

ENGINEERING EDU

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN & ILMU TEKNIK

SUSUNAN REDAKSI

PENANGGUNG JAWAB

Kasnadi, S.Pd, M.Si

PIMPINAN REDAKSI

Wijanarko, S.Pd, M.Si

REDAKSI ENGINEERING

Ing Muhamad, ST.MM

Nugroho Budiari, ST

Ady Supriantoro, ST

REDAKSI PENDIDIKAN

Dody Rahayu Prasetyo, S.Pd, M.Pd

Nuri, S.Pd, M.Pd

Ikhsan Eka Yuniar, S.Pd

MITRA BESTARI

Dr. Cuk Supriyadi Ali Nandar, ST, M.Eng (BPPT)

Dr. Agus Bejo, ST, M.Eng (UGM)

Dr. Mukhammad Shokheh, S.Sos, MA (UNESA)

Sakdun, S.Pd, M.Pd (Dinas Pendidikan Kab. Pati)

SEKRETARIAT

Meity Dian Eko Prahayuningsih, SHI

Email : redaksi.engineeringedu@gmail.com

Nomer ISSN Lembaga Ilmu Pengetahuan
Indonesia (LIPI) : 2407-4187

Pertama Terbit : Januari 2015
Frekwensi : 4 kali setahun

PENGANTAR REDAKSI

Covid-19 masih mewabah hingga saat ini. Penambahan kasus positif antara 1500 hingga 2000 an per hari secara nasional. Hal ini tentu saja mempengaruhi banyak bidang kehidupan tidak terkecuali pendidikan. Anak-anak diharuskan untuk belajar di rumah secara daring. Bulan ini bertepatan dengan Hari Anak Nasional, karenanya kami menyajikan artikel tambahan tentang Sejarah Hari Anak Nasional dan Tips Mendampingi anak Belajar di Rumah Selama Pandemi.

Meski kondisi masih seperti ini, kami tetap hadir dengan artikel utama di bidang teknik dan pendidikan. Vol 6, No. 3, Juli 2020 menampilkan artikel-artikel terpilih diantaranya adalah *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Program Linier dengan Metode Pembelajaran Berdasarkan Masalah Kelas XI MIPA 1 Semester 6 SMA Negeri 3 Pati Tahun Pelajaran 2019/2020, Pengembangan Millea Tens (Mikroskop Digital Laser Tenaga Surya) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Belajar Biologi di SMA Negeri Probur, Peningkatan Konsentrasi Belajar melalui Penerapan Game Edukasi dengan Layanan Informasi pada Siswa Kelas VIII B SMPN 1 Trangkil Semester Genap Tahun 2019, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Peserta Didik Kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Solok Tahun Pelajaran 2019/2020 dan Ari Diah Saja Mampu Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI.IPS 1 SMA Negeri 3 Pati Tahun 2019*

Semoga artikel-artikel tersebut mampu memotivasi kita untuk tetap berinovasi dalam keadaan seperti apa pun. Harapan kami, kehadiran jurnal kali ini dapat bermanfaat dan bisa menemani para pembaca saat beraktifitas di rumah.

Tetap berkreasi, berkarya dan berinovasi.
Selalu ikuti Protokol Kesehatan.

Selamat Menikmati.



LEMBAGA ILMU PENGETAHUAN INDONESIA
(INDONESIAN INSTITUTE OF SCIENCES)
PUSAT DOKUMENTASI DAN INFORMASI ILMIAH

Jl. Jenderal Gatot Subroto No. 10 Jakarta 12710, P.O. Box 4298 Jakarta 12042
Telp. (021) 5733465, 5251063, 5207386-87, Fax. (021) 5733467, 5210231
Website <http://www.pdii.lipi.go.id>, E-mail sek.pdii@mail.lipi.go.id

No. : 0005.293/JI.3.2/SK.ISSN/2014.11
Hal. : International Standard Serial Number

Jakarta, 28 November 2014

Kepada Yth.
Penanggung Jawab/Pemimpin Redaksi
Penerbitan "ENGINEERING EDU : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN ILMU TEKNIK"
Surat-e: redaksi.engineeringedu@gmail.com

