kerja

6. Sistem pengumpulan data
7. Pelatihan teknis
8. Keterlibatan semua pihak
9. Perbaikan yang berkelanjutan

Hal-hal diatas merupakan faktor-faktor kunci dalam manajemen perawatan. Dengan tidak adanya data-data tersebut, menunjukkan bahwa manajemen perawatan di BLk Kab. Pati belum terencana dengan baik. Manajemen perawatannya masih tergolong dalam kategori *reaktive maintenance* dan *corrective maintenance*. Dimana proses perawatan dilakukan secara tidak rutin, dilakukan saat ada kerusakan. Belum sampai pada tahap *preventive maintenance* atau pencegahan.

Mengenai kondisi saat ini dapat digambarkan melalui *maintenance management decision tree* berikut ini :



Gbr.23 Maintenance Management Decision Tree Gedung BLK Kab. Pati

**Menentukan Kondisi yang Diinginkan**

Setelah mengetahui kondisi saat ini, maka langkah selanjutnya adalah menentukan kondisi yang diinginkan. Kondisi ini tentu saja merupakan kondisi yang lebih baik daripada kondisi yang telah ada atau yang sedang dijalankan. Kondisi yang diinginkan tentu saja merubah paradigma *reactive* dan *corrective maintenance* ke arah *preventif maintenance*. Dengan demikian harus diciptakan suasana *preventive maintenance* sebagai berikut :

1. Harus ada jadwal perawatan rutin
2. Harus ada pegawai yang mengurus perawatan dan pengawasnya.
3. Harus ada dana perawatan dengan prosedur yang semudah-mudahnya.
4. Harus ada sistem pengadaan dan pergudangan yang efektif beserta prosedur yang mudah.

5. Harus ada sistem aliran kerja yang jelas.
6. Harus ada sistem pengumpulan data tentang kondisi gedung dengan semua fasilitas dan utilitasnya.
7. Harus ada pelatihan baik teknis maupun non teknis di bidang perawatan
8. Harus melibatkan semua pihak
9. Harus ada perbaikan yang berkelanjutan

**Mengembangkan manajemen perawatan dengan menggunakan pendekatan *maintenance scorecard*.**

Langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat sistem pendokumentasian dengan menggunakan model *maintenance scorecard*. Dalam hal ini, penulis hanya membatasi pada perspektif produktifitas pada tingkatan fungsional. Langkah ini bisa dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5  
Perspektif Produktifitas Tingkat Fungsional

Tema Strategi		Menuju Preventive Maintenance				Tanggal			
Dibuat Oleh						Disahkan Oleh			
Perspektif Produktifitas									
Bagaimana produktifitas di tingkat fungsional berperan?									
Tujuan Eksekusi		Ukuran		Target		Inisiatif/Tindakan		Penanggung Jawab	
1	Meningkatkan tindakan perawatan rutin	A	Jadwal harian, mingguan dan bulanan	A	Dibuat setiap awal tahun	A	Membuat jadwal perawatan harian, mingguan dan bulanan	A B C D	Kepala Seksi Staf administrasi Staff Umum Instruktur
		B	Pelaksanaan jadwal harian, mingguan dan bulanan	A	100%	A B	Menentukan pegawai yang akan melaksanakan jadwal perawatan Laporan harian, mingguan dan bulanan perawatan		
2	Mengefektifkan pengadaan dan penyimpanan barang	A	Persentase Order Pembelian mendadak	A	<10%	A	Melakukan identifikasi barang-barang yang sering digunakan	A B C	Kepala Seksi Staff Umum Instruktur
		B	Persentase pekerjaan yang tertunda karena menunggu material	A	<5%	A	Mempermudah prosedur pembelian material		
3	Mengefektifkan sistem aliran kerja	A	Persentase pegawai yang melaporkan dalam laporan perawatan	A	100%	A	Membuat sistem aliran kerja	A B	Kepala Seksi Staff Administrasi
		B	Persentase biaya tenaga perawatan dari luar yang terencana	A	95%	A	Memasukkan ke dalam DIPA		
		C	Rasio distribusi pekerjaan berdasarkan jenis maintenance	A	40/60	A	Menyesuaikan antara reaktif maintenance dan preventive		

							maintenance		
4	Meningkatkan sistem pengumpulan data perawatan	A B C D	Biaya Perawatan Biaya pengadaan Inventaris setiap item yang ada Informasi mengenai keadaan atau kondisi setiap peralatan yang ada	A A A A	Harus ada Harus ada Harus ada Harus ada	A A A A	Memasukkan ke dalam DIPA Memasukkan ke dalam DIPA Membuat daftar inventaris internal/eksternal Laporan perawatan	A B C D E F	Kepala Seksi Tim Program Tim Inventaris Staf Administrasi Staf Umum Instruktur
5	Meningkatkan keahlian pegawai di bidang perawatan	A	Banyak pelatihan per tahun	A	2 kali per tahun	A	Melakukan pelatihan internal maupun eksternal	A B C	Kepala Seksi Instruktur Staf Umum
6	Meningkatkan keterlibatan semua pihak	A	Keterlibatan pegawai	A	Masing-masing pegawai memiliki tugas perawatan	A	Membuat pembagian tugas	A	Semua Pegawai di semua level
7	Meningkatkan perbaikan yang berkelanjutan	A	Feedback atau umpan balik	A	<25%	A	Membuat dan membagikan form feedback	A B	Kepala Seksi Staf Administrasi

Jika diperhatikan dari form atau tabel maintenance scorecard, maka dapat dilihat bahwa Kepala Seksi memiliki wewenang strategis untuk memberdayakan pegawai yang ada dalam upaya perawatan gedung. Terumata dalam menentukan pegawai yang akan melaksanakan sistem perawatan. Penentuan pegawai yang akan menjadi pelaksana perawatan sangat penting untuk mencapai keadaan yang diinginkan. Langkah-langkah yang perlu diambil adalah sebagai berikut :

1. Untuk perawatan rutin yang bersifat kebersihan dan keindahan gedung dan fasilitas seperti toilet bisa memberdayakan tenaga cleaning servis. Hal ini harus dijadwalkan secara rutin.
2. Untuk yang sifatnya perlu keahlian seperti perawatan listrik, AC bisa melibatkan instruktur listrik atau bisa memakai jas dari luar.
3. Pengecekan rutin atas kondisi gedung dapat dilakukan oleh petugas penjaga malam atau cleaning servis. Hal ini bisa dilakukan dengan membuat form check list atas kondisi gedung dan fasilitasnya. Misalnya, kondisi toilet, kondisi lampu-lampu, kondisi jendela, kondisi atap, kondisi AC dan lain-lain. Sehingga saat ada kerusakan akan segera diketahui dan ditindak lanjuti.
4. Untuk perawatan workshop beserta alat-alatnya diserahkan sepenuhnya kepada instruktur masing-masing. Hal ini tetap menggunakan form laporan perawatan, supaya dapat diketahui keadaan mesin atau peralatan dari waktu ke waktu.

5. Menentukan seorang pegawai sebagai pengawas perawatan, hal ini bisa diambil dari instruktur senior. Setiap penunjukan harus menggunakan SK supaya bisa dipertanggungjawabkan.
6. Menentukan pegawai yang bertugas mengumpulkan data-data administrasi perawatan gedung.

Setelah menentukan personel atau pegawai, Kepala Seksi tinggal menjalankan *roadmap* seperti yang ada pada tabel maintenance scorecard di atas. Sehingga target yang telah ditentukan dapat tercapai.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Manajemen perawatan di BLK Kab. Pati masih bersifat *reaktif maintenance / corrective maintenace*.
2. Berdasarkan kondisi tersebut akan dikembangkan sistem manajemen perawatan ke tingkat *preventive maintenance*.
3. Pengembangan ini menggunakan metode *maintenance scorecard*. Keberhasilan dari sistem ini tergantung kepada kepala seksi sebagai pemegang kebijakan strategis untuk menentukan pegawai atau pelaksana sistem manajemen perawatan yang akan dikembangkan. Sekaligus sebagai pengawas utama berjalannya sistem manajemen perawatan yang telah ditentukan.

## SARAN-SARAN

1. Perlu diadakan sosialisasi mengenai roadmap manajemen perawatan yang telah dibuat, supaya semua pihak memiliki kesadaran akan pentingnya sistem perawatan gedung. Hal ini juga dimaksudkan untuk meningkatkan kerlibatan semua pihak.
2. Setiap penunjukan pegawai sebagai petugas perawatan gedung disertai SK supaya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

## DAFTAR PUSTAKA

Al-Hammad, A and Assaf, S. 1997. *The Effect of Faulty Design on Building Maintenance*. Journal Quality in Maintenance Jilid 3 Nomor 1 halaman 29-39.

Amstrong, J.H. 1987. *Maintenance Building Service*. London : Mitchell.

Assaf, S and Al-Hammad, A. 1995. *The Effect Faulty Construction on Building maintenance*. Jurnal Building Research & Information Jilid 23, Nomor 2, halaman 75-81.

Budi, Antonius. *Antara Manajemen Property, Building Management dan Facility Management*. Melalui [www.fm-indonesia.com](http://www.fm-indonesia.com). (20/03/2015)

Chew, M.Y.L and Tan, S.S. 2004. *A Multivariate Approach to Prediction of West Areas*. School of Design and Environment : NUS.

Lam, KC. 2000. *Planning and Execution of Business Centered Maintenance for Perfect Building in Year 2000*. Department of Building Service Engineering : The Hongkong Polytechnic University.

-----, 2000. *Quality Assurance in Management of Building Services Maintenance*. Department of Building Service Engineering : The Hongkong Polytechnic University.

LEED. *Design for Green Building*. Melalui [www.wildmillgreen.com](http://www.wildmillgreen.com) (21/03/2015)

Louiz, Z and Varier, DJ. 2000. *A Multi Objective and Stochastic System for Building Maintenance Management*. NUS.

Mather, Daryl. 2005. *The Maintenance Scorecard Creating Strategic Advantage*. New York : Industrial Press Inc.

Poerbo, Hartono. 2005. *Utilitas Bangunan : Buku Pintar untuk Mahasiswa Sipil dan Arsitek*. Jakarta : Penerbita Djambatan.

Spedding, A (ed). 1987. *Building Maintenance Economic and Management*. UK : E&FW Spon.

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : Alfabeta.

Wireman, Terry. 2005. *Developing Performance Indicators for Managing Maintenance second Edition*. New York : Industrial Press Inc.



## PERBEDAAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *JIGSAW* PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI

Dwi Anggriyani, S.Pd, M.Pd

Pps Universitas Muhammadiyah Bengkulu

[anggriyani\\_dwi@rocketmail.com](mailto:anggriyani_dwi@rocketmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep siswa menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* dengan pembelajaran Konvensional pada Mata pelajaran biologi. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2014. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Eksperimen Semu. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre Test Post Test Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah seluruh kelas 8, kelas diambil secara acak. Pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen berupa soal Kemampuan Pemahaman Konsep, adapun teknik analisis data yang digunakan adalah Uji ANOVA satu jalur (One Way ANOVA) dan dilanjutkan dengan Uji *Pos Hoc*s *LSD*. Rata-rata skor Postes Kemampuan Pemahaman Konsep siswa yang diberikan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* adalah 78 dan pembelajaran konvensional adalah 48. Berdasarkan Uji ANOVA satu jalur rata-rata skor postes kemampuan pemahaman konsep diperoleh nilai signifikansi  $0,00 > 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti kemampuan Pemahaman konsep siswa pada kedua kelas perlakuan terdapat perbedaan. Uji *Pos Hoc*s *LSD* menunjukkan Model Pembelajaran yang paling baik dalam meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*.

**Kata Kunci :** Pemahaman Konsep, Kooperatif *Jigsaw*, Inkuiri Terbimbing.

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan telah melaju dengan pesatnya karena selalu berkaitan erat dengan perkembangan teknologi yang memberikan wahana yang memungkinkan perkembangan tersebut. Perkembangan yang pesat telah menggugah para pendidik untuk dapat merancang dan melaksanakan pendidikan yang lebih terarah pada konsep belajar, yang dapat menunjang kegiatan sehari-hari dalam masyarakat. Dalam upaya menyesuaikan perkembangan tersebut menuntut kreatifitas dan kualitas sumber daya manusia harus ditingkatkan yang dapat dilakukan melalui jalur pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas peserta didik melalui pengajaran salah satunya yaitu pada mata pelajaran Biologi, guru diharapkan tidak hanya memahami disiplin ilmu Biologi, tetapi hendaknya juga memahami hakikat proses pembelajaran Biologi yang mencakup tiga ranah kemampuan, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Maka, pengalaman belajar Biologi harus memberikan pertumbuhan dan perkembangan siswa pada setiap aspek kemampuan tersebut.

Di antaranya kemampuan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Biologi adalah kemampuan Pemahaman konsep. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum IPA (Biologi) menyediakan berbagai pengalaman belajar untuk memahami konsep dan proses pengetahuan alam dan menekankan agar peserta didik menjadi pelajar aktif dan luwes. Hal ini berarti bahwa proses belajar mengajar Biologi di SMP tidak hanya berlandaskan pada teori pembelajaran perilaku, tetapi lebih menekankan pada prinsip-prinsip belajar dari teori kognitif (Mulyasa, 2008).

Dalam proses mengajar, hal terpenting adalah pencapaian pada tujuan yaitu agar siswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajarnya. Kemampuan pemahaman ini merupakan hal yang sangat fundamental, karena dengan pemahaman akan dapat mencapai pengetahuan prosedur. Menurut Purwanto (2011) pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharuskan siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Sementara Mulyasa (2005) menyatakan bahwa

pemahaman adalah kedalaman kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu.

Pengertian konsep menurut Rosser dalam Dahar (2011) adalah suatu abstraksi yang mewakili satu kelas objek, kejadian, kegiatan atau hubungan yang mempunyai atribut yang sama. Pemahaman konsep sangat penting, karena dengan penguasaan konsep akan memudahkan siswa dalam mempelajari biologi. Pada setiap pembelajaran diusahakan lebih ditekankan pada penguasaan konsep agar siswa memiliki bekal dasar yang baik untuk mencapai kemampuan dasar yang lain seperti penalaran, komunikasi, koneksi dan pemecahan masalah.

Menurut Sagala (2003) konsep merupakan pikiran seseorang atau sekelompok orang yang dinyatakan dalam definisi sehingga menjadi produk pengetahuan yang meliputi prinsip-prinsip, hukum, dan teori. Konsep diperoleh dari fakta, peristiwa, pengalaman melalui generalisasi dan berfikir abstrak. Pemahaman konsep merupakan tingkatan hasil belajar siswa sehingga dapat mendefinisikan atau menjelaskan sebagian atau mendefinisikan bahan pelajaran dengan menggunakan kalimat sendiri. Dengan kemampuan siswa menjelaskan atau mendefinisikan, maka siswa tersebut telah memahami konsep atau prinsip dari suatu pelajaran meskipun penjelasan yang diberikan mempunyai susunan kalimat yang tidak sama dengan konsep yang diberikan tetapi maksudnya sama (Dahar, 2011).

Menurut Patria (2007) dalam Amaliyanti (2013) mengatakan apa yang dimaksud pemahaman konsep adalah kemampuan siswa yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti, memberikan interpretasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan definisi pemahaman konsep adalah Kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengemukakan kembali ilmu yang diperolehnya baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan kepada orang sehingga orang lain tersebut benar-benar mengerti apa yang disampaikan.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan pada pembelajaran Biologi di SMP Negeri 1 Pondok Kubang Kabupaten Bengkulu Tengah, pengetahuan tentang penguasaan konsep biologi pada siswa boleh dikatakan masih kurang. Hal ini terlihat dari, sejumlah siswa yang diteliti hanya < 50% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Selain itu, Siswa hanya mengandalkan kemampuan menghafal tanpa di dasari bagaimana membangun suatu pemahaman konsep yang dapat membuat mereka benar-benar memahami materi yang mereka pelajari secara prosedural. Maka dari itu perlu segera mendapat penanganan dan perhatian penulis. Pola pembelajaran yang dilakukan selama ini, hanya mengandalkan satu macam metode yang dianggap sesuai dengan kondisi sekolah yaitu metode ceramah dan jarang menggunakan metode dan model-model dalam pembelajaran yang inovatif. Sehingga pembelajaran yang diharapkan belum tercapai dan prestasi belajar secara maksimal sulit untuk dicapai. Hal ini dilakukan karena mengingat banyak sekali berbagai faktor penghambat salah satunya keterbatasan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran yang tersedia di sekolah.

Dari beberapa uraian di atas perlunya penerapan suatu pembelajaran di kelas yang dapat menumbuhkan pengetahuan tentang pemahaman konsep dalam pembelajaran Biologi. Serta tuntutan belajar di sekolah mengharuskan siswa untuk belajar lebih mandiri, disiplin dalam mengatur waktu, dan melaksanakan kegiatan belajar yang lebih terarah dan intensif sehingga memungkinkan siswa produktif, kreatif, dan inovatif. Salah satu pembelajaran yang dapat membangun suasana belajar yang diharapkan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif.

Menurut Slavin (2010), pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam, sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Dengan demikian, pendidikan hendaknya mampu mengkondisikan dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktifitas dan daya cipta kreativitas sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran. Dalam

teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan masalah-masalah komplek untuk di cari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana dan keterampilan yang diharapkan.

Ada beberapa model dalam pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran biologi diantaranya model kooperatif tipe *Jigsaw*. Model *Jigsaw* pada hakekatnya model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa. Siswa mempunyai peran dan tanggung jawab besar dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan motifator. Tujuan model *Jigsaw* ini adalah untuk mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif dan penguasaan pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh siswa apabila siswa mempelajari materi secara individual. Dalam metode *Jigsaw* ini siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu “kelompok awal” dan “kelompok ahli”. Setiap siswa yang ada dalam “kelompok awal” mengkhususkan diri pada satu bagian dalam sebuah unit pembelajaran. Siswa dalam “kelompok awal” ini kemudian dibagi lagi untuk masuk kedalam “kelompok ahli” untuk mendiskusikan materi yang berbeda. Siswa kemudian kembali ke “kelompok awal” untuk mendiskusikan materi hasil “kelompok ahli” pada siswa “kelompok awal”. Dalam konsep ini siswa harus bisa mendapat kesempatan dalam proses belajar supaya semua pemikiran siswa dapat diketahui. Pembelajaran model *Jigsaw* menuntut setiap siswa untuk bertanggung jawab atas ketuntasan bagian pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok lainnya (Suprijono, 2012).

Selain model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang dapat membangun pengetahuan pemahaman konsep melalui keterlibatan aktif dalam belajar kelompok. Model Inkuiri juga di rasakan cocok diterapkan dalam pembelajaran di kelas yang menuntut keaktifan siswa untuk membangun pengetahuan tentang pemahaman konsep dalam pembelajaran Biologi.

Beberapa hasil penelitian yang relevan terhadap penelitian yang akan dilakukan antara lain, (1) Penelitian Maasawet (2011) yang berjudul “Meningkatkan hasil belajar dan Kemampuan Kerja Sama Belajar Biologi Melalui Penerapan

Strategi Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas VII SMP Negeri VI Kota Samarinda Tahun Pelajaran 2010/2011” memaparkan hasil bahwa melalui penerapan strategi inkuiri terbimbing terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata tes awal 48 menjadi 83 pada nilai rata-rata tes akhir, serta kemampuan kerja sama siswa dalam belajar biologi dari 12,04% meningkat menjadi 84,53%. (2) Penelitian yang dilakukan Hasnah (2012) yang berjudul “ Penerapan Model *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Aktifitas belajar siswa dalam Pembelajaran Biologi di Kelas IX SMP Negeri 1 Seruway Aceh Tamiang Pada Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012” berdasarkan analisis data menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Jigsaw*. Dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 71, 25 menjadi 78,05 dengan peresetase klasikal aktivitas belajar siswa dari 66,61 % menjadi 91,66%. (3) Penelitian yang dilakukan Nurochman (2007) yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Inkuiri Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Proses Belajar IPA Biologi Materi Pokok Sistem Pencernaan Pada SMP Negeri 2 Temon Kulo Progo Kelas VIII Semester 1 Tahun Pelajaran 2007/2008” pada penelitian tersebut terdapat pengaruh pendekatan inkuiri terhadap pemahaman konsep siswa. Hal tersebut ditunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep siswa yang diberikan perlakuan pembelajaran konvensional (ceramah) dengan siswa yang diberikan perlakuan pendekatan inkuiri. Dibuktikan dengan hasil uji t, t hitung  $3,73 > 2,000$  ( $p < 0,01$ ).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian : “Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Dengan Inkuiri Terbimbing Pada Mata Pelajaran Biologi”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada Perbedaan kemampuan Pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Biologi yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan model pembelajaran Inkuiri terbimbing?
2. Diantara Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* dengan Inkuiri terbimbing, model pembelajaran manakah yang dianggap paling

baik untuk meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep?

Selanjutnya berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui Perbedaan kemampuan Pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Biologi yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan model pembelajaran Inkuiri terbimbing.
2. Untuk mengetahui model pembelajaran yang paling baik dalam meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan siswa.

Adapun hipotesis yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

**H<sub>0</sub>** : Tidak ada perbedaan kemampuan Pemahaman Konsep siswa pada mata pelajaran Biologi yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan model pembelajaran Inkuiri terbimbing.

**H<sub>1</sub>** : Ada perbedaan kemampuan Pemahaman Konsep siswa pada mata pelajaran Biologi yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan model pembelajaran Inkuiri terbimbing.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pondok Kubang Bengkulu Tengah, kelas 8 semester 1 (ganjil) tahun pelajaran 2014/2015 pokok bahasan Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-test Post-test Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SMP Negeri 1 Pondok Kubang Bengkulu Tengah. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 8 (Delapan) yang terdiri dari kelas 8.a, 8.b dan 8.c. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Simple Random Sampling*. Pengambilan anggota sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu, cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2010).

Untuk memperoleh data hasil Pemahaman Konsep Biologi yang diperlukan dalam penelitian ini digunakan alat pengumpul data berupa rancangan pre-test dan post-test yang dibuat berdasarkan indikator yang disesuaikan dengan standar kompetensi dasar (SKD) dan kurikulum yang

harus dicapai oleh peserta didik. Soal terdiri dari 10 butir soal dalam bentuk esay hal ini dilakukan agar semua indikator yang harus dikuasai siswa tercakup.

Sebelum instrumen Soal Penilaian Pemahaman Konsep siswa yang digunakan dalam penelitian, maka perlu dilakukan uji coba atau *try out* untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Uji coba dilaksanakan pada kelas XI SMP Negeri 1 Pondok kubang. Uji instrumen penilaian terdiri dari uji validitas dan reliabilitas instrumen.

Tabel : Hasil Uji Validitas Soal Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa

Butir	Sig	Ket	Pearson Correlation	Ket
Butir 1	0.000	Valid	0.808**	Tinggi
Butir 2	0.001	Valid	0.760**	Tinggi
Butir 3	0.000	Valid	0.844**	Tinggi
Butir 4	0.000	Valid	0.859**	Tinggi
Butir 5	0.000	Valid	0.933**	Sangat Tinggi
Butir 6	0.000	Valid	0.979**	Sangat Tinggi
Butir 7	0.000	Valid	0.911**	Sangat Tinggi
Butir 8	0.000	Valid	0.861**	Tinggi
Butir 9	0.000	Valid	0.859**	Tinggi
Butir 10	0.000	Valid	0.933**	Sangat Tinggi

Dari tabel di atas tentang validitas soal kemampuan pemahaman konsep siswa menunjukkan hasil akhir analisis butir-butir yang valid, dengan nilai signifikan semuanya < 0,05. Selain itu, bila dilihat dari nilai *Pearson Correlation* menunjukkan bahwa semua butir soal berada pada kriteria tinggi dan sangat tinggi. Setelah diperiksa tingkat validnya kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas untuk melihat stabilitas soal tersebut. Hasil uji statistiknya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel : Hasil Uji Realibilitas Soal Soal Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	16	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	16	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Output ini menjelaskan tentang jumlah data yang valid untuk diproses dan data yang dikeluarkan, serta persentasenya. Dapat diketahui bahwa data

yang valid jumlahnya 16 dengan persentase 100% dan tidak ada data yang dikeluarkan (exclude).

Tabel : Reliability Statistics Soal Kemampuan Pemahaman Konsep

Cronbach's Alpha	N of Items
.967	10

Output Reliability Statistics di atas menunjukkan hasil dari analisis reliabilitas dengan teknik *Cronbach Alpha*. Diketahui nilai *Cronbach Alpha* 0,967. Menurut Sekaran (1992) dalam Priyatno (2011), Realibilitas < 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan > 0,8 adalah baik. Karena nilainya > 0,8, maka reliabelnya baik. Sedangkan jumlah item pertanyaannya adalah 10 butir soal.

Menentukan perbedaan hasil Test Kemampuan Pemahaman konsep Siswa antar variabel secara bersamaan digunakan uji ANOVA Satu Jalur (*One Way ANOVA*) dan analisis statistic dibantu dengan *Software IBM SPSS Statistic 17.0 for Windows dan Microsoft Excell*.

Menentukan Hipotesis Uji

1.  $H_0 : \mu_1 = \mu_2 = \dots = \mu_5$
2.  $H_1 : \text{tidak semua } \mu_i \text{ sama}$

Kriteria Keputusan

1.  $H_0$  diterima Jika nilai signifikansi > 0,05
2.  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi < 0,05. Berarti  $H_1$  diterima, maka perlu dilakukan uji lanjut.

Uji lanjut yang digunakan adalah LSD pada SPSS 17.0. Dengan hipotesis uji sebagai berikut

1.  $H_0 : \mu_i = \mu_j$
2.  $H_1 : \mu_i \neq \mu_j$

Kriteria Keputusan

1.  $H_0$  diterima Jika nilai signifikansi > 0,05
2.  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi < 0,05. Berarti antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda nyata

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tes Awal (*Pretes*)

Gambaran Umum data *Pretes* Kemampuan Pemahaman Konsep dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel: Perhitungan jumlah Skor Tertinggi, Skor Terendah, Rata-rata, Simpangan baku, Varians Tes Awal.

Model Belajar	N	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Skor Total	Rata-rata	Simpangan Baku	Variance
Jigsaw	18	25,00	45,00	600,00	33,3333	7,27607	52,941
Inkuiri Terbimbing	17	20,00	50,00	575,00	33,8235	8,39073	70,404
Konvensional	18	25,00	50,00	580,00	32,2222	7,51904	56,536

Berdasarkan tabel di atas skor total yang diperoleh kelas Jigsaw adalah 600, rata-rata 33,3333, simpangan baku 7,27607, skor terendah 25,00, skor tertinggi 45,00, dan varians 52,941. Sedangkan skor total yang diperoleh kelas Inkuiri Terbimbing adalah 575,00, rata-rata 33,8235, simpangan baku 8,39073, skor terendah 20,00, skor tertinggi 50,00, dan varians 70,404. Adapun skor total yang diperoleh kelas konvensional adalah 580,00, rata-rata 32,2222, simpangan baku 7,51904, skor terendah 25,00, skor tertinggi 50,00, dan varians 56,536. Pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa perbandingan nilai tes awal (*pretes*) pada kelas yang memperoleh pembelajaran Kooperatif Jigsaw, Inkuiri Terbimbing serta kelas yang memperoleh pembelajaran konvensional atau kontrol adalah sama. Pada tabel tersebut tidak terlihat adanya perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa yang bervariasi antara pembelajaran Kooperatif Jigsaw, Inkuiri Terbimbing serta siswa yang memperoleh Pembelajaran Konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan Pemahaman Konsep dan kesiapan siswa sama.

Sebelum melakukan Uji *One Way ANOVA* (*ANOVA Satu Jalur*) harus diperiksa terlebih dahulu persyaratan-persyaratannya, yakni normalitas distribusi dan homogenitas varians distribusi. Pengujian normalitas akan menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov. Dengan kriteria bila nilai signifikansi > 0,05 maka distribusinya tidak normal, sedangkan jika nilai signifikansinya < 0,05 maka distribusinya adalah normal. Setelah dianalisis dengan menggunakan SPSS 17 diperoleh hasil terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel: Uji Normalitas Tes Awal (*Pretes*) Kemampuan Pemahaman Konsep

Aspek Kemampuan	Kelompok	Kolmogorov-smirnov		Kesimpulan	Ket
		Std.Dev	Asymp Sig 2-Tailed		
Pemahaman Konsep	Jigsaw	7,28	0,102	$H_0$ diterima	Normal
	Inkuiri Terbimbing	8,40	0,838	$H_0$ diterima	Normal
	Konvensional	7,51	0,310	$H_0$ diterima	Normal

Dapat dilihat pada tabel di atas nilai signifikan untuk uji Normalitas data pada kelas Jigsaw adalah 0,120, kelas Inkuiri Terbimbing adalah 0,838, dan kelas Konvensional adalah 0,310. Berdasarkan kriteria di atas, ternyata nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov seperti pada tabel lebih besar dari 0,05 yang berarti pada taraf signifikansi 5% data pretes Kemampuan pemahaman konsep siswa pembelajaran Kooperatif Jigsaw, Inkuiri Terbimbing dan Konvensional berdistribusi normal.

Setelah diketahui normalitas data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Setelah dianalisis dengan menggunakan SPSS 17 diperoleh hasil terlihat pada tabel berikut ini :

**Tabel: Uji Homogenitas Tes Awal (Pretes) Kemampuan Pemahaman Konsep**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.059	2	50	.943

Homogenitas varians distribusi Kemampuan Pemahaman konsep sebagai syarat berikutnya, diuji dengan menggunakan uji *Levene*. Hasil perhitungan Uji Levene tampak pada tabel dengan kriteria bila nilai signifikansi uji *Levene* < 0,05 maka ketiga varians homogen, sedangkan jika nilai signifikansi uji *Levene* > 0,05 maka ketiga varians tidak homogen.

Memperhatikan tabel nilai signifikansi uji *Levene* adalah 0,943 lebih besar dari pada 0,05 ini berarti data pretes kemampuan Pemahaman Konsep biologi pembelajaran Kooperatif, Inkuiri Terbimbing serta siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional mempunyai varians yang homogen. Dengan memperhatikan normalitas dan homogenitas data nilai tes awal, maka untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai tes awal Kemampuan pemahaman Konsep siswa pembelajaran Jigsaw, Inkuiri Terbimbing dan Konvensional digunakan Uji ANOVA Satu Jalur (*One Way ANOVA*). Rangkuman hasil uji ANOVA dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel : ANOVA Skor Rerata Pretes Kemampuan Pemahaman Konsep**

Sumber Adanya Perbedaan	Jumlah Kuadrat	Df	Rerata Kuadrat	F	Sig.	Kesimpulan
Antar Kelompok	23,739	2	11,870	0,199	0,199	H <sub>0</sub> diterima
Inter Kelompok	2987,582	50	59,752			
Total	3011,321	52				

Dari hasil Uji ANOVA pada Tabel di peroleh nilai  $F = 0,199$  dengan signifikansi  $0,199 > 0,05$ . Hal ini berarti kemampuan pemahaman konsep ketiga kelas perlakuan pada tes awal tidak berbeda. Dengan kata lain siswa memiliki kemampuan pemahaman konsep yang sama saat diberikan tes awal.

**Tes Akhir (Postes)**

Gambaran Umum data Postest kemampuan pemahaman konsep dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel : Perhitungan jumlah Skor Tertinggi, Skor Terendah, Rata-rata, Simpangan baku, Varians Tes Akhir.**

Model belajar	N	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Total	Rata-rata	Simpangan Baku	Variance
Jigsaw	18	60,00	100,00	1410,00	78,3333	10,43185	108,824
Inkuiri Terbimbing	17	40,00	100,00	1110,00	65,2941	16,34306	267,096
Konvensional	18	30,00	65,00	870,00	48,3333	12,36694	152,941

Berdasarkan tabel di atas skor total yang diperoleh kelas Jigsaw adalah 1410,00, rata-rata 78,3333, simpangan baku 10,43185, skor terendah 60,00, skor tertinggi 100,00, dan varians 108,824. Sedangkan skor total yang diperoleh kelas Inkuiri Terbimbing adalah 1110,00, rata-rata 65,2941, simpangan baku 16,34306, skor terendah 40,00, skor tertinggi 100,00, dan varians 267,096. Adapun skor total yang diperoleh kelas konvensional adalah 870,00, rata-rata 48,3333, simpangan baku 12,36694, skor terendah 30,00, skor tertinggi 65,00, dan varians 152,941.

Pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa perbandingan nilai tes akhir (postest) pada kelas yang memperoleh pembelajaran Kooperatif Jigsaw, Inkuiri Terbimbing serta kelas yang memperoleh pembelajaran konvensional atau kontrol adalah terdapat perbedaan. Pada tabel tersebut terlihat adanya perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa yang bervariasi antara pembelajaran Kooperatif Jigsaw, Inkuiri Terbimbing serta siswa yang memperoleh Pembelajaran Konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan Pemahaman Konsep mengalami perbedaan setelah diberikan perlakuan. Sehingga memperlihatkan skor rata-rata kelas eksperimen atau perlakuan lebih tinggi dibandingkan kelas konvensional atau kontrol.

Sebelum melakukan Uji *One Way ANOVA* (*ANOVA Satu Jalur*) harus diperiksa terlebih dahulu persyaratan-persyaratannya, yakni

normalitas distribusi dan homogenitas varians distribusi. Pengujian normalitas akan menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov. Dengan kriteria bila nilai signifikansi > 0,05 maka distribusinya tidak normal, sedangkan jika nilai signifikansinya < 0,05 maka distribusinya adalah normal. Setelah dianalisis dengan menggunakan SPSS 17 diperoleh hasil terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel: Uji Normalitas Hasil Tes Akhir (Posttes) Kemampuan Pemahaman Konsep

Aspek Kemampuan	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov		Kesimpulan	Ket
		Std.Dev	Asymp Sig 2-Tailed		
Pemahaman Konsep	Jigsaw	10,43	0,755	H <sub>0</sub> diterima	Normal
	Inkuiri Terbimbing	16,34	0,423	H <sub>0</sub> diterima	Normal
	Konvensional	12,36	0,742	H <sub>0</sub> diterima	Normal

Dapat dilihat pada tabel di atas nilai signifikan untuk uji Normalitas data pada kelas Jigsaw adalah 0,755, kelas Inkuiri Terbimbing adalah 0,423, dan kelas Konvensional adalah 0,742. Berdasarkan kriteria di atas, ternyata nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov seperti pada tabel lebih besar dari 0,05 yang berarti pada taraf signifikansi 5% data postest Kemampuan pemahaman konsep siswa pembelajaran Kooperatif Jigsaw, Inkuiri Terbimbing dan Konvensional berdistribusi normal.

Setelah diketahui normalitas data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Setelah dianalisis dengan menggunakan SPSS 17 diperoleh hasil terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel : Uji Homogenitas Tes Akhir (Postes) Kemampuan Pemahaman Konsep

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.312	2	50	.278

Homogenitas varians distribusi Kemampuan Pemahaman konsep sebagai syarat berikutnya, diuji dengan menggunakan uji *Levene*. Hasil perhitungan Uji Levene tampak pada tabel dengan kriteria bila nilai signifikansi uji Levene < 0,05 maka ketiga varians homogen, sedangkan jika nilai signifikansi uji Levene > 0,05 maka ketiga varians tidak homogen.

Memperhatikan tabel di atas nilai signifikansi uji Levene adalah 0,278 lebih besar dari pada 0,05 ini berarti data postest kemampuan Pemahaman Konsep Siswa pembelajaran Kooperatif, Inkuiri

Terbimbing serta siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional mempunyai varians yang homogen.

Dengan memperhatikan normalitas dan homogenitas data nilai tes akhir (postest), maka untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai tes akhir Kemampuan pemahaman Konsep siswa pembelajaran Jigsaw, Inkuiri Terbimbing dan Konvensional digunakan Uji ANOVA Satu Jalur (*One Way ANOVA*). Rangkuman hasil uji ANOVA dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel : ANOVA Skor Rerata Postes Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa

Sumber Adanya Perbedaan	Jumlah Kuadrat	Df	Rerata Kuadrat	F	Sig.	Kesimpulan
Antar Kelompok	8144,395	2	4072,198	23,340	0,00	H <sub>0</sub> ditolak
Inter Kelompok	8723,529	50	174,471			
Total	16867,925	52				

Dari hasil Uji ANOVA pada Tabel di peroleh nilai F = 23,340 dengan signifikansi 0,00. Hal ini berarti kemampuan Pemahaman konsep siswa pada ketiga kelas perlakuan saat diberikan tes akhir (postes) terdapat perbedaan. Hal ini dikarena nilai signifikansi < 0,05. Maka untuk mengetahui model pembelajaran yang berpengaruh secara signifikan dalam Kemampuan pemahaman konsep, perlu dilanjutkan dengan uji LSD. Hasil perhitungan uji LSD di sajikan pada tabel berikut ini :

Tabel: Uji LSD Skor Postest Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa

Kelas		Perbedaan Rerata	Std. Error	Sig.	Kesimpulan
Jigsaw (1)	Inkuiri Terbimbing (2)	13.03922*	4.46719	.005	Tolak H <sub>0</sub>
	Konvensional (3)	30.00000*	4.40291	.000	Tolak H <sub>0</sub>
	Jigsaw (1)	-13.03922*	4.46719	.005	Tolak H <sub>0</sub>
Inkuiri Terbimbing (2)	Konvensional (3)	16.96078*	4.46719	.000	Tolak H <sub>0</sub>
	Jigsaw (1)	-30.00000*	4.40291	.000	Tolak H <sub>0</sub>
Konvensional (3)	Inkuiri Terbimbing (2)	-16.96078*	4.46719	.000	Tolak H <sub>0</sub>

\*) Berbeda pada taraf signifikansi 0,05

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa perbedaan rerata skor tes akhir antara kelas pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* dengan Pembelajaran Konvensional terdapat perbedaan dengan nilai signifikansi 0.000 hal ini menunjukkan bahwa hasil tes akhir kelas yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan Pembelajaran Konvensional berbeda sangat nyata. Sama halnya dengan perbedaan rerata skor antara kelas pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan

Pembelajaran Konvensional terdapat perbedaan dengan nilai signifikansi 0.000 hal ini menunjukkan bahwa hasil tes akhir kelas yang mendapatkan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Pembelajaran Konvensional juga menunjukkan perbedaan yang sangat nyata. Selanjutnya juga terdapat perbedaan antara rerata skor kelas yang mendapatkan pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dengan kelas yang mendapatkan pembelajaran Inkuiri terbimbing dengan nilai signifikansi 0,005. Hal ini menunjukkan ada perbedaan yang nyata antara rerata skor tes akhir siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan Inkuiri terbimbing.

Dari hasil uji lanjut LSD dapat kita tarik kesimpulan bahwa, perlakuan model pembelajaran yang diberikan memberikan pengaruh yang sangat nyata terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu dapat di lihat dari hasil uji lanjut LSD, bahwa Perlakuan dengan pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw adalah perlakuan yang memberikan pengaruh paling baik terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Inkuiri Terbimbing merupakan hal yang baru bagi siswa di sekolah tersebut. Karena mereka terbiasa dengan pembelajaran yang biasa yaitu dalam pembelajaran sehari-hari guru masih menggunakan metode yang relatif sederhana, sedangkan dalam pembelajaran ini berbeda. Pada awal pertemuan siswa terlihat kebingungan dengan model pembelajaran yang diterapkan. Namun setelah diberikan arahan proses pembelajaran pun berjalan dengan baik.

Pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dan Inkuiri Terbimbing siswa belajar secara berkelompok, kemudian berdiskusi untuk saling berbagi pengetahuan dan menyelesaikan persoalan yang diberikan, permasalahan yang diberikan sesuai dengan pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan pembelajaran Inkuiri terbimbing. Siswa bekerja dan belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang telah dibuat. Hal ini bertujuan agar siswa bisa berdiskusi dan bertukar pikiran sesama anggota kelompok untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Selain itu siswa juga diberikan kesempatan untuk menampilkan jawaban mereka dalam diskusi kelas sedangkan

kelompok lain akan memberikan tanggapan atas jawaban permasalahan yang disajikan. Pada pembelajaran kelas konvensional metode yang diterapkan adalah metode yang biasa digunakan guru pada sekolah tersebut yaitu diberikan pembelajaran dengan metode ceramah.

Pada awal pembelajaran, masing-masing kelompok diberikan tes untuk mengukur kemampuan awal siswa dan melihat apakah ada perbedaan kemampuan awal siswa baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Analisis awal mengenai skor tes awal (pretes) pada ketiga kelompok menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pada akhir proses pembelajaran pun dilakukan tes akhir (posttes) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran yang diterapkan terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep siswa. Dari hasil analisis data postes diperoleh bahwa terdapat perbedaan rata-rata pada skor posttest antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Setelah dilakukan analisis didapat bahwa untuk Kemampuan Pemahaman konsep biologi kelompok eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw lebih baik dibandingkan dengan kelompok kelas kontrol atau yang diberikan model pembelajaran konvensional. Begitu juga dengan kelompok eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing lebih baik dibandingkan dengan kelompok kelas kontrol atau yang diberikan model pembelajaran konvensional.

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Inkuiri Terbimbing berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman Konsep Siswa. Sesuai dengan pendapat Slavin (2010), pembelajaran Kooperatif Jigsaw bersesuaian dengan pelajaran pengetahuan ilmiah terlebih kepada membangun pengetahuan pemahaman konsep berpikir. Selain itu menurut Faizi (2013) mengemukakan bahwa pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui *peer group*, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep sendiri sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Deswati, dkk (2012) menyatakan bahwa model Pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw



memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran biologi kelas VII SMPN 2 Lubuk Sikaping. Hal ini disebabkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat membawa siswa dalam suasana belajar yang bermanfaat karena siswa dapat secara aktif bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong upaya menggali informasi dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Pembelajaran inkuiri terbimbing juga berpengaruh terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep, terlihat dari perbedaannya jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Menurut Putra (2013) bahwa pengajaran Inkuiri Terbimbing adalah menata lingkungan belajar atau suasana belajar yang berpusat pada siswa dengan memberikan bimbingan secukupnya dalam menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip secara ilmiah. Siswa akan mendapatkan pemahaman belajar yang lebih baik mengenai sains dan lebih tertarik terhadap sains jika dilibatkan secara aktif dalam “melakukan” sains. Hal ini sangat sejalan dengan model pembelajaran Inkuiri terbimbing yang didalam pembelajarannya siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2013) menyatakan bahwa pembelajaran IPA Biologi di SMP N 3 Kubu Raya dengan menggunakan metode Inkuiri terbimbing dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa hal ini dikarenakan dari kegiatan yang dilakukan siswa pada pembelajaran menggunakan inkuiri terbimbing mampu meningkatkan pemahaman konsep dalam menerima suatu informasi karena apa yang dilakukan siswa dapat diserap langsung dan tidak dapat terlupakan begitu saja karena kegiatan ini merupakan pembelajaran yang efisien dan tersimpan atau memberi kesan yang lebih lama dalam ingatan. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda atau siswa akan bertanya, mengajukan pendapat menimbulkan diskusi dengan guru. Pemahaman mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang telah dipelajari, unsur pemahaman ini pada dasarnya menyangkut kemampuan menangkap suatu makna konsep yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan kemampuan Pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Biologi yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan pembelajaran Konvensional. Rata-rata Kemampuan Pemahaman Konsep siswa yang diberikan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* adalah 78, dan pembelajaran konvensional adalah 48.
2. Model pembelajaran yang paling baik dalam meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyanti. 2013. *Pemahaman Siswa Dalam Proses Belajar*. Tersedia online : [cirukem.org.htm](http://cirukem.org.htm). [diakses 29 juli 2013].
- Dahar. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Erlangga.
- Deswati, dkk. 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas VII Smpn 2 Lubuk Sikaping Tahun Pelajaran 2011/2012*. Jurnal Penelitian Program Studi Pendidikan Biologi STKIP PGRI Sumatera Barat Jurusan Biologi Universitas Padang.
- Faizi. 2013. *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*. Jogjakarta : Diva Press.
- Hasanah. 2012. *Penerapan Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Biologi di Kelas IX SMP Negeri 1 Seruway Aceh Tamiang Pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012*. Jurnal LPM UNIMED & AGFI Volume 2, Nomor 1.
- Kurniawan. 2013. *Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kreativitas Siswa SMP*. Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Pontianak.
- Lie. 2003. *Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta : PT Grasindo.