PUSAT DOKUMENTASI DAN INFORMASI ILMIAH
LEMBAGA ILMU PENGETAHUAN INDONESIA
sebagai

PUSAT NASIONAL ISSN (*INTERNATIONAL STANDARD SERIAL NUMBER*) untuk Indonesia yang berpusat di Paris.
Dengan ini memberikan ISSN (*International Standard Serial Number*) kepada terbitan berkala di bawah ini :

Judul : ENGINEERING EDU : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN ILMU TEKNIK
ISSN : 2407-4187
Penerbit : CV. Kireinara bekerjasama dengan Lembaga Pendidikan dan Pengembangan Profesi Indonesia (LP3I)
Mulai Edisi : Vol. 1, No. 1, Januari 2015.

Sebagai syarat setelah memperoleh ISSN, penerbit diwajibkan untuk:

1. Mencantumkan ISSN di pojok kanan atas pada halaman kulit muka, halaman judul, dan halaman daftar isi terbitan tersebut di atas dengan diawali tulisan ISSN.
2. Mencantumkan barcode ISSN di pojok kanan bawah pada halaman kulit belakang terbitan ilmiah, sedangkan untuk terbitan hiburan/populer di pojok kiri bawah pada halaman kulit muka.
3. Mengirimkan terbitannya minimal 2 (dua) eksemplar setiap kali terbit ke PDII-LIPI untuk di dokumentasikan, agar dapat dikelola dan diakses melalui *Indonesian Scientific Journal Database* (ISJD), khususnya untuk terbitan ilmiah.
4. Untuk terbitan ilmiah *online*, mengirimkan berkas digital atau *softcopy* dalam format PDF dalam CD maupun terbitan dalam bentuk cetak.
5. Apabila judul terbitan diganti, harus segera melaporkan ke PDII-LIPI untuk mendapatkan ISSN baru.
6. Nomor ISSN untuk terbitan tercetak tidak dapat digunakan untuk terbitan online, demikian pula sebaliknya. Kedua media terbitan tersebut harus didaftarkan nomor ISSN nya secara terpisah.
7. Nomor ISSN mulai berlaku sejak tanggal, bulan, dan tahun diberikannya nomor tersebut dan tidak berlaku mundur. Penerbit atau pengelola terbitan berkala tidak berhak mencantumkan nomor ISSN yang dimaksud pada terbitan terdahulu.



PROSEDUR PENGIRIMAN NASKAH

Berikut ini adalah prosedur pengiriman naskah artikel ilmiah ke Jurnal Engineering Edu :

1. Redaksi hanya menerima artikel melalui email :
redaksi.engineeringedu@gmail.com konfirmasi bisa melalui
WA : 0821-3559-3898
2. Naskah yang dikirim harus memenuhi format yang telah ditentukan sebagai berikut :
 - a. Font **Times New Roman** Ukuran **12**
 - b. Margin Kanan-Kiri-Atas-Bawah : **1,27-1,27-1,27-1,27**
 - c. Ukuran Kertas **A4**
 - d. Judul, Identitas Penulis dan Abstrak disetting **satu kolom**.
 - e. Pendahuluan sampai Daftar Pustaka disetting **dua kolom**.
3. **Outline** dari artikel adalah sebagai berikut :
 - a. **PENDAHULUAN** (Latar Belakang, Subjek Penelitian, Lokasi Penelitian, Waktu Penelitian dan sebagainya),
 - b. **METODE PENELITIAN** (Metode Penelitian, Pengumpulan Data, Teknik Analisa Data dan sebagainya),
 - c. **KAJIAN PUSTAKA/TEORI** (Teori-teori yang mendukung penelitian),
 - d. **HASIL DAN PEMBAHASAN** (Hasil Penelitian dan Pembahasannya),
 - e. **PENUTUP** (Simpulan dan Saran)
 - f. **DAFTAR PUSTAKA** (sumber bacaan yang berkaitan dengan judul atau tema naskah).
4. Setiap Judul Outline/Bab **Tidak Perlu Ada** Penomoran, langsung ditulis dengan huruf balok-tebal, misalnya : **PENDAHULUAN** dan seterusnya.
5. Judul dan Penomoran Tabel atau Gambar dimulai dari **Tabel 1** dan seterusnya (**posisi di atas tabel**) atau **Gambar 1** dan seterusnya (**posisi di bawah gambar**).
6. Setiap naskah yang dikirim **wajib** disertai Profil Penulis, meliputi diantaranya : Nama dan gelar, Pendidikan dan Nama Perguruan Tinggi, Pengalaman Kerja (tahun berapa dan dimana), Kegiatan yang pernah diikuti dan Prestasi (jika ada).