- Maasawet. E.T. 2011. *Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Kerjasama Belajar Biologi Melalui Penerapan Strategi Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri VI Kota Samarinda Tahun Pelajaran 2010/2011*. Jurnal Bioedukasi Volume 2, Nomor 1.
- Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Nurochman. 2007. *Pengaruh Pendekatan Inkuiri Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Proses Belajar IPA Biologi Materi Pokok Sistem Pencernaan Pada SMP Negeri 2 Temon Kulo Progo Kelas VIII Semester 1 Tahun Pelajaran 2007/2008*. Jurnal UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Priyatno. 2011. *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Jogyakarta : ANDI.
- Purwanto. 2009. *Pinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung : Rosda Karya.
- Putra. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berdasarkan Sains*. Jogjakarta : Diva Press.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Pengembangan Profesionalitas guru*. Jakarta : Grafindo.
- Sagala. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Slavin. 2010. *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. Jakarta : Pradana Media Group.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono. 2012. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MENULIS TENTANG IDENTITAS DIRI DALAM PELAJARAN BAHASA PRANCIS MELALUI MEDIA KARTU KATA

**Agustina Pramu Indah, S.Pd.**

Guru SMA Negeri 1 Batangan Kab. Pati

### ABSTRACT

*The purpose of this research is to improve the learning results of the writing skills of Self Identity grade X SMA N 1 Batangan at the first semester in academic year 2012/2013 Lessons through the medium of word cards. This class action research undertaken researchers at the first semester in academic year 2012/2013. The subjects were students of class X.1 SMA N 1 Batangan. The method used in this research is the research methods class act through the medium of a word cards held with four stages: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, (4) reflection. In the implementation of the actions carried out in two cycles. Data was collected using items. Data analysis using comparative descriptive and continued reflection. Research is conducted in two cycles, the cycle 1 and Cycle II. The results showed that the reconditioning (pre cycle) of 30 students was only 13 (43,3%) to reach the KKM, with an average score of 65,47. After repairs at the cycle I average value rose to 79,85, there is one student (3.3%) was achieved a perfect score, while the 25 students (83,3%) and reached a value of  $\geq 75$ , and only 4 students (13.3%) of which get value  $< 75$ . In Cycle II, the average value of students increased from 79,86 to 85,3. Students who got a perfect score increased to 3 students (10%), and in cycle II there is no student who gets an  $< 75$ , it means all students are able to reach the limits of KKM. On cycle II improved learning results amounted to 13.3%.*

**Keywords:** *Student learning outcomes, word cards.*

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis tentang Identitas Diri siswa kelas X SMA N 1 Batangan Semester Gasal Tahun Pelajaran 2012/2013 melalui media kartu kata bergambar. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan peneliti pada semester gasal tahun pelajaran 2012/2013. Subjek penelitian adalah siswa kelas X.1 SMA N 1 Batangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas melalui media kartu kata bergambar yang dilaksanakan dengan empat tahap yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Dalam pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan butir soal. Analisis data menggunakan deskriptif komparatif dan dilanjutkan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus 1 dan Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal (Pra Siklus) dari 30 siswanya 13 (43,3%) yang mencapai KKM, dengan nilai rata-rata 65,47. Setelah perbaikan pada Siklus I nilai rata-rata naik menjadi 79,85, terdapat 1 siswa (3,3%) mencapai nilai sempurna, sedangkan 25 siswa (83,3%) mencapai nilai  $\geq 75$ , dan hanya 4 siswa (13,3%) yang mendapat nilai  $< 75$ . Pada Siklus II nilai rata-rata siswa meningkat dari 79,86 menjadi 85,3. Siswa yang mendapat nilai sempurna bertambah menjadi 3 siswa (10%), dan pada Siklus II tidak ada siswa yang mendapat nilai  $< 75$ , artinya semua siswa mampu mencapai batas KKM. Pada Siklus II terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 13,3%.

**Kata Kunci :** Hasil belajar siswa, kartu kata.

## PENDAHULUAN

Standar Kompetensi pengajaran Bahasa Prancis n SMA meliputi empat kompetensi, yaitu mendengarkan (*compréhension orale*), berbicara (*production orale*), membaca (*compréhension écrite*), dan menulis (*production écrite*). Berdasarkan kurikulum Bahasa Prancis SMA/MA, standar kompetensi menulis tema "Identitas Diri" kelas X adalah mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri. Standar kompetensi menulis terdiri atas dua kompetensi dasar, yaitu (1) menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat, (2) mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat.

Pada kompetensi dasar yang kedua, siswa dituntut untuk mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan kecakapan menggunakan kata, frasa dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat. Adapun indikator yang dicapai, yaitu (1) menentukan kosa kata yang tepat sesuai konteks, (2) menyusun kata/frasa menjadi kalimat dengan struktur yang tepat. Materi yang tertera adalah *présenter des personnes*. Indikator capaian adalah "dapat memperkenalkan orang secara tertulis dengan menggunakan struktur, diksi, dan konjugasi yang tepat.

Berdasarkan observasi awal dan hasil nilai ulangan harian kelas X.1 SMA N 1 Batangan Semester Gasal Tahun Pelajaran 2012/2013, siswa masih memiliki keterampilan menulis yang cukup rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian siswa, yaitu 65,46 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal Bahasa Prancis adalah 75. Siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal hanya berjumlah 13 orang atau 43,3% dari jumlah siswa. Kesalahan yang dilakukan siswa terletak pada pengkonjugasian dan pemilihan gender (*feminin* atau *masculin*). Contoh: (1)\* *Elle m'appelle Syahrini*, (2)\* *Elle est Indonésien*. Seharusnya *Elle s'appelle Syahrini*, (2)\* *Elle est Indonésienne*.

Berdasarkan hasil belajar pada kondisi awal (Pra Siklus) tersebut, peneliti berdiskusi dengan teman sejawat untuk menemukan kesulitan yang dihadapi dalam siswa dalam pengkonjugasian dan pemilihan gender, serta kesulitan guru dalam menemukan metode atau media yang tepat.

Setelah dilakukan analisis masalah, kekurangberhasilan pembelajaran dikarenakan: (1) guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga siswa menjadi pasif, (2) kurang adanya alat atau media untuk merangsang siswa aktif.

Setelah berdiskusi dengan teman sejawat, juga supervisor (Kepala Sekolah), peneliti menggunakan salah satu media untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu media kartu kata.

Kartu adalah suatu alat peraga atau media yang digunakan untuk proses belajar mengajar dalam rangka mempermudah atau memperjelas penyampaian materi pembelajaran agar lebih menyenangkan dan lebih efektif. Kartu termasuk dalam media visual atau media yang dapat dilihat. Kartu yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu kata, yaitu kartu yang berisi kosakata berbahasa Prancis. Kartu ini berukuran lebar 5 cm dan panjang 10 cm. Kartu ini terbuat dari kertas berwarna, dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa. Selain menggunakan kartu kata, dalam pembelajaran juga menggunakan foto orang terkenal sebagai media tambahan. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam menentukan profesi dan gender. Permainan ini dapat diterapkan secara individu maupun kelompok. Teknik pembelajaran kartu kata ini bertujuan agar siswa dapat dengan mudah, senang, dan bersemangat dalam menulis kalimat melalui proses yang dilalui sendiri.

Kartu kata dalam penelitian ini adalah kartu yang berisi kata berbahasa Prancis mengenai *présenter des personnes*, yang berjumlah 63 kartu, terdiri dari 20 kartu *pronoms personnels* (berwarna merah), 5 kartu *verbes infinitif* dan 18 *verbes* yang dikonjugasikan (berwarna kuning), 20 *adjectifs* (berwarna biru).

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah melalui Media Kartu Kata dapat Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Identitas Diri dalam Pembelajaran Bahasa Prancis Siswa Kelas X.1 SMA N 1 Batangan Semester Gasal Tahun Pelajaran 2012/2013?"

## Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menulis Identitas Diri siswa kelas X.1 SMA N 1 Batangan Semester

Gasal Tahun Pelajaran 2012/2013 melalui media kartu kata.

**Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti, baik individu maupun institusi, antara lain :

1. Bagi Guru
 

Guru mendapatkan kontribusi media pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pengajaran di kelas.
2. Bagi Sekolah
 

Memberikan sumbangan saran atau kontribusi bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan potensi siswa.
3. Bagi Siswa
  - a. Mempermudah siswa dalam berlatih menulis bahasa Prancis
  - b. Siswa menjadi tertarik sehingga semangat belajarnya meningkat begitu pula prestasinya.
  - c. Dapat mengurangi kesalahan dalam menulis berbahasa Prancis.

**METODE**

**Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK), dengan ciri utamanya adalah adanya tindakan yang berulang dan metode utamanya adalah refleksi diri yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran.

PTK merupakan kegiatan pemecahan masalah yang bercirikan siklik dan reflektif yang dimulai dari: a) perencanaan (*planning*), b) pelaksanaan tindakan (*action*), c) mengumpulkan data (*observing*), d) menganalisis data/ informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan dan kekurangan tindakan tersebut (*reflecting*). PTK bercirikan perbaikan terus menerus sehingga kepuasan penelitian sering menjadi tolok ukur siklus tersebut.

**Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian berlangsung di SMA N 1 Batangan. Penelitian berlangsung pada awal semester gasal tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, dimulai bulan November sampai dengan Desember 2012 disesuaikan dengan materi Identitas Diri yang merupakan tema yang terdapat di semester satu.

Adapun rincian waktu penelitian adalah sebagai berikut:

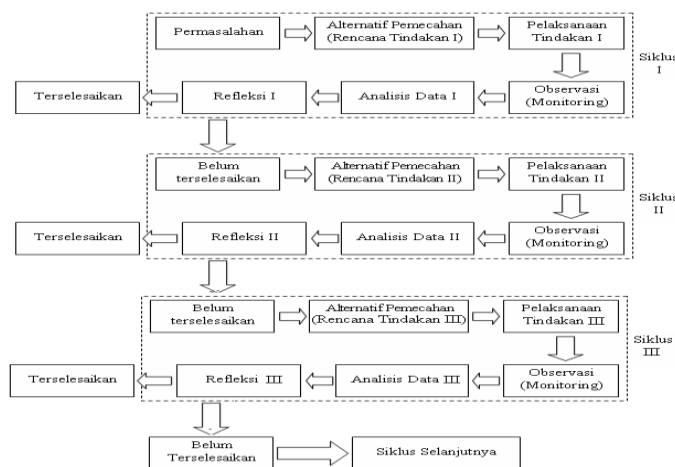
- 1) Tahap persiapan: Minggu ke-1 November 2012 sampai minggu ke-2 November 2012
- 2) Tahap pelaksanaan: Minggu ke-3 November 2012 sampai minggu ke-1 Desember 2012
- 3) Tahap laporan: Minggu ke-2 Desember 2012 sampai minggu ke-4 Desember 2012

**Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa kelas X.1 SMA N 1 Batangan Semester Gasal Tahun Pelajaran 2012/2013, yang berjumlah 30 siswa. Terdiri dari 21 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki, dengan kemampuan yang heterogen.

**Data dan Sumber Data**

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas belajar siswa serta hasil belajar siswa. Sebelum data diperoleh, guru membuat rancangan penelitian, maka dari rancangan tersebut di buatlah prosedur model PTK sebagai berikut :



(Sumber : Hopkins (1993) yang dikutip oleh Tim Pelatihan Proyek PGSM (1999:7))

Prosedur penelitian tindakan kelas ini, direncanakan terdiri dari 3 siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai seperti apa yang telah didesain dalam faktor yang diselidiki. Secara rinci prosedur penelitian tindakan kelas ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap kegiatan awal, meliputi:
  - a) Observasi awal
 

Observasi awal: untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami konsep pengkonjugasian kata kerja dalam

Bahasa Prancis sesuai dengan subjek kalimat, serta mengetahui penggunaan kata kerja berdasarkan *genre*, yang nantinya digunakan sebagai nilai awal yang diperlukan dalam pembagian kelompok melalui pembelajaran dengan media kartu kata dengan tema Identitas Diri.

- b) Perencanaan, adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:
  - a) membuat skenario pembelajaran
  - b) membuat lembar observasi untuk melihat kondisi belajar mengajar di kelas dengan menggunakan media kartu kata .
  - c) mendesain alat evaluasi untuk melihat apakah materi Identitas Diri telah dikuasai oleh siswa.
  - d) membuat jurnal refleksi diri.
- c) Pelaksanaan tindakan, kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran yang telah dibuat.
- d) Observasi/evaluasi, pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan serta melakukan evaluasi.
- e) Refleksi hasil yang diperoleh dalam tahap observasi/evaluasi dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Kelemahan-kelemahan/ kekurangan-kekurangan yang terjadi pada setiap siklus akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

### Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data atau keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian, peneliti perlu menentukan langkah-langkah pengumpulan data yang disebut teknik pengumpulan data. Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dapat diolah menjadi suatu data yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi, diperlukan metode pengumpulan data. Dalam metode pengumpulan data, peneliti menggunakan metode sebagai berikut.

#### 1. Observasi

Menurut (Arikunto, 2002: 127) dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrument. Format yang disusun berisi item - item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.

#### 2. Metode Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2002:127). Metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang prestasi belajar siswa sebelum penelitian, selama penelitian, dan setelah penelitian dilaksanakan.

#### 3. Catatan Lapangan

Dalam hal ini, catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting yang muncul pada saat proses pembelajaran Bahasa Prancis berlangsung. Model catatan lapangan dalam penelitian ini adalah catatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti.

### Validitas Isi Instrumen

Validitas isi instrumen merupakan ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan suatu instrumen. Uji validitas yang akan digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas isi. Peneliti menggunakan triangulasi dengan jalan memanfaatkan peneliti atau pengamat lain untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Pemanfaatan pengamatan lainnya dalam hal ini adalah guru bahasa Prancis dan peneliti. Mereka ini dapat mengurangi kesalahan dalam pengumpulan data.

### Teknik Analisis Data

Pada penelitian tindakan kelas ini, analisis data yang dilakukan bersifat deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan analisis interaktif. Data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan analisis interaktif yang terdiri dari reduksi (pemilihan/ penyederhanaan) data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dilakukan dalam bentuk interaktif dengan pengumpulan data sebagai suatu proses siklus. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk mengolah data nilai yang berupa kemampuan menguasai materi Identitas Diri yang dianalisis dengan pencapaian prosentase. Analisis kualitatif dilakukan dengan metode alur yaitu data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilaksanakan, dikembangkan selama proses pembelajaran. Menurut Miles dan Huberman teknik ini terdiri dari tiga alur kegiatan yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

**Indikator Kinerja**

Penelitian dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa pada Siklus II meningkat atau lebih baik dari hasil belajar *pretest* dan Siklus I. Dengan indikator kinerjanya yaitu tidak ada siswa yang nilainya di bawah KKM.

**Prosedur Penelitian**

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas. Dalam penelitian ini terdiri dari Siklus I dan Siklus II. Tahapan tiap siklus terdiri dari: (1) Perencanaan tindakan, (2) Pelaksaaan tindakan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen penelitian. Dalam hal ini instrumen yang digunakan peneliti berbentuk **tesuraian**. Tes uraian yang dimaksud adalah tes menulis kalimat tentang "Identitas Diri" sesuai dengan identitas seseorang. Tes ini diharapkan dapat mengukur kemampuan siswa dalam menulis identitas diri. Instrumen dibuat berupa instrumen yang dapat mengukur kemampuan siswa dalam menulis "Identitas Diri" pada siswa kelas X.1. Materi yang diujikan dalam penelitian mengacu pada peta materi pembelajaran Bahasa Prancis Kelas X. Materi tersebut tertuang dalam kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel.6 Kisi-Kisi Instrumen

NO	Variabel	Indikator	No butir soal
1	Identitas Diri	Identitas Diri yang meliputi: nama, usia, profesi, tempat tinggal, kebangsaan.	Lima kalimat dalam satu paragraph

2. Pelaksanaan

Panelitain ini direncanakan berlangsung selama 2 Siklus. Siklus 1 dan Siklus II yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang tertera dalam RPP. Secara garis besar langkah-langkah pembelajaran menggunakan media kartu kata yang dilaksanakan pada Siklus 1 dan Siklus II adalah sebagai berikut:

a) Guru membagi kelompok kemudian memberi satu set kartu dan satu foto yang berbeda pada tiap kelompok. Karena foto tiap kelompok berbeda, maka ada kartu kata yang berbeda sesuai dengan foto, yaitu kartu kata yang menyatakan nama (contoh Ariel), usia (30), tempat tinggal (Jakarta).

b) Guru menjelaskan materi tentang identitas diri dan meminta siswa untuk mencari kartu yang sesuai dengan penjelasan guru. Misalnya, guru menjelaskan materi untuk mengungkapkan nama.



Contoh:

Guru menanyakan nama pada gambar dengan menunjukkan foto (*Comment s'appelle t-elle? 'siapa nama dia?*)

kemudian siswa mencari jawaban pada kartu yang telah disediakan.

- c) Setelah siswa menemukan jawabannya, masing-masing siswa menulis jawabannya dibuku.
- d) Guru menjelaskan materi untuk mengungkapkan nama sesuai dengan subjek lengkap dengan konjugasinya serta pemilihan penggunaan gender (*masculin* atau *féminin*). Subjek yang diajarkan adalah orang pertama, kedua dan ketiga tunggal.
- e) Siswa mendengarkan sambil mencari kartu kata yang dijelaskan guru serta memahaminya. Kemudian menulis materi yang dijelaskan guru secara lengkap.
- f) Guru menjelaskan materi tentang identitas diri selengkapnya, yaitu untuk mengungkapkan usia, profesi, alamat, dan kebangsaan. Dalam menjelaskan materi guru tidak menulis di papan tulis melainkan menjelaskan secara lisan, sementara siswa mendengarkan dan mencari di kartu.
- g) Guru mengambil salah satu jenis kartu kata, misalnya kartu *pronomns personels*, kartu *verbes*, atau kartu *adjectifs*.
- h) Guru mengambil kartu *pronomns personels*. Kemudian siswa diminta menyusun kartu kata sesuai dengan gambar. Siswa menyusun kartu yang tersedia (tanpa ada kartu subjek), kemudian menulis identitas diri secara lengkap yang mengungkapkan nama, usia, profesi, alamat, dan kebangsaan berdasarkan kartu yang ada dan melengkapi kartu yang tidak tersedia.
- i) Guru juga menjelaskan materi unsur verba, unsur *adjectif* serta melakukan *postest* untuk mengetahui kemampuan menulis siswa tentang identitas diri. Siswa diberi tes yang sama dengan soal pada saat *pretest*.

### 3. Pengamatan

Pada tahap pengamatan, peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat untuk menjadi pengamat selama perbaikan Siklus 1 dan Siklus II berlangsung. Tugas teman sejawat adalah mengamati dan mencatat hal-hal penting yang terjadi selama perbaikan pembelajaran Siklus I dan Siklus II berlangsung. Hasil pengamatan sangat berguna bagi peneliti sebagai bahan perbaikan pembelajaran di Siklus selanjutnya. Apabila hasil pengamatan sudah memenuhi indikator kinerja, maka penelitian dihentikan dan dinyatakan berhasil.

### 4. Refleksi

Pada tahap Refleksi, hasil pengamatan dari teman sejawat didiskusikan dengan supervisor (Kepala Sekolah) sebagai *feedback* bagi peneliti untuk menentukan tindakan perbaikan yang akan dilakukan. Refleksi pada Siklus I merupakan bahan perbaikan bagi peneliti untuk melanjutkan Siklus II.

### Penskoran

Pada instrumen dalam penelitian ini terdapat satu soal menulis Identitas Diri yang meliputi lima bagian, yaitu 1) mengungkapkan nama, 2) mengungkapkan usia, 3) mengungkapkan profesi, 4) mengungkapkan alamat, dan 5) mengungkapkan kebangsaan. Penskoran dihitung berdasarkan masing-masing bagian. Total skor maksimal adalah 18 dengan perincian sebagai berikut:

#### 1. Mengungkapkan nama (3 poin)

- Skor maksimal 3, apabila struktur, pemilihan gender, dan pengkonjugasiannya benar.
- Skor 2, apabila benar dua dari unsur yang dinilai, misalnya: struktur dan pemilihan gender benar, tetapi terdapat kesalahan dalam pengkonjugasian.
- Skor 1, apabila benar satu dari unsur yang dinilai, misalnya: terdapat kesalahan dalam pemilihan gender dan pengkonjugasian tetapi strukturnya benar.
- Skor 0, apabila terdapat kesalahan dalam struktur, pemilihan gender, dan pengkonjugasian.

#### 2. Mengungkapkan usia (3 poin)

- Skor maksimal 3, apabila struktur, pemilihan gender, dan pengkonjugasiannya benar.

- Skor 2, apabila benar dua dari unsur yang dinilai, misalnya: struktur dan pemilihan gender benar, tetapi terdapat kesalahan dalam pengkonjugasian.
- Skor 1, apabila benar satu dari unsur yang dinilai, misalnya: terdapat kesalahan dalam pemilihan gender dan pengkonjugasian tetapi strukturnya benar.
- Skor 0, apabila terdapat kesalahan dalam struktur, pemilihan gender, dan pengkonjugasian.

#### 3. Mengungkapkan profesi (4 poin)

- Skor maksimal 4, apabila struktur, pemilihan gender, pengkonjugasian dan ortografinya benar.
- Skor 3, apabila benar tiga dari unsur yang dinilai, misalnya: struktur, pemilihan gender, dan pengkonjugasiannya benar tetapi terdapat kesalahan dalam ortografi.
- Skor 2, apabila benar dua dari unsur yang dinilai, misalnya: struktur dan pemilihan gender benar, tetapi terdapat kesalahan dalam pengkonjugasian dan ortografi.
- Skor 1, apabila benar satu dari unsur yang dinilai, misalnya: terdapat kesalahan dalam pemilihan gender dan pengkonjugasian, dan ortografi tetapi strukturnya benar.
- Skor 0, apabila terdapat kesalahan dalam struktur, pemilihan gender, dan pengkonjugasian.

#### 4. Mengungkapkan alamat (4 poin)

- Skor maksimal 4, apabila struktur, pemilihan gender, pengkonjugasian dan ortografinya benar.
- Skor 3, apabila benar tiga dari unsur yang dinilai, misalnya: struktur, pemilihan gender, dan pengkonjugasian benar, tetapi terdapat kesalahan dalam ortografi.
- Skor 2, apabila benar dua dari unsur yang dinilai, misalnya: terdapat kesalahan dalam pemilihan gender dan ortografi tetapi struktur dan pengkonjugasiannya benar.
- Skor 1, apabila benar satu dari unsur yang dinilai, misalnya: terdapat kesalahan dalam pemilihan gender, pengkonjugasian dan ortografi tetapi strukturnya benar.
- Skor 0, apabila terdapat kesalahan dalam struktur, pemilihan gender, pengkonjugasian, dan ortografi.