DAFTAR ISI

| | |
|--|--------------|
| <i>Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Program Linier dengan Metode Pembelajaran Berdasarkan Masalah Kelas XI MIPA 1 Semester 6 SMA Negeri 3 Pati Tahun Pelajaran 2019/2020</i> | 1-7 |
| Sejarah 23 Juli : Mengenal dan Makna hari Anak Nasional | 8 |
| <i>Pengembangan Millea Tens (Mikroskop Digital Laser Tenaga Surya) untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Belajar Biologi di SMA Negeri Probur</i> | 9-16 |
| <i>Peningkatan Konsentrasi Belajar melalui Penerapan Game Edukasi dengan Layanan Informasi pada Siswa Kelas VIII B SMPN 1 Trangkil Semester Genap Tahun 2019</i> | 17-23 |
| 10 Tips Mendampingi Anak Belajar di Rumah Selama Pandemi (1) | 24 |
| <i>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Peserta Didik Kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Solok Tahun Pelajaran 2019/2020</i> | 25-32 |
| <i>Ari Diah Saja Mampu Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI.IPS 1 SMA Negeri 3 Pati Tahun 2019</i> | 33-42 |
| 10 Tips Mendampingi Anak Belajar di Rumah Selama Pandemi (2) | 43-44 |
| PROFIL PENULIS | 45-46 |

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PROGRAM LINIER
DENGAN METODE PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH
KELAS XI MIPA 1 SEMESTER 6 SMA NEGERI 3 PATI
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Miftahul Munir, M.Pd

Guru Matematika SMA Negeri 3 Pati

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Learning*) di SMA Negeri 3 Pati. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 1 dengan jumlah 36 siswa. Pelaksana penelitian adalah Kami sendiri sebagai pengampu guru mata pelajaran dibantu teman guru matematika lain sebagai pengamat / kolaborator. Pengambilan data dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan lembar observasi untuk mengamati kegiatan guru, siswa, dan penilaian hasil belajar siswa melalui siklus-siklus penelitiantindakan kelas. Hasil observasi kemudian ditabulasikan dan dibahas secara reflektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya metode Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Learning*), diperoleh aktivitas siswa tinggi yaitu 4,03, kemampuan guru mengelola pembelajaran baik skor di atas 3,40, dan hasil belajar siswa tuntas secara klasikal dengan ketumtasan 86,1% dan rata-rata hasil belajar secara klasikal 70,44 jauh di atas KKM yaitu 65.

Kata kunci : *problem based learning*, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pemecahan masalah merupakan fokus dalam pembelajaran matematika dan untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah, dan menafsirkan solusinya. Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika.

Kemampuan matematika yang dimiliki siswa seluruhnya bermuara pada pemahaman dan penguasaan konsep yang memungkinkan siswa memecahkan masalah dengan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis, serta terstruktur. Sebagaimana dianjurkan *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM): (1) keikutsertaan siswa secara aktif dalam mengkonstruksikan dan mengaplikasikan ide-ide dalam matematika; (2) pemecahan masalah sebagai alat dan juga tujuan pembelajaran; (3) penggunaan bermacam-macam bentuk pengajaran (kelompok kecil, penyelidikan individu, pengajaran oleh teman sebaya, diskusi seluruh kelas, pekerjaan proyek) (Sobel dan Malesky, 2014:60). Berbeda dengan behavioristik, yang mungkin sekarang sudah agak ketinggalan jaman,

behaviorisme sekarang dianggap terlalu terbatas dan terlalu membatasi kemungkinan untuk menangkap kompleksitas belajar dan perilaku manusia secara adekuat. Ide bahwa belajar terjadi murni sebagai reaksi terhadap stimulus eksternal terbukti keliru (Muijs & Reynolds, 2010: 23).