5. Mengungkapkan kebangsaan (4 poin)
- Skor maksimal 4, apabila struktur, pemilihan gender, pengkonjugasian dan ortografinya benar.
  - Skor 3, apabila benar tiga dari unsur yang dinilai, misalnya: struktur, pemilihan gender, dan pengkonjugasian benar, tetapi terdapat kesalahan dalam ortografi.
  - Skor 2, apabila benar dua dari unsur yang dinilai, misalnya: terdapat kesalahan dalam pemilihan gender dan ortografi tetapi struktur dan pengkonjugasiannya benar.
  - Skor 1, apabila benar satu dari unsur yang dinilai, misalnya: terdapat kesalahan dalam pemilihan gender, pengkonjugasian dan ortografi tetapi strukturnya benar.
  - Skor 0, apabila terdapat kesalahan dalam struktur, pemilihan gender, pengkonjugasian, dan ortografi.

**Keterangan:**

- Struktur, dalam hal ini pola kalimat benar, apabila dalam penyusunannya benar, yaitu subjek + predikat + objek atau subjek + predikat + keterangan/adjektif. Selain pola kalimat tersebut salah.
- Konjugasi benar, apabila dalam pengkonjugasiannya benar sesuai subjek dan ejaannya tepat.

**Contoh:**

- Il s'appelle Rafi Ahmad (benar)
- Il s'apele/s'appele/s'apelle Rafi Ahmad (salah)
- Il m'appelle Rafi Ahmad (salah)
- Pemilihan gender benar, 1) apabila subjeknya bergender laki-laki maka adjektifnya menyesuaikan laki-laki dan apabila subjeknya bergender perempuan maka adjektifnya menyesuaikan perempuan. 2) apabila foto menunjukkan gender laki-laki maka subjek yang digunakan harus laki-laki, begitu juga yang bergender perempuan. Selain itu salah.

- Ortografi benar, apabila dalam penulisan *accent* dan ejaan benar.

**Contoh:**

- "à" yang berarti "di" (benar), jika ditulis "a" salah. Karena jika ditulis "a" artinya mempunyai, merupakan konjugasi orang ketiga tunggal dari verba *avoir*.
- "lycéen/lycéenne" (benar) → lyceen/lyceenne (salah) karena

pengucapan akan berubah tanpa adanya *accent grave* pada huruf "e".

- "lycéen" (benar) → rycean (salah) karena tidak mempunyai arti.

Setelah skor ditentukan, kemudian dilakukan penilaian untuk mengetahui hasil tes responden. Skor dihitung dari jumlah jawaban benar yang diperoleh responden, kemudian dihitung nilai yang diperoleh responden dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times SM$$

**Keterangan:**

- S : nilai yang dicari
- R : skor mentah yang diperoleh responden
- N : skor maksimal ideal dari tes
- SM : standar mark (besarnya skala penilaian yang dikehendaki 100) (Purwanto 1986:130)

Setelah diketahui nilai yang diperoleh siswa, nilai tersebut dimasukkan dalam kriteria penilaian bahasa Prancis di SMA N 1 Batangan dengan KKM 75, sebagai berikut:

Tabel.7 KKM

Interval Nilai	Kriteria
100	Istimewa
>75	Tuntas
<75	Belum mencapai KKM

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Deskripsi Kondisi Awal (Pra Siklus)**

Pada kondisi awal proses pembelajaran dilaksanakan satu kali pertemuan dengan metode konvensional. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

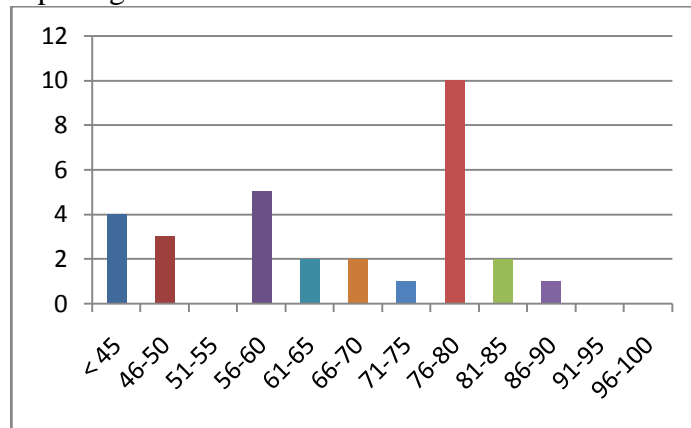
Tabel.8 Nilai Pra Siklus

NO	NAMA SISWA	Skor	Nilai
1.	Ali Nur Rohmad	7	39
2.	Aliffiyano Asrori	8	44
3.	Ammad Rifa'i	9	50
4.	Aniqoh Raudlatul Wardah	14	78
5.	Avo Ariyanto	10	56
6.	Bagus Setiawan	16	89
7.	Danur Faisal	14	78
8.	Dwi Rahayu	12	67
9.	Elita Nurfiana	10	56
10.	Elma Rifqi Prawidodo	10	56
11.	Emy Marfuatin	14	78
12.	Endah Novitasari	9	50
13.	Endang Setyaningsih	15	83
14.	Erma Safitri Ademawarni	8	44

15.	Krisniya	15	83
16.	Nanik Nurhana	14	78
17.	Natalia Yuliani	14	78
18.	Nia Puji Lestari	11	61
19.	Nina Riz'qi Utami	14	78
20.	Nurul Maulidah	14	78
21.	<b>Okta Bagus Magazendra</b>	9	50
22.	Rhokayati	10	56
23.	Rika Ayu Nur Setyaningrum	13	72
24.	<b>Roni Wijaya</b>	8	44
25.	Sutriyani	10	56
26.	Ulfatu Sa'diyah	14	78
27.	Wulan Agustina	14	78
28.	Yeny Farida	12	67
29.	Yohana Yuliani	11	61
30.	<b>Yoyok Sugiarto</b>	14	78
	<b>Jumlah</b>		<b>1.964</b>
	<b>Rata-rata</b>		<b>65,47</b>
	<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>89</b>
	<b>Nilai Terendah</b>		<b>39</b>
	<b>Prosentase Ketuntasan</b>		<b>56,7%</b>
	<b>Prosentase Ketidaktuntasan</b>		<b>43,3%</b>

11.	91-95	0
12.	96-100	0
	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>30</b>

Dalam bentuk grafik, hasil belajar Pra Siklus dapat digambarkan dalam Gambar.2 berikut ini :



Gambar.2 Hasil Belajar Pra Siklus

**Siklus I**

Pada tahap ini peneliti melaksanakan perencanaan, setelah siswa melaksanakan *pretest*, dilakukan perbaikan pembelajaran Siklus 1 dengan menggunakan media kartu kata dalam pembelajaran menulis tentang identitas diri dengan hasil belajar sebagai berikut :

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 89, sedangkan nilai terendahnya adalah 39. Nilai rata-rata siswa 65,47. Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan siswa kelas X.1 SMA N 1 Batangan dalam menulis identitas dirisebelum diadakannya perbaikan Siklus I dapat dirinci sebagai berikut:

1. Nilai istimewa, yaitu siswa yang mencapai nilai 100, belum ada.
2. Nilai tuntas, yaitu siswa yang mencapai nilai lebih dari 75, berjumlah 13 orang atau 43,3%
3. Belum tuntas, yaitu siswa yang mencapai nilai kurang dari 75, berjumlah 17 siswa atau 56,7 %.

Selanjutnya data tersebut disajikan dalam bentuk interval nilai, untuk dapat digambarkan dalam bentuk grafik.

Tabel.9.Interval Nilai Pra Siklus

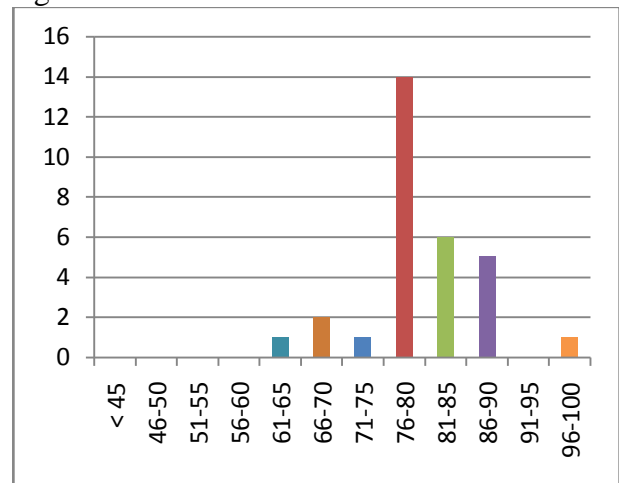
No	Interval Nilai	Jumlah Siswa
1.	< 45	4
2.	46-50	3
3.	51-55	0
4.	56-60	5
5.	61-65	2
6.	66-70	2
7.	71-75	1
8.	76-80	10
9.	81-85	2
10.	86-90	1

Tabel.10 Hasil Belajar Siklus 1

NO	NAMA SISWA	Nilai
1.	<b>Ali Nur Rohmad</b>	61
2.	<b>Aliffiyano Asrori</b>	78
3.	<b>Ammad Rifa'i</b>	67
4.	Aniqoh Raudlatul Wardah	89
5.	<b>Avo Ariyanto</b>	78
6.	<b>Bagus Setiawan</b>	100
7.	<b>Danur Faisal</b>	83
8.	Dwi Rahayu	78
9.	Elita Nurfiana	72
10.	Elma Rifqi Prawidodo	78
11.	Emy Marfuatin	83
12.	Endah Novitasari	78
13.	Endang Setyaningsih	78
14.	Erma Safitri Ademawarni	67
15.	Krisniya	89
16.	Nanik Nurhana	89
17.	Natalia Yuliani	89
18.	Nia Puji Lestari	78
19.	Nina Riz'qi Utami	83
20.	Nurul Maulidah	89
21.	<b>Okta Bagus Magazendra</b>	78
22.	Rhokayati	78
23.	Rika Ayu Nur Setyaningrum	78

24.	<b>Roni Wijaya</b>	76
25.	Sutriyani	78
26.	Ulfatu Sa'diyah	83
27.	Wulan Agustina	83
28.	Yeny Farida	78
29.	Yohana Yuliani	76
30.	<b>Yoyok Sugiarto</b>	81
	<b>Jumlah</b>	<b>2395</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>79.86</b>
	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>100</b>
	<b>Nilai Terendah</b>	<b>61</b>
	<b>Prosentase Ketuntasan</b>	<b>86,67%</b>
	<b>Prosentase Ketidaktuntasan</b>	<b>13,33%</b>

Dalam bentuk grafik, hasil belajar Siklus 1 dapat digambarkan dalam Gambar.3 berikut ini :



Gambar.3 Hasil Belajar Siklus 1

Dari tabel tersebut diketahui bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media kartu kata dalam pembelajaran menulis tentang Identitas Diri Kelas X.1 Semester gasal SMA Negeri 1 Batangan mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari perbandingan berikut :

- Nilai rata-rata meningkat dari 65,46 pada Pra Siklus menjadi 79,86 pada Siklus 1.
- Pada Pra Siklus tidak ada anak yang mencapai nilai sempurna, pada Siklus 1 terdapat 1 siswa yang mencapai nilai sempurna, yaitu nilai 100.
- Pada Pra Siklus, siswa yang mencapai nilai  $\geq 75$  sebanyak 13 siswa, pada Siklus 1 siswa yang mencapai nilai  $\geq 75$  meningkat menjadi 26 siswa.
- Pada Pra Siklus 17 siswa mendapatkan nilai  $< 75$ , pada Siklus 1 jumlah siswa yang mendapatkan nilai  $< 75$  hanya 4 siswa.

Selanjutnya data tersebut disajikan dalam bentuk interval nilai, untuk dapat digambarkan dalam bentuk grafik.

Tabel.11 Interval Nilai Siklus 1

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa
1.	< 45	0
2.	46-50	0
3.	51-55	0
4.	56-60	0
5.	61-65	1
6.	66-70	2
7.	71-75	1
8.	76-80	14
9.	81-85	6
10.	86-90	5
11.	91-95	0
12.	96-100	1
	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>30</b>

### Siklus II

Pada tahap Siklus II siswa diberikan perlakuan pembelajaran dengan media kartu kata kembali. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel.12 Hasil Belajar Siklus II

NO	NAMA SISWA	Nilai
1.	<b>Ali Nur Rohmad</b>	80
2.	<b>Aliffiyano Asrori</b>	82
3.	<b>Ammad Rifa'i</b>	76
4.	Aniqoh Raudlatul Wardah	90
5.	<b>Avo Ariyanto</b>	80
6.	<b>Bagus Setiawan</b>	100
7.	<b>Danur Faisal</b>	90
8.	Dwi Rahayu	80
9.	Elita Nurfiana	80
10.	Elma Rifqi Prawidodo	82
11.	Emy Marfuatin	86
12.	Endah Novitasari	80
13.	Endang Setyaningsih	82
14.	Erma Safitri Ademawarni	78
15.	Krisniya	96
16.	Nanik Nurhana	92
17.	Natalia Yuliani	100
18.	Nia Puji Lestari	80
19.	Nina Riz'qi Utami	90
20.	Nurul Maulidah	100
21.	<b>Okta Bagus Magazendra</b>	82
22.	Rhokayati	80
23.	Rika Ayu Nur Setyaningrum	82
24.	<b>Roni Wijaya</b>	80
25.	Sutriyani	82
26.	Ulfatu Sa'diyah	86
27.	Wulan Agustina	88
28.	Yeny Farida	89

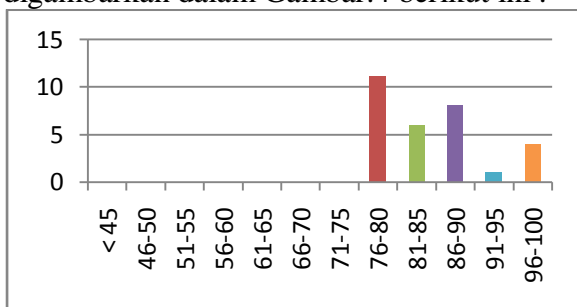
29.	Yohana Yuliani	80
30.	<b>Yoyok Sugiarto</b>	86
	<b>Jumlah</b>	<b>2559</b>
	<b>Rata-rata</b>	<b>85.30</b>
	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>100</b>
	<b>Nilai Terendah</b>	<b>78</b>
	<b>Prosentase Ketuntasan</b>	<b>100%</b>
	<b>Prosentase Ketidaktuntasan</b>	<b>0%</b>

Pada Siklus II ini nilai rata-rata siswa meningkat dari 79,86 menjadi 85,30. Jumlah siswa yang mendapat nilai sempurna bertambah menjadi 3 siswa (10%), dan pada Siklus II tidak ada siswa yang mendapatkan nilai <75, sehingga peningkatan yang terjadi sebesar 13,3%. Selanjutnya data tersebut disajikan dalam bentuk interval nilai, untuk dapat digambarkan dalam bentuk grafik.

Tabel.13 Interval Siklus II

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa
1.	< 45	0
2.	46-50	0
3.	51-55	0
4.	56-60	0
5.	61-65	0
6.	66-70	0
7.	71-75	0
8.	76-80	11
9.	81-85	6
10.	86-90	8
11.	91-95	1
12.	96-100	4
	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>30</b>

Dalam bentuk grafik, hasil belajar Siklus II dapat digambarkan dalam Gambar.4 berikut ini :



Gambar.4 Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan hasil analisa data hasil belajar siswa pada perbaikan pembelajaran Siklus II, menunjukkan sudah memenuhi indikator

penelitian yaitu hasil belajar siswa pada Siklus II meningkat atau lebih baik dari hasil belajar Pra Siklus dan Siklus I. Dengan indikator kinerjanya yaitu tidak ada siswa yang nilainya di bawah KKM. Sehingga penelitian dihentikan sampai pada Siklus II sesuai dengan perencanaan.

**Pembahasan**

Berdasarkan observasi awal dan hasil nilai ulangan harian kelas X.1 SMA N 1 Batangan Semester Gasal Tahun Pelajaran 2012/2013, siswa masih memiliki keterampilan menulis yang cukup rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian siswa, yaitu 65,47 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal Bahasa Prancis adalah 75. Siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal hanyaberjumlah 13 orang atau 43,3% dari jumlah siswa. Kesalahan yang dilakukan siswa terletak pada pengkonjugasian dan pemilihan gender.

Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran Siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Nilai rata-rata meningkat dari 65,47 pada Pra Siklus menjadi 79,86 pada Siklus 1. Pada pembelajaran Siklus 1 terdapat 1 siswa yang mencapai nilai sempurna, yaitu nilai 100. Pada Siklus 1 siswa mendapatkan nilai <75 hanya 4 siswa (13,33%).

Pada Siklus II ini nilai rata-rata siswa meningkat dari 79,86 menjadi 85,3. Jumlah siswa yang mendapat nilai sempurna bertambah menjadi 3 siswa (10%), dan pada Siklus II tidak ada siswa yang mendapatkan nilai <75, atau semua siswa mencapai batas KKM. Selanjutnya data tersebut terangkum dalam tabel berikut:

Tabel.14 Rekap Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1.	Ali Nur Rohmad	39	61	80
2.	Aliffiyano Asrori	44	78	82
3.	Ammad Rifa'i	50	67	76
4.	Aniqoh Raudlatul Wardah	78	89	90
5.	Avo Ariyanto	56	78	80
6.	Bagus Setiawan	89	100	100
7.	Danur Faisal	78	83	90
8.	Dwi Rahayu	67	78	80
9.	Elita Nurfiana	56	72	80
10.	Elma Rifqi Prawidodo	56	78	82
11.	Emy Marfuatin	78	83	86
12.	Endah Novitasari	50	78	80
13.	Endang Setyaningsih	83	78	82
14.	Erma Safitri Ademawarni	44	67	78

15.	Krisniya	83	89	96
16.	Nanik Nurhana	78	89	92
17.	Natalia Yuliani	78	89	100
18.	Nia Puji Lestari	61	78	80
19.	Nina Riz'qi Utami	78	83	90
20.	Nurul Maulidah	78	89	100
21.	<b>Okta Bagus Magazendra</b>	50	78	82
22.	Rhokayati	56	78	80
23.	Rika Ayu Nur Setyaningrum	72	78	82
24.	<b>Roni Wijaya</b>	44	76	80
25.	Sutriyani	56	78	82
26.	Ulfatu Sa'diyah	78	83	86
27.	Wulan Agustina	78	83	88
28.	Yeny Farida	67	78	89
29.	Yohana Yuliani	61	76	80
30.	<b>Yoyok Sugiarto</b>	78	83	86
	<b>Jumlah</b>	<b>1964</b>	<b>2395</b>	<b>2559</b>
	<b>Rata-Rata</b>	<b>65,47</b>	<b>79,86</b>	<b>85,30</b>
	<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>89</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
	<b>Nilai Terendah</b>	<b>39</b>	<b>61</b>	<b>78</b>
	<b>Prosentase Ketuntasan</b>	<b>56,7%</b>	<b>86,67%</b>	<b>100%</b>
	<b>Prosentase Ketidaktuntasan</b>	<b>43,3%</b>	<b>13,33%</b>	<b>0%</b>

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu kata dalam pembelajaran menulis tentang identitas diri pada kelas X.1 SMA N 1 Batangandapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang dicapai responden pada tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II. Pada nilai kondisi awal dari 30 siswa hanya 13 siswa (43,3%) yang mencapai KKM, dengan nilai rata-rata 65,47. Setelah diberikan tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata naik menjadi 79,85, terdapat 1 siswa (3,3%) yang mencapai nilai sempurna, 25 siswa (83,3%) mencapai nilai  $\geq 75$  dan hanya 4 siswa (13,3%) yang mendapatkan nilai  $< 75$ . Pada Siklus II nilai rata-rata siswa meningkat dari 79,86 menjadi 85,3. Jumlah siswa yang mendapat nilai sempurna bertambah menjadi 3 siswa (10%), dan pada Siklus II tidak ada siswa yang mendapatkan nilai  $< 75$ , terjadi peningkatan sebesar 13,3%.

## SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang dapat direkomendasikan adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran keterampilan menulis tentang identitas diri, guru dapat

mempertimbangkan media kartu kata sebagai salah satu variasi teknik pengajaran.

2. Para guru hendaknya dapat memanfaatkan media dalam pembelajaran bahasa Prancis, karena dengan menggunakan media siswa menjadi lebih semangat belajar dan dapat mempermudah dalam belajarnya. Media yang digunakan tidak hanya media kartu kata, tetapi bisa menggunakan media yang lain, diantaranya media *flash*, video, atau benda riil.
3. Para peneliti lain mungkin bisa melanjutkan penelitian ini dengan materi dan keterampilan yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cuq, Jean-Pierre dan Isabelle Gruca. 2002. *Cours de Didactique du Français Langue Etrangère et Second*. Saint-Martin-d'Hères (Isère): PUG
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pembelajaran*. Bandung: Citra Adikarya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1988. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Pringgawidagda, Suwarno. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Jakarta: Adicita. Karya Nusa
- Purwanto, Ngalim. 1984. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Remaja Eka Karya.
- Sadiman, Arif. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Rineka Cipta.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan-Pariwara.
- Tarigan, H.G. 2008. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.

<http://fr.wikipedia.org/wiki/média>  
<http://mbahbrata-edu.blogspot.com>

## PENGUNAAN STRATEGI PEMBELAJARAN *TIME TOKEN* UNTUK MENINGKATKAN KEBERANIAN BERPENDAPAT

Nurhadi, S.Pd.,M.Pd

Kepala SMP Negeri 2 Dukun Kab. Magelang

[muhammad\\_nurhadi\\_mpd@yahoo.com](mailto:muhammad_nurhadi_mpd@yahoo.com)

### ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah melalui penggunaan strategi pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan keberanian berpendapat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Dukun pada semester gasal tahun pelajaran 2013/2014?. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat setelah guru menggunakan strategi pembelajaran *Time Token* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Kondisi awal siswa yang berani mengemukakan pendapat hanya 3 anak. Hasil tindakan siklus I siswa yang berani mengemukakan pendapat meningkat menjadi 17 dan siklus II meningkat menjadi 25 anak. Prosentase siswa yang berani mengemukakan pendapat dari kondisi awal 10,71% pada siklus I menjadi 60,71% dan pada siklus ke II mencapai 89,29%.