Dari uraian tentang pembelajaran matematika dan landasan filosofisnya yang konstruktivistik serta sesuai dengan kurikulum yang dikembangkan pemerintah, yang penekanannya memampukan siswa memecahkan masalah dan dimungkinkan mengangkat masalah serta berorientasi pada pemahaman adalah model pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based learning*). Model pembelajaran berdasarkan masalah dipandang sebagai model pembelajaran yang mendukung kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi (Arends, 2010: 43).

Melihat kenyataan tersebut timbul sebuah harapan adanya sebuah strategi pembelajaran yang lebih bermakna, mengoptimalkan seluruh kreatifitas dan kemampuan siswa dan dengan perangkat yang mendukung pembelajaran tersebut. Teori belajar yang ada menyarankan perlunya proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah, guru berperan sebagai fasilitator, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, serta perangkat pembelajaran yang mendukung model pembelajaran atau alat peraga lainnya secara tepat serta perencanaan

pembelajaran yang lebih matang. Model pembelajaran berdasarkan masalah merupakan pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran materi program linier di sekolah. Untuk menerapkan model pembelajaran diperlukan suatu perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang baik sangat mendukung berhasilnya model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah, hal utama yang menjadi pokok perhatian dalam penelitian ini adalah Apakah melalui penerapan metode pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based learning*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi program linier bagi siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Pati Tahun Pelajaran 2019/2020 ?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*) dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan penelitian. Penelitian dilakukan dengan tahapan pengumpulan, penganalisisan dan penyajian data yang dilakukan secara berkelanjutan dan bersiklus. Penelitian berlokasi di SMA Negeri 3 Pati Provinsi Jawa Tengah, yang dilakukan selama bulan Januari hingga Februari 2020. Jumlah siswa yang diamati berjumlah 36 siswa. Instrument penelitian yang digunakan adalah lembar keaktifan siswa, perangkat pembelajaran, lembar penilaian pembelajaran, lembar pengamatan untuk guru di kelas terkait.

Untuk memperoleh data aktivitas siswa selama pembelajaran, digunakan instrumen berupa lembar pengamatan aktivitas siswa. Adapun aktifitas siswa yang diamati meliputi: ; (1) mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, (2) menulis hal-hal yang relevan dengan kegiatan pembelajaran, (3) membaca buku/materi ajar/LKS, (4) menanggapi/menjawab pertanyaan guru, (5) mengajukan pendapat/ pertanyaan pada guru, (6) berdiskusi antar siswa, (7) menanggapi pendapat/pertanyaan siswa lain, (8) mengajukan pendapat/pertanyaan pada siswa lain, (9) menjawab LKS, (10) bekerjasama dengan teman dalam satu kelompok, (11) menerapkan konsep/menjawab uji kompetensi soal (12) menyimpulkan pelajaran, (13) mempresentasikan pembelajaran (LKS), dan (14) melakukan eksplorasi informasi/pengetahuan yang didapat.

Untuk memperoleh data tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, digunakan instrumen berupa lembar penilaian terhadap pengelolaan pembelajaran dengan

menggunakan perangkat pembelajaran yang berorientasi pada model pembelajaran berdasarkan masalah (PBL).

Lembar penilaian pembelajaran digunakan untuk memperoleh informasi tentang kemampuan awal siswa terhadap materi program linier dan penguasaan siswa terhadap materi program linier setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah. Bentuk tes adalah uraian dan tes beracuan patokan (PAP). Tes diberikan pada di pertemuan akhir pembelajaran (setelah materi program linier diajarkan). Dalam hal ini tes hasil belajar berperan sebagai instrument dan sekaligus sebagai perangkat pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran berdasarkan masalah diawali dengan suatu masalah untuk dicarikan solusinya. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berdasarkan masalah hendaknya menjadi pemecah masalah yang terampil, pemikir yang kreatif dan sekaligus pemikir yang kritis. Kemampuan memecahkan masalah siswa jangan diremehkan. Apabila guru mampu menggali masalah yang kontekstual dan dekat dengan lingkungan siswa, diharapkan siswa jadi lebih memahami permasalahan dan dapat memunculkan ide kreatif dalam menyelesaikannya. Dengan menggunakan pemecahan masalah dalam matematika, siswa mengenal cara berpikir, kebiasaan untuk tekun, dan keingintahuan yang tinggi, serta percaya diri dalam situasi yang tidak biasa, yang akan mereka alami di luar kelas matematika. Dalam kehidupan sehari-hari dan di tempat kerja menjadi pemecah masalah yang baik dapat mengarahkan mejadi hal yang menguntungkan. Menurut Miyazaki (2000) memecahkan masalah (pembuktian) memiliki manfaat dalam kehidupan siswa, misalnya siswa dapat mengemukakan alasan dan argumentasi logis bukan hanya ketika melakukan proses dalam memecahkan masalah di kelas, tetapi juga dalam menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Ada 5 ciri utama dalam pembelajaran berdasarkan masalah. Berikut adalah ciri-ciri tersebut yaitu pengajuan masalah atau pertanyaan, keterkaitannya dengan ilmu lain, penyelidikan yang autentik, menghasilkan dan memamerkan hasil karya, dan kolaborasi (Arends, 2001: 349)