**Kata kunci:** Strategi, pembelajaran, *time token*

### PENDAHULUAN

Keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah ketepatan pemilihan strategi pembelajaran. Banyak cara dan strategi pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru, namun untuk menemukan strategi pembelajaran yang cocok sangat membutuhkan kelihaihan dan keterampilan dari seorang guru. Guru sangat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran tanpa mengabaikan unsur pembelajaran lainnya.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh para pakar pendidikan berkaitan dengan strategi pembelajaran dan berbagai cara telah diujicobakan serta diadakan pelatihan guru yang khusus membahas tentang penggunaan strategi pembelajaran hasil inovasi, akan tetapi hasilnya masih belum menggembirakan. Terbukti bahwa Standar Kelulusan Ujian Nasional masih di bawah nilai 6 (enam). Hal ini menunjukkan bahwa mutu pendidikan masih dalam tataran yang memprihatinkan atau dengan kata lain prestasi belajar peserta didik banyak mengalami penurunan.

Seorang guru diharapkan mampu memilih model strategi pembelajaran yang cocok dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran, jika guru menginginkan dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan dapat berhasil. Terlebih lagi guru mata pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan (PKn) diharapkan dapat memilih strategi yang tepat, agar siswa mampu berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan ciri khas materi dalam mata pelajaran PKn yang memang menuntut adanya partisipasi aktif dari siswa. Dalam kenyataannya di dalam kelas, guru sering menjumpai sejumlah siswa yang tidak berani mengemukakan pendapat. Hal ini akan menyulitkan bagi guru dalam rangka mencapai keberhasilan proses pembelajaran.

Penggunaan strategi pembelajaran dengan pendekatan *Time Token* diharapkan akan dapat mengatasi kesulitan guru dalam rangka mendorong siswa untuk mempunyai keberanian mengemukakan pendapat. Dengan strategi pembelajaran tersebut peserta didik mau tidak mau harus berani mengemukakan pendapatnya, walaupun dengan bahasa yang sangat sederhana. Apabila siswa mempunyai keberanian untuk mengemukakan pendapat maka akan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran terutama dalam mata pelajaran PKn, karena siswa akan mempunyai pengalaman sendiri untuk menemukan jawaban. Model strategi pembelajaran *Time Token* merupakan salah satu dari sekian banyak model pembelajaran inovatif yang lebih dikenal dengan istilah *Cooperative Learning* yang sedang dikembangkan di Indonesia. Model pembelajaran *Cooperative Learning* ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi peserta didik dan guru untuk mengatasi sikap

siswa yang kurang berani mengemukakan pendapat di dalam proses pembelajaran.

## LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS TINDAKAN

### Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan

Hakekat pendidikan menurut Cholisin, adalah pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan dalam lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah (1996:20). Pendidikan menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau pelatihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan nasional berarti pendidikan yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang dasar 1945.

Berdasarkan penelitian para ahli, hasil pendidikan di negara kita masih jauh dari harapan dan sangat memprihatinkan. Komunikasi antara guru dan siswa memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang hidup akan dapat membantu keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk mendidik siswa menjadi warga negara yang baik. Untuk mewujudkan warga negara yang baik, tidak cukup siswa hanya diberikan muatan materi PKn saja. Lebih dari itu siswa selaku warga negara diharapkan dapat menerapkan ilmu kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang telah menguasai mata pelajaran PKn yang ditunjukkan dengan nilai kognitif yang tinggi belum tentu mempunyai sikap sebagai warga Negara yang baik. Harapan dari adanya mata pelajaran PKn adalah adanya keseimbangan antara hasil kognitif PKn dengan sikap dan perbuatan sehari-hari sebagai warga negara yang baik.

### Keberanian siswa mengemukakan pendapat

Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan dua faktor yaitu guru dan Siswa. Betapa pandainya seorang guru dan lincahnya seorang guru dalam mengajar, akan tetapi dihadapkan dengan siswa yang kurang bereaksi ketika mengikuti proses pembelajaran, maka kegiatan pembelajaran itu tidak akan berhasil.

Demikian sebaliknya betapapun pandaiannya dan sikap aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran akan tetapi tidak diimbangkan kelincahan guru dalam memilih strategi pembelajaran juga akan berakibat kegiatan pembelajaran tidak akan berhasil. Penyampaian materi pelajaran PKn sangat membutuhkan interaksi antara guru dan siswa. Interaksi itu akan terjadi manakala guru dan siswa sama-sama ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu membangkitkan siswa untuk berani mengemukakan pendapat dan siswa harus selalu berusaha untuk bertanya maupun menjawab tanpa disertai rasa takut.

Siswa yang diam ketika menerima penjelasan yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran mungkin disebabkan karena adanya dua faktor yaitu; faktor dari guru itu sendiri seperti: guru yang menampakkan wajah yang seram; guru tidak memberikan peluang kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya; guru kurang tepat dalam memilih strategi pembelajaran; dan penyampaian guru yang kurang menarik. Adapun faktor dari siswa itu sendiri adalah siswa merasa takut untuk mengemukakan pendapatnya; siswa merasa kurang pede dengan jawaban yang akan dikemukakan; sikap masa bodoh siswa terhadap proses pembelajaran; dan siswa kurang tertarik dengan proses pembelajaran yang disampaikan guru.

### Proses pembelajaran dengan strategi *Time Token*

Pemilihan strategi pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sangat membantu untuk tercapainya tujuan proses pembelajaran. Salah satu kompetensi guru menurut Direktorat Kependidikan (Detendik) adalah pengelolaan pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut guru dituntut harus merancang dan mengelola kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien, interaktif dan menyenangkan. Keterbatasan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran merupakan salah satu faktor penyebab siswa tidak mampu mencapai kompetensi secara optimal. Peran guru yang selama ini sebagai *knowledge transformer* telah bergeser menjadi *knowledge facilitator*. Konsekuensi dari perubahan paradigma tersenut guru perlu memperkaya pengetahuan dan

meningkatkan keterampilannya terutama teori-teori belajar dan model-model pembelajaran.

Strategi belajar secara berkelompok (*cooperative Learning*) telah menjadi salah satu pilihan para guru dalam mengelola pembelajaran. Namun dalam penerapannya, proses pembelajaran di kelas kurang efektif karena pengarahannya kurang jelas dan kurang memadai, keterbatasan sumber dan bahan belajar, kesiapan siswa serta pengaturan kelas. Strategi pembelajaran yang cocok adalah strategi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk berani mengemukakan pendapat pada saat terjadi proses pembelajaran (Slamet Santoso: 2005:2). Model-model pembelajaran *Cooperative Learning* banyak ragamnya dan sangat menarik perhatian bagi para guru, karena model ini memiliki banyak kelebihan dibanding dengan model-model pembelajaran yang telah dikenal selama ini. Salah satu model pembelajaran *Cooperative Learning* yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keberanian siswa mengemukakan pendapat, di antaranya adalah *Time Token*. Model pembelajaran ini digunakan untuk meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat bagi siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Time Token* sangat tepat apabila digunakan untuk penyampaian materi pelajaran dengan diskusi. Digunakan pula untuk mengajarkan keterampilan sosial, karena dengan model ini di samping membantu siswa untuk berani mengemukakan pendapat, juga untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan.

### Kerangka berpikir

Anak yang satu dengan anak yang lain memiliki kemampuan untuk berfikir dan mengemukakan pendapat yang berbeda-beda namun pada hakekatnya anak mampu untuk berpendapat. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat agar anak berani mengemukakan pendapat proses dalam pembelajaran. Salah satu cara agar anak berani mengemukakan pendapat adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat. Diantaranya adalah strategi *Time Token*. Strategi *Time Token* akan dapat mendorong siswa berani mengemukakan pendapat dan dapat pula untuk membatasi anak yang sering mendominasi pendapat. Agar lebih jelasnya uraian tentang kerangka berpikir dapat dilihat dalam bentuk skema pada Gambar 1.

### Hipotesis tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah melalui strategi pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan keberanian berpendapat dalam pelajaran PKn bagi siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Dukun pada semester gasal tahun pelajaran 2013/2014.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester gasal tahun pelajaran 2013/2014 dengan subyek siswa kelas VIII C SMP Negeri Dukun 2 yang berjumlah 28 anak. Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap awal, tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Pada tahap awal dilaksanakan sebelum peneliti melakukan tindakan. Pada tindakan siklus I dilaksanakan dengan menggunakan strategi *Time Token* dengan waktu 30 menit yang dilaksanakan pada pertengahan bulan September 2013, selanjutnya tindakan siklus II menggunakan strategi *Time Token* dengan waktu 40 menit yang dilaksanakan pada awal bulan Nopember 2013.

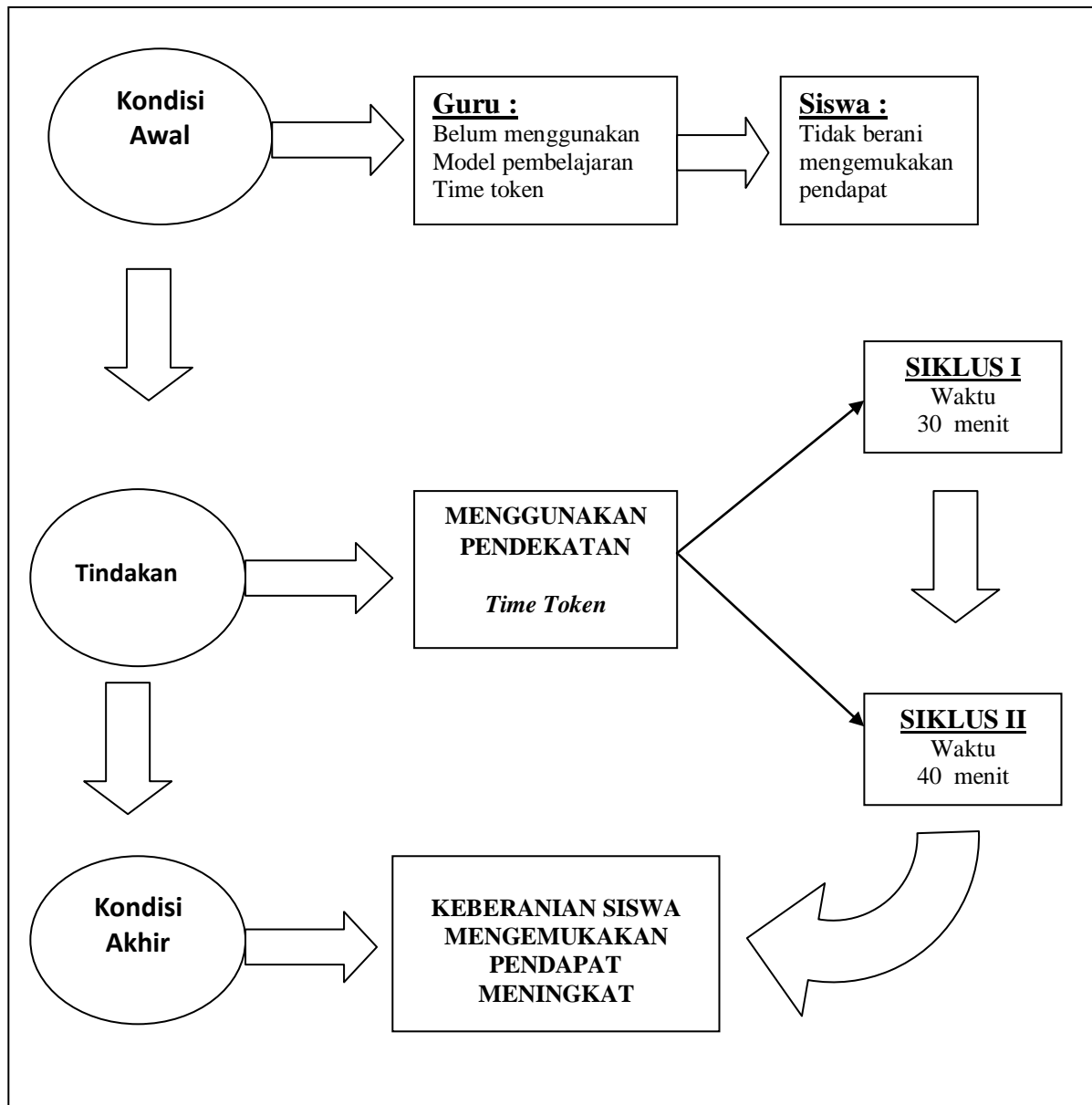
Penelitian ini menggunakan sumber data primer yaitu sumber data langsung dari subyeknya yaitu siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Dukun sejumlah 28 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data bentuk observasi yaitu mengamati subyek penelitian dalam suatu pembelajaran mata pelajaran PKn yang berkaitan dengan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat. Sedangkan alat yang digunakan untuk pengumpulan data adalah alat pengumpul data yang sesuai dengan jenis penelitian ini yang berbentuk lembar pengamatan.

Mengingat penelitian ini merupakan penelitian proses pembelajaran dan termasuk bentuk penelitian kualitatif bukan kuantitatif maka data yang dibutuhkan tidak dalam bentuk angka. Sehubungan penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi serta alat pengumpulan data dengan lembar pengamatan, maka untuk mengukur validitas datanya melalui triangulasi sumber yaitu dengan sumber siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Dukun yang berjumlah 28 orang siswa.



Bertitik tolak dari kondisi awal bahwa sebagian besar siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Dukun peningkatan siswa yang mengemukakan pendapat. Dari sebelumnya hanya 1 anak sampai 3 anak akan menjadi 13 anak sampai 18 anak pada siklus I, sedangkan pada siklus kedua diharapkan siswa yang berani mengemukakan pendapat menjadi 19

belum berani mengemukakan pendapat, maka dengan penelitian ini diharapkan adanya anak sampai 28 anak. Untuk mewujudkan harapan tersebut maka penelitian ini dilakukan melalui prosedur empat komponen dalam bentuk putaran atau siklus. Model putaran atau siklus yang digunakan adalah model *Kurt Levin*.



Gambar:1. Kerangka Berpikir

Empat bentuk komponen tersebut meliputi *plaining* (perencanaan), *acting*(pelaksanaan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting*(umpan balik)

**Hasil penelitian dan pembahasan**

**Kondisi Awal**

Sebelum peneliti menggunakan strategi pembelajaran *Time Token*, siswa yang berani mengemukakan pendapat hanya 3 anak dalam proses pembelajaran dengan waktu 40 menit. Siswa yang berani mengemukakan pendapat itu sendiri anaknya hanya tertentu, dan mayoritas siswa tidak mempunyai keberanian untuk mengemukakan pendapat. Sebagai gambaran yang lebih jelas peneliti kemukakan kondisi awal dalam tabel 1 di bawah ini ;

Tabel: 1. Kondisi Awal

No	Uraian	Jumlah
1	Siswa yang mengajukan pertanyaan	2 orang
2	Siswa yang menjawab pertanyaan	1 orang
3	Siswa yang belum berani mengemukakan pendapat	25 orang

Berdasarkan tabel di atas, kalau diprosentasi siswa yang berani mengemukakan pendapat hanya 10,71%. Dengan demikian siswa yang belum berani mengemukakan pendapat sejumlah 25 orang siswa atau 89,29%.

**Siklus I**

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan model *Time Token* pada siklus pertama maka didapat data bahwa siswa yang berani mengemukakan pendapat sejumlah 17 anak, sedangkan siswa yang belum berani mengemukakan pendapat ada sejumlah 11 anak. Prosentase anak yang berani mengemukakan pendapat 60,71%, sedangkan anak yang belum berani mengemukakan pendapat adalah 39,29 %. Hasil siklus I dapat dijelaskan dalam tabel 2 di bawah ini.

Tabel: 2. Frekuensi siswa yang berani mengemukakan pendapat

No	Uraian	Jumlah	Prosentase
1	Siswa yang berani mengemukakan pendapat	17	60,71
2	Siswa yang belum berani mengemukakan pendapat	11	39,29

Kalau dilihat jumlah kartu yang terpakai dari setiap siswa yang berani mengemukakan pendapat maka siswa yang berani mengemukakan pendapat sampai kartu yang dimilikinya habis (empat kali) sejumlah 1 anak, siswa yang mengemukakan pendapat sampai tiga kali 2 anak, siswa yang mengemukakan pendapat sampai dua kali 6 anak dan siswa yang mengemukakan pendapat satu kali 8 anak. Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini masih ada sebagian siswa yang belum berani mengemukakan sejumlah 11 anak. Frekuensi setiap siswa yang berani mengemukakan pendapat pada pelaksanaan tindakan siklus I seperti tampak pada tabel bawah ini.

Tabel: 3. Frekuensi Tiap Siswa yang Berani Mengemukakan Pendapat Siklus I

No.	Uraian	Jumlah
1	Siswa yang berani mengemukakan pendapat 4 kali	1
2	Siswa yang berani mengemukakan pendapat 3 kali	2
3	Siswa yang berani mengemukakan pendapat 2 kali	6
4	Siswa yang berani mengemukakan pendapat 1 kali	8
5	Siswa yang belum berani mengemukakan pendapat	11

**Siklus II**

Hasil pengamatan pada tindakan siklus II ini adalah siswa yang berani mengemukakan pendapat ada sejumlah 25 anak, sedangkan siswa yang belum berani mengemukakan pendapat ada sejumlah 3 anak. Dilihat dari frekuensi siswa yang berani mengemukakan pendapat dalam proses pembelajaran, siswa yang berani mengajukan pertanyaan sejumlah 7 siswa, siswa yang berani menjawab pertanyaan sejumlah 18 anak, sedangkan siswa yang belum berani mengemukakan pendapat sejumlah 3 orang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel: 4. Hasil siklus II

No.	Uraian	Jumlah
1	Siswa yang berani mengajukan pertanyaan	7
2	Siswa yang berani menjawab pertanyaan	18
3	Siswa yang belum berani mengemukakan pendapat	3

Dilihat dari jumlah kartu yang dimiliki siswa, maka hasil pengamatan yang didasarkan pada banyaknya siswa yang berani mengemukakan pendapat dalam siklus II ini adalah: siswa yang berani mengemukakan pendapat sampai kartu habis (empat kali) sejumlah 3 anak, siswa yang berani mengemukakan pendapat sampai 3 kali sejumlah 2 anak, siswa yang berani mengemukakan pendapat sampai 2 kali sejumlah 9 anak, dan siswa yang berani mengemukakan pendapat hanya 1 kali saja sejumlah 11 anak. Pada siklus II ini masih terdapat, siswa yang belum berani mengemukakan pendapat sejumlah 3 anak. Hasil tindakan siklus kedua tampak lebih jelas pada tabel di bawah ini.

Tabel: 5. Frekuensi Tiap Siswa Yang Berani Mengemukakan Pendapat Siklus II

No.	Uraian	Jumlah
1	Siswa yang berani mengemukakan pendapat 4 kali	3
2	Siswa yang berani mengemukakan pendapat 3 kali	2
3	Siswa yang berani mengemukakan pendapat 2 kali	9
4	Siswa yang berani mengemukakan pendapat 1 kali	11
5	Siswa yang belum berani mengemukakan pendapat	3

Kalau dibuat prosentase maka frekuensi setiap siswa yang berani mengemukakan pendapat akan tampak seperti tabel 8 di bawah ini.

Tabel: 6 Prosentase frekuensi siswa yang berani mengemukakan pendapat siklus II

No.	Uraian	Prosentase
1	Siswa yang berani mengemukakan pendapat 4 kali	10,71%
2	Siswa yang berani mengemukakan pendapat 3 kali	7,14%
3	Siswa yang berani mengemukakan pendapat 2 kali	32,14%
4	Siswa yang berani mengemukakan pendapat 1 kali	39,29%
5	Siswa yang belum berani mengemukakan pendapat	10,71%

Siswa yang berani mengemukakan pendapat sampai kartu habis atau 4 kali pada siklus kedua ini meningkat menjadi 3 orang siswa. Prosentase terbesar siswa yang berani mengemukakan pendapat tetap sama seperti siklus yang pertama

yaitu 1 kali setiap siswa, akan tetapi prosentasenya menurun hanya 39,29%. Dengan model *Time Token* siswa yang sering mendominasi dalam mengemukakan pendapat dapat dibatasi hanya sampai 4 kali atau kartu habis sehingga dapat memberikan kesempatan pada siswa yang lain.

**Pembahasan**

Proses pembelajaran pada materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sangat membutuhkan partisipasi siswa dalam hal berpendapat. Banyak terjadi di sekolah-sekolah pinggiran, bahwa siswa tidak berani mengemukakan pendapat. Guna mengatasi sikap anak yang kurang berani mengemukakan pendapat tersebut, guru dapat menggunakan setrategi pembelajaran *Time Token*. Model pembelajaran *Time Token*. ini di samping akan dapat mengatasi siswa yang kurang berani mengemukakan pendapat juga dapat digunakan untuk membatasi siswa yang sering mendominasi pembicaraan.

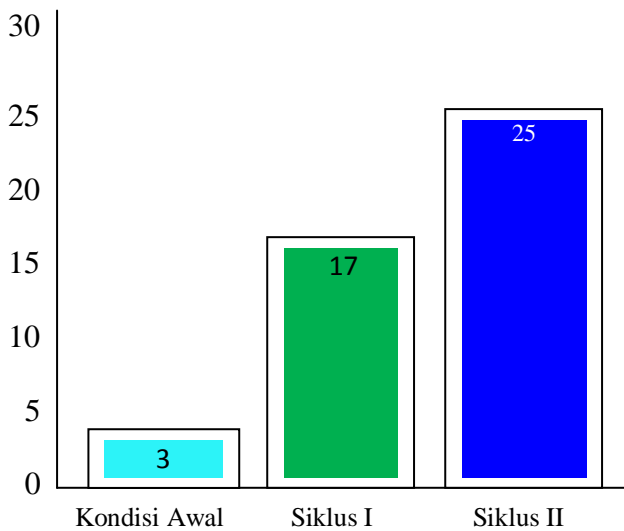
Deskripsi kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum berani mengemukakan pendapat. Pada kondisi awal anak yang berani mengemukakan pendapat hanya 3 siswa sedangkan siswa yang belum berani mengemukakan pendapat ada 25 siswa. Setelah guru menggunakan pendekatan setrategi pembelajaran *Time Token*, pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan pada siklus I bila dibandingkan dengan kondisi awal dari 3 anak (10,71%) yang berani mengemukakan pendapat menjadi 17 anak (60,71%). Peningkatan pada siklus I ini sebesar 14 anak ( 50%).

Tindakan pada siklus II juga menunjukkan adanya peningkatan dari jumlah siswa yang berani mengemukakan pendapat. Berdasarkan pengamatan pada tindakan siklus II jumlah siswa yang berani mengemukakan pendapat ada sejumlah 25 anak. Jadi ada peningkatan sejumlah 8 anak yang pada siklus pertama belum berani mengemukakan pendapat. Apabila dibandingkan dengan kondisi awal, hasil tindakan siklus I dan hasil tindakan siklus II akan tampak seperti tabel di bawah ini.

Tabel: 7. Perbandingan Kondisi Awal, Hasil Tindakan Siklus I dan Siklus II

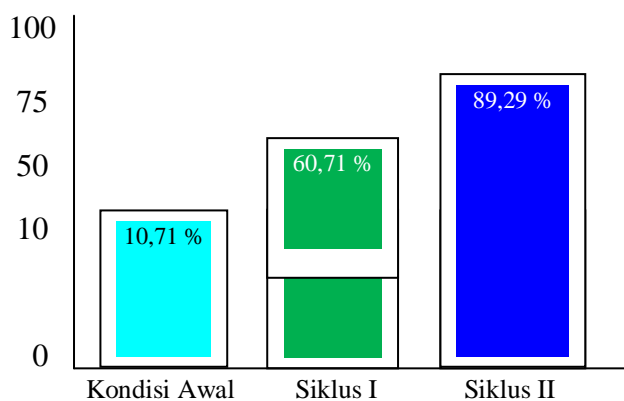
	Kondisi siswa	
	Berani mengemukakan pendapat	Belum berani mengemukakan pendapat
1. Kondisi awal	3 anak	25 anak
2. Siklus pertama	17 anak	8 anak
3. Siklus kedua	25 anak	3 anak

Kalau digambarkan dalam diagram batang akan nampak seperti pada halaman 12.



Gambar: 8 .Diagram Perbandingan Deskripsi Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Perbandingan peningkatan dari kondisi awal sampai pada tindakan siklus kedua tersebut apabila dibuat prosentase dan digambarkan dalam diagram batang akan tampak seperti gambar 9 di bawah ini.



Gambar: 9 .Diagram Prosentase Deskripsi Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

## PENUTUP

### Kesimpulan

Seperti yang telah peneliti uraikan di muka bahwa tujuan khusus Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan dengan setrategi pembelajaran *Time Token* pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Dukun. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, hasil penelitian siklus pertama maupun siklus kedua menunjukkan bahwa masing-masing siklus ada peningkatan.

Kesimpulan tersebut diperoleh melalui pengamatan atau observasi terhadap tindakan yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan pada siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat sebesar 17 anak. Tindakan Siklus kedua meningkat menjadi 25 anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis yang berbunyi melalui setrategi pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Dukun pada semester I tahun pelajaran 2013/2014 dapat diterima. Jadi berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menyajikan suatu simpulan bahwa penggunaan model strategi pembelajaran *Time Token* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siklus pertama keberanian siswa mengemukakan pendapat meningkat bila dibandingkan dengan kondisi awal. Peningkatan itu sebesar 17 anak (60,71%), pada siklus kedua meningkat menjadi 25 anak (89,29%).

### Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang membuktikan bahwa model pembelajaran *Time Token* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terbukti dapat meningkatkan keberanian siswa mengemukakan pendapat, maka model pembelajaran *Time Token* ini dapat dijadikan salah satu acuan bagi guru dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Guna meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan maka hasil penelitian ini dapat dijadikan langkah awal bagi guru Pendidikan Kewarganegaraan untuk mengadakan penelitian tindak lanjut dengan materi yang sejenis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar Yasin. 1987. *Pembaharuan Kurikulum*, Jakarta: PT. Balai Pustaka
- Bambang Daruso. 1989. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Semarang: IKIP Semarang
- Cholisin. 1985. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Laboratorium IKIP Yogyakarta
- Rochiati Wiraadmadja. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sarino Mangun Pranoto. 1989. *Sejarah Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Slamet Santosa. 2005. *Modul TOC Model Pembelajaran Inovative*. Semarang: Dinas Pendidikan Propinsi Jawa Tengah
- Suharsimi Arikunto; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Peraturan Perundang-undangan dan Peraturan pemerintah  
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1998. *Petunjuk Administrasi Sekolah Lanjutan Pertama*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1998. *Pedoman Penyusunan Karya Ilmiah di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Model-model Cooperative Learning*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Lanjutan Pertama
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama
- Pemerintah Kabupaten Magelang. 2006. *Modul Pembelajaran*. Kota Mungkid: Badan Kepegawaian Daerah
- ..... 1984. *Wajib Belajar Pendidikan Dasar 9 Tahun*. Jakarta. CV. Duta Nusindo
- ..... 2004. *Undang-Undang Dasar 1945 Republik Indonesia*. Solo: Bintang Pustaka Abadi

## PENINGKATAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MATERI KEMERDEKAAN BERPENDAPAT DENGAN METODE SOSIODRAMA

**Yuniwarti Benedecta, S.Pd., M.Pd**  
Guru SMP Negeri 3 Muntilan Kab. Magelang  
[yuneslat@gmail.com](mailto:yuneslat@gmail.com)

### ABSTRAK

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penggunaan metode sosiodrama dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKn materi kemerdekaan berpendapat pada kelas VII B SMPN 3 Muntilan. PTK ini dilakukan 2 siklus. Tiap siklus menggunakan data observasi. Hasil penelitian ini mengalami peningkatan dengan baik. Hal ini terlihat pada rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas partisipasi siswa yang melibatkan diri dalam kelompok. Pada kondisi awal persentase partisipasi siswa 65,99%, sedangkan pada siklus ke I mencapai 75,23% dan di siklus II mencapai 82,72%.

**Kata kunci** : Partisipasi, Metode sosiodrama, Pembelajaran PKn

### PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu cara mengembangkan nilai luhur dan bermoral Pancasila yang berakar budaya Indonesia. Nilai luhur tersebut perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan perlu perwujudan dan keikutsertaan siswa secara nyata. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam rangka pembentukan karakter dan kualitas siswa. Pada kegiatan pembelajaran PKn, siswa diharapkan aktif, kreatif menanggapi, dan mengembangkan materi pelajaran serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya dalam proses belajar mengajar (Pendidikan Kewarganegaraan) di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Muntilan khususnya pada materi kemerdekaan berpendapat siswa kelas VII B berbeda dengan harapan dan tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tersebut karena siswa cenderung diam. Fakta lain bahwa siswa sering ragu-ragu ketika diminta untuk mengeluarkan pendapat, berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok dengan alasan yang bermacam-macam antara lain karena merasa tidak bisa, takut salah, dan dianggap oleh siswa tersebut sebagai pekerjaan yang menakutkan. Dengan demikian guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang variatif sehingga tujuan pembelajaran dapat dengan mudah tercapai secara maksimal. Berdasarkan itu semua, untuk memperbaiki dan meningkatkan partisipasi

belajar dalam mata pelajaran PKn Kelas VII B, penulis menggunakan metode sosiodrama.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas diajukan rumusan masalah sebagai berikut: "Apakah Penggunaan Metode Sosiodrama dapat Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran PKn Materi Kemerdekaan Berpendapat Pada Kelas VII B SMPN 3 Muntilan Tahun Pelajaran 2012/2013?" Perubahan metode pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut: 1) Memberikan informasi kepada guru tentang penggunaan metode mengajar yang tepat, sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kemampuan berpartisipasi siswa dalam pembelajaran PKn dan sebagai dasar penelitian selanjutnya. 2) Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar dengan menggunakan metode sosiodrama dalam proses belajar mengajar PKn. 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah terutama berkaitan dengan metode-metode pembelajaran yang dapat diterapkan. 4) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi terutama dalam bidang peningkatan kemampuan berpartisipasi siswa dalam pembelajaran melalui metode yang sesuai.

### LANDASAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

#### Pengertian Partisipasi

Partisipasi dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya anak didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Tannenbaun dan

Hanh (dalam Sukidin 2002: 159) partisipasi merupakan suatu tingkat sejauh mana peran anggota melibatkan diri dalam kegiatan dan menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam pelaksanaan kegiatan tersebut.

Menurut Dusseldorp (Sukidin, dkk, 2002: 68) partisipasi diartikan kegiatan atau keadaan mengambil bagian dalam suatu aktivitas untuk mencapai suatu kemanfaatan secara optimal. Partisipasi itu menjadi baik dalam bidang-bidang fisik maupun bidang mental serta penentuan kebijaksanaan. Dalam penelitian ini partisipasi yang dimaksud adalah partisipasi siswa yaitu keikutsertaan atau keterlibatan siswa dalam kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran.

Menurut Keith Davis (Suryosubroto, 2009:294) partisipasi adalah suatu keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya. Dalam definisi tersebut kunci pemikirannya adalah keterlibatan mental dan emosi. Sebenarnya partisipasi adalah suatu gejala demokrasi yakni orang diikutsertakan dalam suatu perencanaan serta dalam pelaksanaan dan juga ikut memikul tanggung jawab sesuai dengan tingkat kematangan dan tingkat kewajibannya. Partisipasi itu menjadi baik dalam bidang-bidang fisik maupun bidang mental serta penentuan kebijaksanaan.

Berdasarkan definisi di atas, partisipasi adalah keikutsertaan atau ikut ambil bagian dalam suatu kegiatan tertentu baik di sekolah, masyarakat, rumah ataupun kegiatan negara sehingga kita dapat ikut serta terlibat dalam kegiatan-kegiatan tersebut. Berdasarkan pengertian di atas dapat diketahui bahwa dalam partisipasi terdapat unsur-unsur sebagai berikut, 1) Keterlibatan peserta didik dalam segala kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. 2) Kemauan peserta didik untuk merespon dan berkreasi dalam kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Sehingga tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin.

### **Partisipasi dalam kelompok**

Saca Firmansyah (2008) menyatakan partisipasi dapat diartikan sebagai keterlibatan seseorang

secara sadar ke dalam interaksi sosial dalam situasi tertentu. Dengan pengertian itu, seseorang dapat berpartisipasi bila ia menemukan dirinya dengan atau dalam kelompok, melalui berbagai proses dengan orang lain dalam hal nilai, tradisi, perasaan, kesetiaan, kepatuhan dan tanggung jawab bersama. Partisipasi dibagi menjadi empat jenis, yaitu pertama, partisipasi dalam pengambilan keputusan. Kedua, partisipasi dalam pelaksanaan. Ketiga, partisipasi dalam pengambilan pemanfaatan. Dan Keempat, partisipasi dalam evaluasi.

### **Faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran.**

Kemampuan berpartisipasi siswa dalam pendidikan formal di SMP sangat penting bagi perkembangannya. Melalui partisipasi, anak mampu bertanggung jawab, bekerja sama, mandiri, penuh inisiatif dan daya kreatifitas tinggi. 1) Faktor eksternal yang berpengaruh misalnya lingkungan belajar yang kurang mendukung, fasilitas dan sumber belajar yang kurang lengkap serta keadaan guru sebagai pengajar, keterbatasan tenaga guru yang kurang profesional, kurangnya kerjasama yang sinergi antara guru, dan model pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi. 2) Faktor internal yang mempengaruhi kemampuan berpartisipasi siswa dalam pembelajaran PKn antara lain berupa faktor jasmani (fisiologis) siswa yang bersifat bawaan maupun yang diperolehnya, misalnya: penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya. Selain itu faktor-faktor dari dalam diri siswa antara lain unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi dan emosi penyesuaian diri.

### **Pembelajaran PKn**

“Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil penanaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh, obat atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya pada orang lain” (Pidarta, 2007: 25)

Menurut Djahiri (Kunandar, 2007: 293) ‘dalam proses pembelajaran proses utamanya adalah adanya proses keterlibatan seluruh atau sebagian besar potensi diri siswa (fisik dan nonfisik) dan kebermaknaan bagi diri dan kehidupannya saat ini dan di masa yang akan datang (*life skill*)’.

Pendidikan Kewarganegaraan dapat diartikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Landasan PKn adalah Pancasila dan UUD 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, tanggap pada tuntutan perubahan zaman, serta Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Kurikulum Berbasis Kompetensi tahun 2004 serta Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Kewarganegaraan yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah, Direktorat Pendidikan Menengah Umum. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menurut Depdiknas (Supandi, 2010: 4), adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NRI 1945'. Di samping itu PKn juga dimaksudkan untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Dari beberapa pendapat di atas dapat kita simpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia dengan menanamkan kesadaran bela negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, ke-Bhineka Tunggal Eka-an, sikap cinta lingkungan, perilaku anti korupsi, nepotisme dan taat kewajiban membayar pajak sebagai perwujudan warga negara yang baik.

### **Ruang lingkup pengajaran PKn**

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: a) Norma, hukum dan peraturan, b) hak

asasi manusia, c) Proklamasi Kemerdekaan, d) Konstitusi Negara, e) Pancasila, f) kemerdekaan mengemukakan pendapat.

### **Tujuan pendidikan kewarganegaraan**

Menurut A.K. Wiharyanto (2006:5-6), tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut: a) Mengantarkan peserta didik memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap, dan perilaku cinta tanah air. b) Menumbuhkembangkan wawasan kebangsaan, kesadaran berbangsa dan bernegara pada diri peserta didik, sehingga terbentuk daya tangkal sebagai ketahanan nasional. c) Peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam menciptakan ketahanan nasional. d) Peserta didik mampu menuangkan pemikiran berdasarkan nilai-nilai Pancasila dalam menganalisa permasalahan hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

### **Metode Pembelajaran**

Metode mengajar terdiri dari beberapa macam, mulai dari yang tradisional – konvensional sampai yang modern – kontemporer. Ada beberapa metode yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar. Para pakar menyebutkan beberapa macam metode dalam pembelajaran. Pupuh Fathurohman ([www.google.com](http://www.google.com)) mengatakan metode terdiri dari : Metode Tanya Jawab, Metode Ceramah, Metode Brainstorming, Metode Diskusi Kelompok, Metode Buzz Group, Metode Membaca dan Berdiskusi, Metode Lukisan Kelompok, Metode Karangan Kelompok, Metode Resitasi, Metode Demontrasi, Metode Drill/Latihan, Metode Sosiodrama, Metode Role Playing/Bermain Peran, Metode Simulasi, Metode Karyawisata, Metode Studi Kasus, Metode Seminar, Metode Forum/Diskusi Panel, Metode Panel, Metode Symposium.

### **Metode Sosiodrama atau Bermain Peran**

#### **Pengertian metode sosiodrama**

Metode sosiodrama merupakan metode mengajar dengan cara mempertunjukkan kepada siswa tentang masalah-masalah hubungan sosial, untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Masalah hubungan sosial tersebut didramatisasikan oleh siswa di bawah pimpinan guru. Dalam <http://alhafizh84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/> mengatakan bahwa metode sosiodrama memiliki kebaikan dan kelemahan.



Adapun kebaikan metode sosiodrama bermain peran sebagai berikut: dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa.

Sedangkan kelemahan metode sosiodrama bermain peran sebagai berikut: sosiodrama dan bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak, memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu, apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan berarti tujuan pengajaran tidak tercapai, tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini, pada pelajaran agama masalah keimanan, sulit disajikan melalui metode sosiodrama dan bermain peranan ini.

### Langkah-langkah metode sosiodrama

Husniahdalam <http://alhafizh84.wordpress.com/201001/16/metode-sosi-drama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/> mengatakan bahwa untuk mempermudah dalam praktik pembelajaran maka langkah-langkah sosiodrama dapat dirinci ke dalam proses pembelajaran, sebagai berikut: 1) Awal pembelajaran guru memperkenalkan aturan main dari model pembelajaran yang akan digunakan kepada siswa. 2) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. 3) Guru mengarahkan siswa untuk menentukan tema dan skenario yang meliputi situasi, masalah, peristiwa, dan latar. 4) Siswa secara bergantian memerankan drama yang telah disiapkan. 5) Guru sebagai sutradara (fasilitator) dapat menghentikan drama (apabila esensi atau pokok yang akan dibahas telah dicapai). 6) Guru mengarahkan pada diskusi. Pada proses ini guru dan siswa memberikan komentar, kesimpulan, atau catatan mengenai topik yang diangkat dalam sosiodrama dan tanggapan mengenai penampilan siswa.

### Kerangka Berpikir

Pada kondisi awal, guru belum menggunakan metode sosiodrama, sehingga siswa cenderung pasif. Oleh karena itu guru merencanakan

tindakan pada siklus I dengan menggunakan metode sosiodrama untuk menumbuhkan semangat siswa agar mau terlibat secara aktif. Hasil dari tindakan siklus I direfleksikan untuk merencanakan kembali pada siklus II dengan harapan ada peningkatan partisipasi siswa dibanding dengan siklus I. Tahapan siklus II sama dengan tahapan siklus I. Namun, ada perbedaan antara siklus I dan siklus II. Perbedaan tersebut antara lain: pada siklus I yang mempersiapkan naskah drama adalah guru sedangkan pada siklus II siswa membuat sendiri naskahnya. Hasil pengamatan dari siklus I dan II direfleksi dan dianalisis.

### HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: Melalui Metode Sosiodrama dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKn pada materi kemerdekaan berpendapat kelas VII B SMP Negeri 3 Muntilan tahun pelajaran 2012/2013.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Muntilan pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013. Waktu yang diperlukan 3 bulan yaitu dari bulan Maret sampai dengan bulan Mei tahun pelajaran 2012/2013. Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Muntilan yang masih rendah partisipasinya dalam kegiatan belajar mengajar PKn.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara : 1) pengamatan partisipatif, yaitu dilakukan guru yang bersangkutan dan kolaborator, 2) teknik wawancara secara bebas dilakukan untuk mengungkap data yang perlu diungkapkan dengan kata-kata secara lisan tentang sikap, pendapat, wawasan subjek peneliti maupun kolaborator mengenai baik buruknya proses pembelajaran yang berlangsung, 3) dokumentasi yang menunjukkan anak dalam kegiatan belajar mengajar.

Indikator kinerja penelitian ini adalah: 1) penggunaan metode sosiodrama dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran PKn. Hal tersebut ditunjukkan dengan persentase partisipasi siswa kondisi awal 65,99% mengalami peningkatan pada siklus I

menjadi 75,27 % dan pada siklus ke II meningkat lagi partisipasi tersebut menjadi 82,72 %.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan tindakan kelas prosedurnya dilaksanakan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru BK, bekerjasama sejak perencanaan sampai akhir.

### Siklus I

#### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan yaitu meminta izin kepada kepala SMP Negeri 3 Muntilan, identifikasi masalah, mempersiapkan silabus, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi pengertian kemerdekaan berpendapat dengan indikator: 1) Menjelaskan pengertian kemerdekaan berpendapat dan 2) Menjelaskan dasar hukum serta cara berpendapat, mempersiapkan instrumen penelitian. Pada pelaksanaan siklus I direncanakan sebanyak dua kali pertemuan.

#### b. Tindakan

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung. Sebelumnya penulis melakukan beberapa hal antara lain: 1) Awal pembelajaran guru menjelaskan pengertian kemerdekaan berpendapat serta memperkenalkan aturan main dari model pembelajaran yang akan digunakan kepada siswa. 2) Kelas dibagi menjadi 5 kelompok. 3) Guru mengarahkan siswa untuk memahami scenario yang sudah dibuat oleh guru. 4) Siswa secara bergantian memerankan drama yang telah disiapkan guru. 5) Guru sebagai sutradara (fasilitator) dapat menghentikan drama (apabila esensi atau pokok yang akan dibahas telah dicapai). 6) Guru mengarahkan pada saat diskusi. Pada proses ini guru dan siswa memberikan komentar, kesimpulan, atau catatan mengenai topik yang diangkat dalam sosiodrama dan tanggapan mengenai penampilan siswa.

#### c. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan guru BK untuk mengamati tingkah laku dan sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran PKn yang menerapkan model sosiodrama.

#### d. Refleksi

Siswa bersama guru merefleksi proses pembelajaran siklus I

### Siklus II

#### a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan silabus, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan indikator menjelaskan alasan mengemukakan pendapat harus dilandasi kebebasan yang bertanggung jawab. Siklus II direncanakan sebanyak dua kali pertemuan.

#### b. Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus ini dilaksanakan selama pembelajaran berlangsung meliputi kegiatan sebagai berikut: 1) Awal pembelajaran guru menjelaskan aturan main dari model pembelajaran yang akan digunakan kepada siswa. 2) Kelas dibagi menjadi 6 kelompok. 3) Guru mengarahkan siswa untuk menentukan tema dan skenario 4) Siswa membuat naskah drama yang telah ditentukan temanya. 5) Siswa secara bergantian memerankan drama dengan naskah yang telah dibuat. 6) Guru sebagai sutradara (fasilitator) dapat menghentikan drama (apabila esensi atau pokok yang akan dibahas telah dicapai). 7) Guru mengarahkan pada saat diskusi. Pada proses ini guru dan siswa memberikan komentar, kesimpulan, atau catatan mengenai topik yang diangkat dalam sosiodrama dan tanggapan mengenai penampilan siswa.

#### c. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan guru BK untuk mengamati tingkah laku dan sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran PKn yang menerapkan model sosiodrama.

#### d. Refleksi

Siswa bersama guru merefleksi proses pembelajaran siklus II

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil penelitian

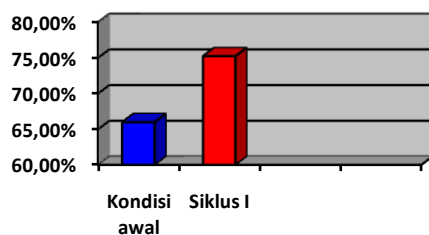
Pelaksanaan penelitian terdiri dari 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan dan empat bagian yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun penjelasan tiap siklus akan peneliti uraikan sebagai berikut:

**Siklus I**

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan selama proses siklus I adalah pada kegiatan pembelajaran terlihat siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa lebih aktif mengajukan pendapat dalam kelompok, menanggapi kelompok lain yang bermain peran, serta terjadi peningkatan dalam hal mencatat data selama pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, ada pula beberapa siswa yang kurang serius dan masih kurang percaya diri dalam memerankan tokoh drama sesuai naskah yang diterima. Sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Setelah melakukan proses tindakan dan observasi pada siklus I diperoleh hasil peningkatan terhadap kondisi awal siswa. Persentase partisipasi siswa yang semula 65,99% meningkat menjadi 75,23%, dengan kata lain peningkatan pada siklus I meningkat 9,24%. Bahkan peningkatan tersebut melebihi target yang diinginkan oleh penulis yaitu 70%. Untuk lebih jelasnya, lihat tabel berikut ini.