Ibrahim dan Nur (2018: 13) mengemukakan tahapan-tahapan dalam pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based learning*) sebagaimana pada tabel berikut :

Tabel 1
Tahapan Pembelajaran Berdasarkan Masalah

| Tahapan | TingkahLaku Guru |
|--|---|
| Tahap – 1 Orientasi siswa pada masalah | Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya |
| Tahap – 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar | Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisaikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut |
| Tahap – 3 Membimbingpe nyelidikan individual maupunkelomp ok | Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah |
| Tahap – 4 Mengembangk an dan menyajikan hasil karya | Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, vidio, model dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya |
| Tahap – 5 Menganalisisda nmengevaluasi proses pemecahanmasa lah | Guru membantuiswauntukmelakukanrefleksiauae valuasiterhadappenyelidikanmerekad an proses-proses yang merekagunakan |

Pelaksanaan model pembelajaran berdasarkan masalah meliputi beberapa kegiatan berikut ini :

- a. Pendahuluan, pada kegiatan ini guru mengingatkan siswa tentang materi pelajaran yang lalu, memotivasi siswa, mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai secara rinci dan jelas, dan menjelaskan model pembelajaran yang akan dijalani.
- b. Kegiatan Inti, guru bersama siswa membahas konsep/teori yang diperlukan dalam kegiatan pemecahan masalah dan membahas soal-soal yang belum tuntas. Selanjutnya guru melaksanakan fase-fase pembelajaran berdasarkan masalah.

Fase 1. Mengorientasikan siswa pada masalah
Pada tahapan ini, guru mengajukan masalah kepada siswa dan meminta siswa mengemukakan ide mereka untuk memecahkan masalah tersebut.

Fase 2. Mengorganisir siswa untuk belajar
Pada tahapan ini, siswa dikelompokkan secara bervariasi dengan memperhatikan kemampuan, rasial, etnis, dan jenis kelamin yang didasarkan pada tujuan yang ditetapkan. Jika terdapat perbedaan kelompok, maka guru dapat memberikan tanda pada kelompok itu. Jika diperlukan, guru dapat membagi kelompok

itu berdasarkan kesepakatan bersama antara siswa dengan guru.

Fase 3. Membantu siswa memecahkan masalah
Pada tahapan ini, siswa melakukan penyelidikan/ pemecahan masalah secara bebas, baik kelompok besar maupun kelompok kecil. Dalam kegiatan ini, guru bertugas mendorong siswa mengumpulkan data dan melaksanakan eksperimen aktual, sehingga mereka benar-benar mengerti dimensi situasi permasalahannya. Tujuannya adalah agar siswa dalam mengumpulkan informasi cukup untuk mengembangkan dan menyusun ide-ide sendiri. Demikian pula, guru harus banyak membaca masalah pada berbagai buku sumber guna membantu siswa mengumpulkan informasi, mengajukan permasalahan/pertanyaan yang dapat dipikirkan siswa, dan memberikan berbagai jenis informasi yang diperlukan siswa dalam menjelajah dan menemukan penyelesaian.

Fase 4. Membantu mengembangkan dan menyajikan hasil pemecahan masalah
Pada tahapan ini, guru menyuruh salah seorang anggota kelompok untuk mempresentasikan hasil pemecahan masalah kelompok dan membantu siswa jika mereka mengalami kesulitan. Kegiatan ini berguna untuk mengetahui hasil sementara pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan.

Fase 5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
Pada akhir kegiatan, guru membantu dan mengevaluasi proses berpikir siswa, sedangkan siswa menyusun kembali hasil pemikiran dan kegiatan yang dilampaui pada setiap tahap-tahap pembelajaran.

- c. Penutup, guru membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran dan memberikan tugas untuk diselesaikan di rumah.

Teori belajar yang relevan dengan pembelajaran berbasis masalah adalah teori belajar yang menganut paham konstruktivisme. Teori-teori konstruktivis tentang belajar, yang menekankan pada kebutuhan pelajar untuk menginvestigasi lingkungannya dan mengkonstruksi pengetahuan yang secara personal berarti, memberikan dasar teoritis pada pembelajaran berbasis masalah (Arends, 2010: 47). Menurut pandangan konstruktivis, pengetahuan merupakan hasil konstruksi kognitif

melalui kegiatan seseorang. Sebagaimana dikatakan Von Glaserfeld, salah satu pendiri gerakan konstruktivis, konstruktivisme berakar pada asumsi bahwa pengetahuan, tidak peduli bagaimana pengetahuan itu didefinisikan, terbentuk di dalam otak manusia, dan subyek yang berpikir tidak memiliki alternatif selain mengkonstruksikan apa yang diketahuinya berdasarkan pengalamannya sendiri (dalam Muijs & Reynolds, 2010: 97).

Piaget adalah salah seorang yang mempraktikkan teori belajar yang menganut paham konstruktivisme. Piaget terkenal dengan teori perkembangan mental manusia atau teori perkembangan kognitif. Menurut Piaget (dalam Hidayat, 2015: 3) manusia tumbuh, beradaptasi, dan berubah melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosio emosional, dan perkembangan kognitif. Jadi menurut Piaget perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh siswa memanipulasi dan aktif dalam berinteraksi dengan lingkungan. Selanjutnya menurut Piaget, kemampuan kognitif berkembang melalui tahap sensori motorik (*sensory-motor-stage*) sejak manusia lahir sampai usia 2 tahun; tahap pra-operasional (*pre-operational-stage*) dari usia 2 tahun sampai 7 tahun; tahap operasi kongkrit (*concrete-operational-stage*), dari usia 7 tahun sampai 12 tahun; dan tahap operasi formal (*formal-operational-stage*), usia 12 tahun keatas.

Satu gagasan pokok yang menarik dari teori Vygotsky tentang aspek sosial belajar adalah tentang zona perkembangan proksimal. Menurut Vygotsky (dalam Hidayat, 2015: 25), setiap anak mempunyai apa yang disebut zona perkembangan proksimal (*zone of proximal development*), yang oleh Vygotsky didefinisikan sebagai “jarak” atau selisih antara tingkat perkembangan si anak yang aktual, yaitu tingkat yang ditandai dengan kemampuan si anak untuk menyelesaikan soal-soal tertentu secara independent, dengan tingkat perkembangan potensial yang lebih tinggi, yang bisa dicapai oleh si anak jika ia mendapat bimbingan dari seseorang yang lebih dewasa atau lebih kompeten. Atau dapat dipahami, zona perkembangan proksimal adalah selisih antara apa yang bisa dilakukan seorang anak secara independen dengan apa yang bisa dicapai oleh anak tersebut jika ia mendapat bantuan dari seseorang yang lebih kompeten. Bantuan dari seorang yang lebih dewasa atau lebih kompeten dengan maksud agar si anak mampu untuk mengerjakan tugas-tugas atau soal-soal yang mempunyai tingkat kerumitan lebih tinggi

daripada tingkat perkembangan kognitif yang aktual dari anak yang bersangkutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan pembelajaran materi program liniersiswa benar-benar diarahkan kepada sebuah pemahaman dengan terlebih dahulu memberikan masalah dan memberikan kesempatan pada siswa untuk menjawab dengan caranya sendiri. Siswa diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri pola-pola menyelesaikan masalah tersebut. Pemahaman siswa tentang materi program linier dikonstruksi oleh siswa sendiri melalui permasalahan yang memungkinkan siswa memberikan penyelesaian dari beberapa cara. Masalah yang diberikan harus disesuaikan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa sehingga pemahaman siswa akan meningkat. Dalam pemahaman ini, siswa berusaha untuk mengaitkan informasi yang telah dimilikinya dengan informasi baru sebagai satuan-satuan yang berhubungan.