Tabel 1. Peningkatan Persentase Partisipasi Siswa Siklus I

Indikator	Kondisi awal	Siklus I
Persentase partisipasi siswa	65,99%	75,23%

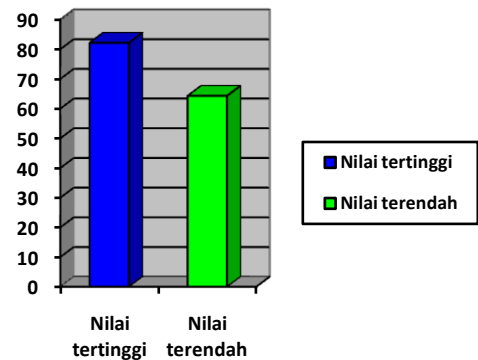


Gambar 2. Diagram peningkatan persentase partisipasi siswa Siklus I

Melalui penelitian ini didapat persentase partisipasi siswa tertinggi adalah 82,14 dan nilai terendah 64,29. Untuk lebih jelasnya lihat tabel berikut ini:

Tabel 2. Nilai tertinggi dan terendah siklus I

Indikator	Nilai tertinggi	Nilai terendah
Nilai partisipasi siswa	82,14	64,29



Gambar 3. Diagram nilai tertinggi dan terendah siklus I

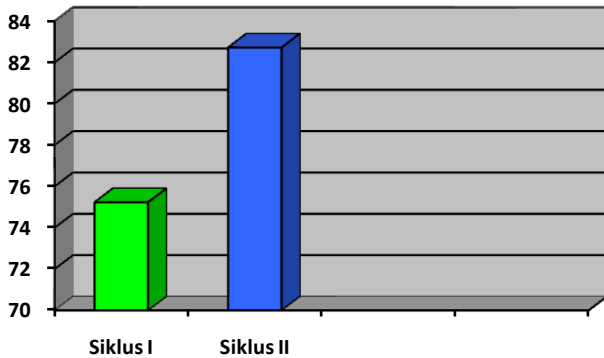
Kegiatan pembelajaran PKn yang dilakukan dengan menggunakan metode *Sosiodrama* pada siklus I menemukan beberapa kendala. Beberapa kendala tersebut antara lain: 1) Beberapa siswa kurang percaya diri dalam memerankan tokoh sesuai naskah drama. Di sini peneliti mendekati siswa dan memberi motivasi agar sikap percaya diri anak terbangun. 2) Beberapa siswa hanya menghafal percakapan yang ada di naskah drama sehingga dalam memerankan drama tersebut kurang natural. 3) Ada siswa yang kurang berpartisipasi dalam kelompok selama diskusi kelompok. Meskipun indikator yang ditentukan telah mengalami peningkatan, peneliti ingin menguji kembali mengenai partisipasi siswa pada siklus II. Pada siklus II, peneliti akan lebih mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga siswa yang tidak semula kurang aktif, di siklus II ini dapat lebih aktif selama pembelajaran berlangsung.

**Siklus II**

Siswa semakin senang melakukan kegiatan bermain peran dan semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa lebih percaya diri dalam memerankan drama tersebut. Siswa banyak yang bertanya dan berpendapat selama pembelajaran berlangsung. Pada siklus II ini, peneliti memperoleh hasil atas tindakan yang telah dilakukan. Pada siklus II, persentase partisipasi siswa mengalami peningkatan dari siklus I. Pada siklus I persentase partisipasi siswa mencapai 75,23% dan pada siklus II menjadi 82,72% dengan target yang diinginkan 75%. Dari data di atas, indikator pada setiap siklus mengalami peningkatan.

Tabel 3. Peningkatan Persentase Partisipasi Siswa Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Persentase partisipasi siswa	75,23%	82,72%

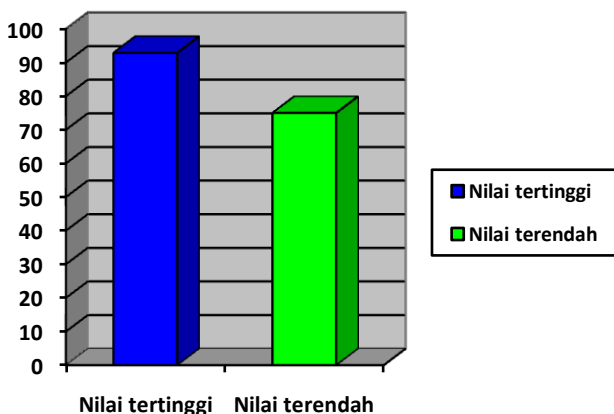


Gambar 4. Diagram peningkatan persentase partisipasi siswa Siklus II

Melalui penelitian ini didapat persentase partisipasi siswa tertinggi adalah 92,86 dan nilai terendah 75. Untuk lebih jelasnya lihat tabel berikut ini:

Tabel 4. Nilai tertinggi dan terendah siklus II

Indikator	Nilai tertinggi	Nilai terendah
Persentase partisipasi siswa	92,86	75



Gambar 5. Diagram nilai tertinggi dan terendah siklus II

Pada siklus II ini, siswa senang dan berantusias melakukan kegiatan pembelajaran tahap demi tahapan. Siswa banyak yang bertanya dan mengeluarkan pendapatnya tanpa ragu-ragu. Secara keseluruhan siswa berpartisipasi aktif. Dalam kegiatan pembelajaran ini sudah berpusat pada siswa, tidak lagi berpusat pada guru.

**Pembahasan**

Dalam pembahasan kali ini, peneliti membandingkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Beberapa hasil tindakan pada siklus I mengalami perubahan pada siklus II. Perubahan tersebut yaitu hasil tindakan siswa pada siklus II terjadi peningkatan dari siklus I. Nilai partisipasi siswa diperoleh dari data melalui kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh observer selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Sosiodrama*. Pada nilai partisipasi siswa mengalami peningkatan. Melalui analisis yang dilakukan, didapat bahwa siswa yang mengalami peningkatan sebanyak 25 siswa, 5 siswa tidak mengalami perubahan, dan 1 siswa mengalami penurunan pada siklus II. Penurunan tersebut disebabkan karena pada siklus II siswa mengalami penurunan dalam menyampaikan pendapat dan kurang peduli terhadap kelompoknya. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran peningkatan partisipasi siswa lebih besar daripada tingkat penurunan partisipasi siswa. Untuk lebih jelasnya, berikut dipaparkan data hasil penelitian dengan menggunakan metode *sosiodrama* pada mata pelajaran PKn:

Tabel 5. Hasil Penelitian

No	Peubah	Indikator	Kondisi awal	Siklus I		Siklus II	
				Target	Hasil	Target	Hasil
1	Partisipasi siswa	Persentase partisipasi siswa	65,99%	70%	75,23 %	75%	85,72%

Dari data di atas, dapat kita lihat bahwa dari kondisi awal sampai siklus II persentase partisipasi siswa mengalami peningkatan.

## PENUTUP

### Keimpulan

Berdasarkan hasil penelitian sebagai tersaji di bab IV dapat ditarik kesimpulan penelitian bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran PKn pada materi kemerdekaan berpendapat melalui metode sosiodrama di kelas VII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Muntilan Tahun Pelajaran 2012/2013 dapat meningkat dengan baik. Hal ini terlihat pada rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas partisipasi siswa dalam melibatkan diri dalam kelompok. Pada kondisi awal persentase partisipasi siswa mencapai 65,99%. Persentase tersebut meningkat di siklus I mencapai 75,23% dan di siklus II mencapai 82,72%.

### Saran

Berdasarkan pengamatan dan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang perlu peneliti sampaikan, yaitu: 1) Dalam pembelajaran terdapat berbagai permasalahan dalam kelas, penelitian tindakan kelas adalah solusi yang paling tepat untuk memecahkan permasalahan tersebut. Jenis penelitian ini berupaya mengaktifkan guru dan siswa sendiri dalam memecahkan masalah sesuai dengan situasi dan kondisinya masing-masing. 2) Pelaksanaan tindakan yang selalu melibatkan memberikan efek ganda. Pertama guru dapat memecahkan problem pendidikannya secara cermat. Kedua bagi kolaborator sendiri kegiatan kolaboratoris ini dapat membantu dan memberikan inspirasi dalam problem pendidikan secara luas. Oleh karena itu, teknik kolaborator seperti ini dapat ditingkatkan pelaksanaannya dalam berbagai kesempatan. 3) Guru hendaknya tidak terpaku pada salah satu model pembelajaran saja, guru mengembangkan dan menemukan sendiri secara inovatif metode yang dianggap sesuai dengan proses

pembelajaran. 4) Bentuk model sosiodrama dapat dikembangkan lagi dengan bentuk dan langkah-langkahnya. 5) Sikap kritis yang normatif siswa terhadap suatu permasalahan perlu ditingkatkan. Umumnya siswa yang belum mengetahui bagaimana cara menanggapi suatu permasalahan, cara memecahkan dan mendiskusikannya tanpa harus mengorbankan nilai-nilai kemanusiaan yang ada pada teman atau gurunya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Firmansyah, Saca. 2008. *Partisipasi Masyarakat* : [www.Saca](http://www.Saca) Firmansyah.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Peni Rizky. 2009. *(Skripsi) Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrama (Bermain Peran) Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Kimia Siswa Kelas X MAN Klaten Semester Gasal Tahun Ajaran 2009/2010*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Pidarta, Made. 2007. *Landasan Kependidikan*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- Sri Rusmini. 2010. *(Skripsi) Penerapan Metode Sosiodrama Dalam Membimbing Siswa Berperilaku Mal-Adaptif Pada Sekolah Dasar Negeri Minomartani Ngaglik Sleman*. Yogyakarta: UNY.
- Sukidin, dkk. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendekia
- Supandi. Dodi. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan*. (online). (<http://dodisupandiblog.blogspot.com/>)

## PENGUNAAN METODE *STAD COOPERATIVE LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS

**Elok Sri Tarbiyah, S.Pd, M.Pd**  
Guru SMP Negeri 1 Srumbung Kab. Magelang  
[elok.staa@yahoo.com.id](mailto:elok.staa@yahoo.com.id)

### ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Srumbung. Penelitian ini dilakukan pada semester pertama tahun pelajaran 2014/2015 yang dimulai pada bulan September 2014 sampai dengan bulan Desember 2014. Tempat pelaksanaan penelitian adalah SMP Negeri 1 Srumbung, Kabupaten Magelang. Adapun yang menjadi subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII B sejumlah 31 anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan alat pengumpul data ketepatan penggunaan tata bahasa, kosa kata, dan tanda baca dalam menulis *Descriptive Text* diambil melalui lembar soal tertulis. Analisis data deskripsi kualitatif dengan menggunakan Triangulasi Sumber. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus, siklus pertama penggunaan metode *STAD Cooperative Learning* dan dilaksanakan di dalam kelas sesuai jadwal pelajaran sedangkan Siklus II dilaksanakan di luar kelas dengan waktu di luar jam pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil evaluasi tes tertulis *descriptive text* aspek keterampilan bahasa Inggris setelah guru menggunakan metode *STAD Cooperative Learning* dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Kondisi awal rata-rata hasil evaluasi 48,71. Hasil tindakan siklus I meningkat menjadi 51. Sedangkan hasil tindakan Siklus II meningkat menjadi 62,87. Pada kondisi akhir anak yang mencapai KKM sejumlah 16 atau 51,61 masih terdapat 15 anak yang belum mencapai KKM atau sebesar 48,39%.

**Kata Kunci:** Metode, *STAD*, *cooperatif*, *learning*, *descriptive*, *text*

### PENDAHULUAN

SMP Negeri 1 Srumbung adalah salah satu sekolah Negeri di Kabupaten Magelang yang terletak di daerah pedesaan yang siswa-siswanya juga berasal dari desa yang kesadaran untuk belajar bahasa Inggrisnya sangat minim sehingga kemampuan siswa untuk berbahasa Inggris juga masih kurang dibandingkan dengan siswa dari SMP Negeri yang berada di wilayah kota. Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris, yang menjadi hambatan adalah penguasaan kosa kata pada setiap siswa sehingga menghambat mereka baik dalam aspek *listening*, *speaking*, *reading*, maupun *writing*. Ketika menjalani pembelajaran pada aspek tulis inilah penulis menemukan bahwa tidak banyak dari mereka yang bisa menjawab pertanyaan guru, bahkan banyak yang diam saja sambil menundukkan kepala, padahal dalam pembelajaran bahasa terutama bahasa Inggris, kemampuan berbicara dan menulis adalah sangat penting. Hal ini dikarenakan adanya pendekatan teks dalam pembelajaran bahasa Inggris, yang

secara rasional bertolak pada pemikiran yang menempatkan bahasa sebagai fungsi sosial. Sebagai salah satu fungsi sosial, bahasa mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan, instruksi, deskripsi sesuatu atau seseorang, menceritakan, menyajikan prosedur dan sebagainya.

Pada saat tes menulis teks deskriptif, penulis menemukan sebagian besar dari siswa tersebut hanya diam. Ketika ditanya mengapa diam saja?. Sebagian besar siswa menjawab bahwa mereka sulit mengungkapkan idenya dalam bahasa Inggris karena kosa kata yang dimiliki sangat terbatas. Sehingga para siswa tersebut kehabisan kata-kata untuk mengungkapkan sesuatu tetapi tidak mengetahui kata tersebut dalam bahasa Inggris. Hasil pengamatan dari pembelajaran yang belum berhasil itu kemudian penulis catat. Untuk melengkapi data, siswa juga diberikan angket yang berisi pertanyaan masalah apa yang dihadapi siswa dalam pembelajaran berbicara dan menulis

dalam bahasa Inggris. Untuk mengatasi keadaan tersebut penulis membuat sebuah rangkaian kegiatan berupa model pembelajaran Cooperative Learning jenis STAD yang memungkinkan siswa tertantang untuk mengungkapkan kata dalam bahasa Inggris. Kegiatan tersebut dirancang dengan kegiatan belajar kelompok baik yang diadakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Kegiatan yang diadakan di luar kelas dengan tujuan agar anak bisa lebih fresh karena kelas tersebut kebetulan mendapatkan jam-jam siang atau jam terakhir. Dalam diskusi kelompok tersebut semua peserta diskusi diharuskan terlibat dan sebisa mungkin menyumbangkan pendapatnya dalam bahasa Inggris. Kesalahan tata bahasa ketika berdiskusi masih diabaikan. Untuk mendorong motivasi siswa dalam pembelajaran ini, guru menyediakan hadiah bagi kelompok yang anggotanya paling aktif dan mencapai kemajuan yang paling besar dalam pembelajaran tersebut

## LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

### Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah proses mencari jawaban dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan (Tim Pengembangan MKDK IKIP Semarang, 1989:3). Sedangkan Menurut Thorndike dalam Asri Budiningsih (2005) belajar adalah “proses interaksi antara stimulus dan response. Thorndike juga berprinsip dalam belajar “lakukan hal yang menyenangkan dan hindari hal yang membosankan“ (hukum *law of effect*). Rasa senang dan puas dapat diperoleh siswa setelah ia mendapatkan pujian atau reward atas prestasi yang dicapai. Belajar akan berhasil jika siswa telah siap melaksanakan kegiatan belajar. E. Mulyasa (2008:255) mengatakan bahwa pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Dari beberapa uraian di atas bisa dikatakan bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian kejadian atau kegiatan yang sengaja diadakan agar proses belajar dapat berlangsung sesuai dengan apa yang diharapkan dan berjalan dengan mudah, terarah dan sistematis.

### Metode Pembelajaran Kooperatif

Menurut paradigma lama, proses pembelajaran adalah sebuah proses dimana guru memberi pengetahuan kepada siswa dan siswa menerima pengetahuan tersebut secara pasif. Mereka mengajar dengan strategi ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal. Namun ada cara lain yang lebih efektif yaitu dengan cara meningkatkan keikutsertaan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar yang disebut dengan proses pembelajaran kooperatif. Lie, 2002 dalam Made Wena (2009:189) “Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa pembelajaran oleh rekan sebaya (peer teaching) melalui pembelajaran kooperatif ternyata lebih efektif daripada pembelajaran oleh pengajar”. Sedangkan Nurhadi dan Senduk (2002) dalam Made Wena (2009:189) menyatakan bahwa Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar menciptakan interaksi yang saling asah sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar, tetapi juga sesama siswa. Pembelajaran kooperatif merujuk pada suatu ragam dari metode-metode pengajaran dimana siswa bekerja dalam suatu kelompok kecil untuk membantu satu dengan yang lain untuk mempelajari kandungan akademik. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing (Robert E Slavin : 2005:4).

### Beberapa Model Pembelajaran Kooperatif.

Ada berbagai jenis model pembelajaran kooperatif yang bisa dipakai guru dalam mengefektifkan pembelajarannya. Robert E Slavin (2005 : 143), Dua bentuk pembelajaran kooperatif yang paling tua dan paling banyak diteliti adalah Student Teams-Achievement Divisions (STAD) (Pembagian Pencapaian Tim Siswa) dan Teams Games Tournament (TGT) (Turnamen Game Tim). Kedua metode ini juga merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang paling banyak diaplikasikan, telah digunakan mulai dari kelas dua sampai dengan kelas sebelas, dalam mata pelajaran mulai dari matematika, Seni Bahasa, ilmu sosial dan Ilmu Alam. Sedangkan Made Wena menyatakan bahwa ada beberapa jenis jenis pembelajaran kooperatif, 3 jenis diantaranya adalah Model STAD, JIGSAW, dan GI (Group Investigation).

Metode pembelajaran kooperatif STAD adalah suatu metode pembelajaran yang paling sederhana dan yang paling baik bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Maka para guru harus tahu tentang komponen yang harus ada dalam metode pembelajaran ini. Robert E. Slavin seorang ahli pencetus metode pembelajaran ini dalam Lita (2008 : 143) mengatakan bahwa STAD terdiri atas lima komponen utama:

**Presentasi Kelas.** Materi dalam STAD pertamanya diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas, Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.

**Tim.** Tim terdiri atas empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan masalah bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat keasalahan.

**Kuis.** Setelah sekitar satu atau dua periode guru memberikan presentasi dan sekitar satu atau dua periode tim, para siswa akan mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga, tiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya.

**Skor Kemajuan Individual.** Gagasan dibalik skor kemajuan individual adalah untuk memberikan kepada tiap siswa tujuan kinerja yang akan dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik dari pada sebelumnya. Tiap siswa akan diberikan skor 'awal' yang diperoleh dari rata-rata kinerja siswa tersebut sebelumnya dalam mengerjakan kuis yang sama Siswa selanjutnya akan mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat kenaikan skor kuis mereka dibandingkan dengan skor awal mereka.

**Rekognisi Tim.** Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan duapuluh persen dari peringkat mereka.

Mendukung pendapat Robert E. Slavin, Made Wena (2009:192) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model STAD dikembangkan oleh Robert Slavin dari Universitas John Hopkins USA. Secara umum penerapan model STAD di kelas adalah sebagai berikut. Kelas dibagi dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok siswa terdiri atas 4-5 orang yang bersifat heterogen; baik dari segi kemampuan, jenis kelamin, budaya, dan sebagainya; tiap kelompok diberi bahan ajar dan tugas-tugas pembelajaran yang harus dikerjakan; tiap kelompok didorong untuk mempelajari bahan ajar dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran melalui diskusi kelompok; Selama proses pembelajaran secara kelompok guru berperan sebagai fasilitator dan motivator; tiap minggu atau dua minggu, guru melaksanakan evaluasi, baik secara individu maupun kelompok untuk mengetahui kemajuan belajar siswa; bagi siswa dan kelompok siswa yang memperoleh nilai hasil belajar yang sempurna diberi penghargaan. Demikian pula jika semua kelompok memperoleh hasil yang sempurna maka semua kelompok tersebut memperoleh penghargaan.

### **Persiapan**

Dalam pembelajaran dengan metode STAD, guru perlu mengadakan persiapan sebelum diskusi berlangsung. Adapun yang perlu dipersiapkan adalah: **Materi**, STAD dapat digunakan bersama materi-materi kurikulum yang dirancang khusus untuk Pembelajaran. Tim Siswa yang disebarluaskan oleh John Hopkins Team Learning Projec., guru cukup membuat sebuah lembar kegiatan, sebuah lembar jawaban, dan sebuah kuis untuk setiap unit yang direncanakan untuk diajarkan. Setiap unit harus terdiri dari 3-5 instruksi; membagi para siswa ke dalam Tim. Dalam membagi tim sebaiknya mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: Memfotokopi lembar rangkuman tim; susun peringkat kelas; Pada selembar kertas, buatlah urutan peringkat siswa di dalam kelas dari yang tertinggi sampai yang terendah kinerjanya; gunakan informasi apapun yang anda miliki untuk melakukan hal ini; tentukan berdasarkan jumlah tim. Tiap tim harus terdiri dari empat anggota jika memungkinkan; Untuk menentukan berapa tim yang akan anda bentuk, jumlah siswa yang ada di kelas dibagi empat; Bagilah siswa ke dalam tim; dalam membagi siswa ke dalam tim, seimbangkan timnya supaya tiap tim terdiri atas level yang kinerjanya berkisar dari yang rendah, sedang, dan

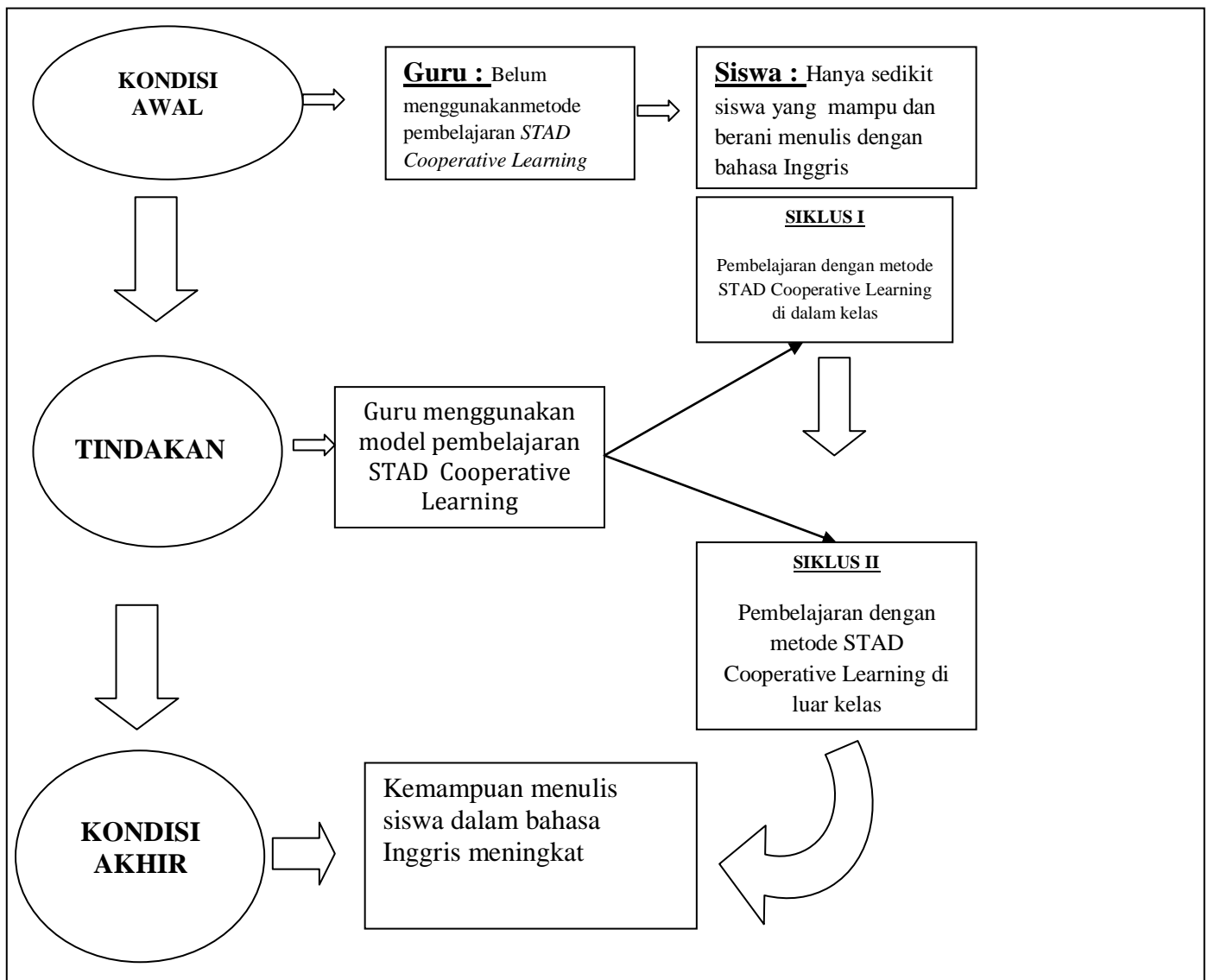


tinggi; level kinerja yang sedang dari semua tim yang ada di kelas hendaknya setara; Jika ada satu atau dua siswa yang tidak mendapat kelompok, tambahkan pada kelompok yang sesuai; Isilah lembar rangkuman tim. Isilah nama-nama siswa dari tiap tim dalam lembar rangkuman; untuk menentukan skor awal, skor awal mewakili skor rata-rata siswa sebelumnya atau hasil nilai terakhir siswa dari tahun lalu.

**Kerangka Berpikir**

Pembelajaran di dalam kelas akan terasa membosankan kalau guru tidak mampu menampilkan strategi pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Sehingga guru terjebak dalam konsep bahwa pembelajaran

adalah proses transformasi ilmu pengetahuan. Padahal di dalam pembelajaran ada komponen pembinaan, pendidikan, budi pekerti, keterampilan hidup, membangun, menemukan dan belajar dari pengalaman (konstruktif). Apalagi dalam pembelajaran berbicara dan menulis bahasa Inggris pada siklus lisan akan terasa sulit apabila masih menggunakan kelas dengan metode konvensional (bangku ditata berbaris dan siswa menghadap ke depan atau papan tulis). Maka ada baiknya kalau guru menggunakan banyak teknik pembelajaran yang variatif. Salah satunya yaitu belajar di luar kelas dengan berbagai kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Kerangka pikir berikut ini dapat menggambarkan siklus pembelajaran tersebut.



Gambar: 1 Kerangka Berpikir

**Hipotesis tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir sebagaimana dirumuskan di atas maka peneliti dapat membuat kesimpulan sementara yang lazim disebut hipotesis. Adapun hipotetsis dalam penelitian ini dapat peneliti rumuskan sebagai berikut: “Penggunaan Metode Pembelajaran STAD Cooperative Learning dapat meningkatkan keterampilan menulis pada siswa Kelas 8B SMP Negeri 1 Srumbung Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015”

**Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada semester gasal tahun pelajaran 2014/2015 dengan subyek siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Srumbung yang berjumlah 31 anak. Pada Siklus I yang dilaksanakan pada awal bulan September 2014, Guru yang sekaligus sebagai peneliti mengadakan kegiatan pembelajaran dengan metode STAD cooperative learning yang dilaksanakan di dalam kelas dengan harapan bisa meningkatkan kemampuan teks tulis siswa terutama pada Descriptive Text. Sedangkan pada siklus II, perencanaan dan pelaksanaannya hampir sama, hanya sedikit perbedaan terutama pada indikator dan waktu pelaksanaan yaitu pembelajaran dengan metode STAD cooperative learning yang dilaksanakan di luar kelas dan dilaksanakan pada bulan Nopember 2014 minggu pertama.

Sumber data yang diambil dalam penelitian ini mendasarkan dua sumber, yaitu: Pengamatan langsung, yaitu pengamatan yang dilakukan dengan bantuan lembar observasi. Data mengenai ketiga indikator keberhasilan yang ditargetkan dapat diketahui dengan lembar observasi ini dan evaluasi individual yang harus dikerjakan oleh siswa. Teknik dan Alat Pengumpulan Data yang dilakukandata keaktifan siswa berdiskusi/keberanian siswa berbicara dalam bahasa Inggrri, diambil melalui lembar observasi, sedangkan data ketepatan penggunaan tata bahasa dan kosa kata dalam membuat kalimat berbentuk simple present tense diambil melalui lembar soal tertulis. Analisis Data menggunakan Deskripsi Prosentase, yaitu menganalisis data berdasarkan uraian observasi, dan angket yang dituangkan dalam perhitungan dan perbandingan prosentase dari kegiatan atau pelaksanaan antar siklusnya. Perhitungan prosentase tersebut tersaji dalam table dan grafik.

Indikator Kinerja yang digunakan sebagai pengendali penelitian ini adalah: Pada siklus I diharapkan sekurang-kurangnya 5 sampai dengan 10 anak mendapat nilai minimal mencapai KKM dan nilai rata-rata kelas 50 sampai dengan 60 %, sedangkan pada siklus II diharapkan sekurang-kurangnya 11 sampai dengan 20 anak mendapat nilai minimal mencapai KKM dan nilai rata-rata kelas hasil 61 sampai dengan70 untuk menulis teks Descriptive dengan menggunakan tata bahasa dan kosa kata yang benar. Adapun prosedur penelitian meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

**Hasil penelitian dan pembahasan**

**Kondisi Awal**

Berdasarkan data yang diperoleh pada ulangan bahasa Inggris pertama hanya ada 3 siswa yang mencapai KKM yang telah disepakati yaitu 76. Seperti tampak dalam tabel dibawah ini.

Tabel: 1  
Hasil Test Tertulis Bahasa Inggris pada Kondisi Awal

No	Rentang Nilai	Jumlah	Keterangan
1	100	-	
2	85 - 99	-	
3	77 -84	1	9,68%
4	KKM	2	
5	50 - 74	13	90,32%
6	<50	11	
7	Nilai Tertinggi	83	
8	Nilai Terendah	35	
9	Rata-rata	48	
10	Daya seraf	48%	

Berdasarkan tabel di atas tampak bahwa pada kondisi awal siswa yang yang sudah tuntas KKM baru 3 anak atau sebesar 9,68% sehingga masih terdapat 28 anak atau 90,32% yang belum memenuhi KKM. Sedangkan rata-rata nilai ulangan yang didapat adalah 48.

**Siklus I**



Diskusi di dalam Kelas

Hasil tindakan siklus I yang berkaitan dengan keterampilan menulis dengan tes tertulis menunjukkan adanya peningkatan bila dibandingkan dengan Kondisi Awal. Pada Kondisi Awal siswa yang mencapai KKM baru 3 anak dan nilai rata-rata kelas 48 sedangkan pada hasil tindakan Siklus I meningkat menjadi 7 anak yang mencapai KKM dan nilai rata-rata 51. Hasil tindakan Siklus I pada aspek keterampilan menulis tampak pada rentang dalam tabel di bawah ini :

Tabel 2.  
Hasil Ulangan Bahasa Inggris Siklus I

No	Rentang Nilai	Jumlah	Keterangan
1	100	-	
2	85 - 99	-	
3	77 -84	2	22,58%
4	KKM	5	
5	50 - 74	15	77,42%
6	<50	9	
7	Nilai Tertinggi	84	
8	Nilai Terendah	43	
9	Rata-rata	51	
10	Daya seraf	51%	

Dibandingkan dengan kondisi awal maka pembelajaran dengan metode STAD Cooperative Learning dapat meningkatkan keterampilan menulis Descriptive Text pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Sebelum guru menggunakan metode STAD Cooperative Learning dalam melaksanakan proses pembelajaran siswa. Setelah guru menggunakan metode STAD Cooperative Learning dalam proses pembelajaran pada siklus I ada peningkatan walaupun belum signifikan. .

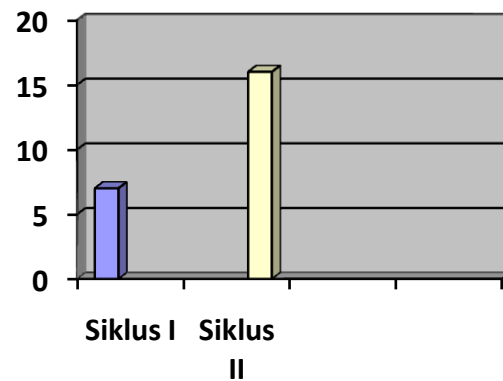
**Siklus II**

Hasil tindakan Siklus II yang berkaitan dengan keterampilan menulis yang dilakukan dengan tes tertulis menunjukkan adanya peningkatan bila dibandingkan dengan Kondisi Awal maupun hasil tindakan Siklus I. Pada Kondisi Awal yang mencapai KKM baru 3 anak dan hasil tindakan Siklus I meningkat menjadi 7 anak, sedangkan hasil tindakan Siklus II meningkat menjadi 16 anak. Dari hasil tes tertulis berupa tes produk diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa tes kemampuan menulis siswa secara klasikal mencapai nilai rata-rata 56. Akan tetapi belum menuntaskan siswa untuk mencapai KKM karena masih terdapat 15 anak yang belum mencapai KKM. Hasil tindakan Siklus II tampak tabel di bawah ini.

Tabel 3.  
Hasil Ulangan Bahasa Inggris Siklus I

No	Rentang Nilai	Jumlah	Keterangan
1	100	-	
2	85 - 99	-	
3	77 -84	5	51,61%
4	KKM	11	
5	50 - 74	9	48,39%
6	<50	6	
7	Nilai Tertinggi	84	
8	Nilai Terendah	43	
9	Rata-rata	56	
10	Daya seraf	51%	

Dibandingkan dengan kondisi awal dan Siklus I maka pembelajaran dengan metode STAD Cooperative Learning dapat meningkatkan keterampilan menulis Descriptive Text pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Perbandingan hasil tindakan pada siklus I dengan Siklus II tampak dengan jelas pada gambar diagram batang di bawah ini .



Gambar: 2  
Perbandingan Hasil Siklus I dengan Siklus II



Diskusi di luar kelas

**Pembahasan**

Penggunaan metode STAD Cooperative Learning terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis Descriptive Tex dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan pada hasil tindakan siklus I bila dibandingkan dengan Kondisi Awal dari 3 anak (9,67%) yang telah mencapai KKM dalam keterampilan menulis Descriptive Tex menjadi 7 anak (22,58%). Peningkatan pada siklus I ini sebesar 4 anak (12,90%). Adapun hasil tindakan pada siklus II juga menunjukkan adanya peningkatan. Berdasarkan analisa pada tindakan siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM sejumlah 16 anak. Jadi ada peningkatan sejumlah 9 anak yang pada siklus I belum mencapai KKM pada test keterampilan tertulis. Apabila dibandingkan dengan kondisi awal, hasil tindakan siklus I dan hasil tindakan siklus II akan tampak seperti table 10.

Tabel: 7

Perbandingan Kondisi Awal, Hasil Tindakan Siklus I dan Siklus II

Deskripsi	Nilai Hasil Test Tertulis Keterampilan Menulis	
	Mencapai KKM	Belum Mencapai KKM
1. Kondisi awal	3 anak	28 anak
2. Siklus pertama	7 anak	24 anak
3. Siklus kedua	16 anak	15 anak

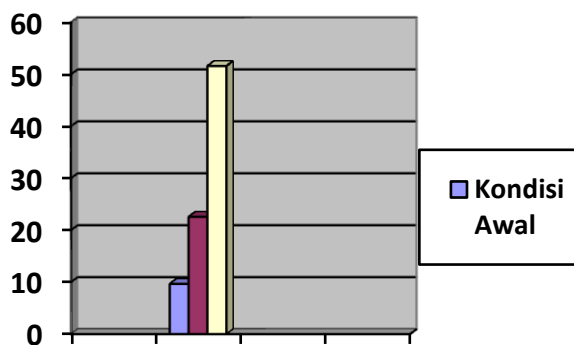
Kalau digambarkan dalam diagram batang akan nampak seperti di bawah ini.



Gambar: 3 .

Diagram Perbandingan Deskripsi Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Perbandingan peningkatan dari kondisi awal sampai pada tindakan siklus kedua tersebut apabila dibuat prosentase dan digambarkan dalam diagram batang akan tampak seperti gambar di bawah ini.



Gambar: 4 .

Diagram Prosentase Deskripsi Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

**PENUTUP**

**Kesimpulan**

Seperti yang telah peneliti uraikan di muka bahwa tujuan khusus PTK ini adalah untuk meningkatkan Kemampuan siswa VIII B SMP Negeri 1 Srumbung dalam berbahasa Inggris terutama keterampilan menulis dengan penggunaan metode pembelajaran kooperatif STAD Cooperative Learning. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan metode kooperatif STAD Cooperative Learning dapat meningkatkan keterampilan menulis Descriptive Tex dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, hasil penelitian siklus pertama maupun siklus kedua menunjukkan bahwa masing-masing siklus ada peningkatan.

Simpulan tersebut diperoleh melalui analisa hasil test tertulis pada aspek keterampilan menulis Descriptive Tex dalam proses pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas VIII B. Hasil analisa pada siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan siswa yang mencapai KKM pada aspek keterampilan menulis Descriptive Tex sebanyak 7 anak. Tindakan Siklus kedua siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 16 anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis pada BAB II yang berbunyi “Penggunaan Metode Pembelajaran STAD Cooperative Learning untuk meningkatkan keterampilan menulis pada siswa

Kelas VIII B SMP Negeri 1 Srumbung Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015” dapat diterima. Jadi berdasarkan hasil penelitian pada BAB IV seperti tersebut di atas maka peneliti dapat menyajikan suatu simpulan sebagai berikut ; Penggunaan metode pembelajaran STAD Cooperative Learning pada proses pembelajaran bahasa Inggris pada aspek ketarampilan menulis Descriptive Tex pada Siklus I (didalam kelas) terbukti dapat meningkat bila dibandingkan dengan kondisi awal, peningkatan itu sebesar 7 anak (22,58%); Pada siklus kedua pelaksanaan tindakan diadakan diluar kelas dan diadakan setelah usai jam pelajaran penggunaan metode pembelajaran STAD Cooperative Learning meningkat menjadi 16 anak (51,61%); Pelaksanaan tindakan Siklus II belum dapat menuntaskan siswa kelas VIII B mencapai KKM, karena masih terdapat 16 anak (48,39) yang belum mencapai KKM

#### **Saran-saran**

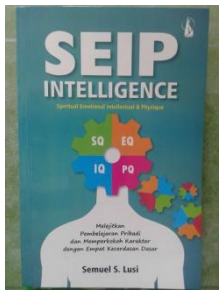
Dari simpulan yang sudah dinyatakan berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat mengajukan saran-saran kepada guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris sebagai berikut ; Berdasarkan hasil penelitian yang membuktikan bahwa model pembelajaran metode STAD Cooperative Learning dalam proses pembelajaran bahasa Inggris terbukti dapat meningkatkan ketarampilan menulis Descriptive Tex, maka metode STAD Cooperative Learning ini dapat dijadikan salah satu acuan bagi guru dalam pembelajaran bahasa Inggris; Guna meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran bahasa Inggris maka hasil penelitian ini dapat dijadikan langkah awal bagi guru bahasa Inggris untuk mengadakan penelitian tindak lanjut dengan materi yang sejenis karena masih terdapat

15 anak atau 48, 39% siswa yang belum mencapai KKM.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Budiningsih Asri, 2004. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : PT Rineka Cipta
- Widyatama, Jurnal Pendidikan, LPMP Jawa Tengah, Semarang : Widyatama LPMP Jawa Tengah
- Robert E, Slavin : Lita, 2008, *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan praktik*, Bandung : Nusa Media
- Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer suatu tinjauan konseptual Operasional, Made Wena, , 2009, Jakarta : Bumi Aksara
- Tim Pengembangan MKDK, IKIP Semarang, 1989. *Psikologi Belajar*, Semarang : IKIP SEMARANG PRESS
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1998. *Pedoman Penyusunan Karya Ilmiah di Bidang Pendidikan*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Departemen Pendidikan dan Nasional. 2003. *Undang-Undang Nomor: 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Model-model Cooperative Learning . Administrasi Sekolah Lanjutan Pertama*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama

## Resensi Buku



Judul: SEIP Intelligence  
 Penulis: Samuel S. Lusi  
 Penerbit: Kanisius  
 Tahun terbit: 2014  
 Harga: Rp. 45.000,-  
 Tebal: xxi+220 halaman  
 ISBN: 978-979-21-4043-9

### Menjadi Manusia yang Cerdas Secara Holistik

Oleh: Yulia Endang Wahyuningsih

Dibandingkan dengan era awal kemerdekaan, pendidikan di Indonesia masa kini telah banyak mengalami kemajuan. Lembaga-lembaga pendidikan sudah banyak tersedia sehingga kesempatan masyarakat menuntut ilmu pun semakin besar. Bahkan, banyak orang sudah mampu meraih gelar doktor dan menjadi guru besar. Mestinya kemajuan dalam bidang pendidikan ini bisa menjadi suatu kebanggaan dan menghasilkan manusia-manusia cerdas yang bermanfaat bagi khalayak. Namun, kemajuan pendidikan tampaknya tidak diiringi dengan peningkatan kualitas karakter yang sama bagusnya. Bahkan, bisa dikatakan perilaku para sarjana masa kini tidak secerdas para sarjana pada masa awal kemerdekaan. Alih-alih bermanfaat bagi masyarakat, tindak tanduk mereka cenderung merugikan masyarakat seperti melakukan korupsi, jual-beli jabatan, konsumtif, dan sebagainya.

Ironis, orang-orang yang mengenyam pendidikan tinggi justru sering melakukan tindakan-tindakan yang kurang bertanggung jawab dan merugikan orang lain. Adalah suatu fakta bahwa kejahatan di kota-kota besar cenderung jauh lebih banyak terjadi daripada di kota-kota kecil. Padahal, penduduk kota besar secara umum mengenyam pendidikan yang lebih baik daripada penduduk kota kecil. Keadaan ini bisa dirumuskan bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan penduduk, semakin tinggi pula tingkat kejahatannya (h. 10). Fenomena ini menunjukkan bahwa ada yang salah dengan pendidikan konvensional.

Kecerdasan yang diperoleh lewat pembelajaran konvensional seolah-olah hanya bermanfaat memperkaya koleksi memori kognitif yang memadati "museum data pengetahuan" individu. Pembelajaran semacam itu kurang mampu mengembangkan karakter seseorang. Akibatnya, banyak orang cerdas secara akademis tetapi tidak memiliki karakter yang sepadan dengan kecerdasannya itu. Dalam buku ini Samuel S. Lusi menawarkan metode SEIP (*Spiritual Emotional Intellectual & Physique*) sebagai sarana untuk memiliki kecerdasan holistik, yakni keseimbangan antara

kecerdasan kognitif di satu sisi, dan pengembangan karakter di sisi lainnya.

Setiap manusia memiliki empat macam kecerdasan dasar, yakni; *Spiritual Intelligence (SQ)*, *Emotional Intelligence (EQ)*, *Rational Intelligence (IQ)*, dan *Physique Intelligence (PQ)*. Keempat macam kecerdasan dasar ini harus digunakan secara seimbang untuk membentuk kecerdasan holistik. Pembelajaran dengan metode SEIP adalah pembelajaran dengan seluruh totalitas diri. Pembelajaran tidak hanya mengandalkan satu macam kecerdasan dasar, melainkan memanfaatkan keempat macam kecerdasan dasar itu secara optimal. Dengan demikian, hasil pembelajaran dengan metode SEIP tidak hanya membuat orang menjadi "pintar" secara intelektual, tetapi juga pintar dalam memanfaatkan hasil pembelajarannya, pintar memaknainya secara positif, juga pintar dalam melakukan dan meneladkannya (h. 115). Inilah yang disebut sebagai kecerdasan yang holistik.

Strategi pembelajaran dengan metode SEIP mengadaptasi sifat dan cara kerja otak sehingga pembelajaran menjadi asyik dan menyenangkan. Supaya metode SEIP bekerja secara optimal dibutuhkan perubahan paradigma. Paradigma yang benar, baik, dan tepat terhadap suatu hal akan menghantar pada sikap yang tepat dan bermanfaat. Kebanyakan orang memiliki paradigma yang keliru tentang belajar sehingga mereka pun menyikapi belajar secara keliru. Karena itu, jika ingin meningkatkan pembelajaran pribadi, seseorang harus memastikan bahwa ia sudah memiliki paradigma yang benar tentang pembelajaran yang sedang dilakukannya.

Pembelajaran dengan metode SEIP diarahkan dan dikondisikan agar setiap pembelajar menemukan diri sejatinya, menemukan talenta unik dan potensi terbaiknya, serta menemukan tujuan hidupnya untuk dijalani. Pembelajaran ini mengandung semangat pembebasan, kreativitas, penghargaan atas keunikan personal, dan pengarahannya pada tujuan individu. Metode SEIP menuntun seseorang menemukan makna belajar. Tanpa makna, sebuah pembelajaran tidaklah mendasar dan kaya. Menemukan makna membuat pembelajaran menjadi lebih kuat.

Buku ini menawarkan suatu metode pembelajaran untuk menjadi seorang pembelajar sejati. Dengan menggunakan metode SEIP, seseorang akan mampu belajar secara mandiri dan menjadi cerdas secara rohani, emosi, intelektual, dan fisik. Kecerdasan holistik ini akan menumbuhkan karakter yang kuat. Buku ini memberikan paradigma yang tepat mengenai belajar mandiri dan menjadi cerdas. (Penulis adalah penyuka buku dan resensor nasional).