Perangkat pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran berdasarkan masalah di tempat penelitian belum ada, selama ini perangkat pembelajaran yang digunakan di tempat penelitian adalah buku paket matematika dan LKS Kreatif. Oleh karena itu, perlu dikembangkan perangkat pembelajaran yang baik yang terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Suplemen Pembelajaran Siswa (SPS), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB).

Aktifitas Siswa

Kegiatan pembelajaran model pembelajaran berdasarkan masalah yang diterapkan di SMA Negeri 3 Pati masih tergolong baru bagi siswa dan guru. Aktivitas yang paling banyak dilakukan siswa pada pertemuan pertama adalah berdiskusi/ bertanya kepada teman dan guru, sehingga dengan waktu yang tersedia untuk mendiskusikan masalah dalam LKS sangat mepet. Meskipun demikian pada pertemuan pertama untuk RPP I masih efektif. Pada pertemuan-pertemuan berikutnya untuk RPP II, RPP III, dan RPP IV siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa semakin meningkat pada setiap pertemuan, sehingga penerapan model pembelajaran berdasarkan masalah (PBL) dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Menurut Piaget (dalam Hidayat, 2015: 3) manusia tumbuh, beradaptasi, dan berubah melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosio emosional, dan

perkembangan kognitif. Jadi menurut Piaget perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada seberapa jauh siswa memanipulasi dan aktif dalam berinteraksi dengan lingkungan. Aktivitas siswa yang rata-rata tinggi pada penelitian ini, menurut peneliti adalah disebabkan lingkungan yang mendukung untuk itu, yaitu dibentuknya kelompok-kelompok dalam diskusi mereka. Juga kesempatan mereka untuk saling bertukar pendapat dengan siswa satu kelompok maupun dengan kelompok lain. Pada PBL fase 3 da fase 4 yang memungkinkan siswa untuk banyak melakukan diskusi, dengan teman. Sedikit banyak ini sesuai yang dikatakan Cobb dkk (dalam Hidayat, 2015: 76) "belajar merupakan proses aktif dan konstruktif di mana siswa mencoba untuk menyelesaikan masalah yang sebagaimana mereka berpartisipasi aktif dalam latihan matematika di kelas.", sehingga pengaruh aktivitas terhadap hasil belajar cukup signifikan, yaitu sebesar 67,9%. Cukup beralasan jika dikatakan aktivitas siswa berpengaruh dalam pembelajaran.

Pengelolaan Pembelajaran oleh Guru

Kemampuan guru mengelola pembelajaran pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua mencapai kategori "**baik**" yaitu terletak dalam interval $3,40 \leq TKG < 4,2$, meskipun hasil penilaian pengamatan pada mendapatkan nilai yang agak rendah. Untuk pertemuan ketiga dan keempat, kemampuan guru mengelola pembelajaran juga mencapai kategori "**baik**" dengan nilai pengamatan yang cukup tinggi. Jika ditinjau dari setiap aspek maka kemampuan guru masih ada yang berada dalam kategori "**kurang baik**" (nilai 2 dan 3). Penilaian "**kurang baik**" ini terdapat pada pertemuan pertama dan kedua. Hal ini dapat dimaklumi, karena guru masih menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Pada pertemuan pertama ini, guru masih saja memberikan bantuan yang berlebihan, seperti memberikan jawaban kepada siswa, sedangkan pada pertemuan III dan pertemuan IV berada pada kategori "**baik**". Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata kemampuan guru mengelola pembelajaran pada pertemuan I sebesar 3,6 , pertemuan II sebesar 3,7 , pertemuan III sebesar 3,9 , dan pertemuan IV sebesar 4,1.

Pada pembelajaran yang dilakukan, guru belum terbiasa untuk mengaitkan pembelajaran (apersepsi) dengan materi sebelumnya, guru langsung menguraikan materi kepada siswa. Untuk aspek mengarahkan siswa untuk masalah dan membimbing siswa mengumpulkan informasi

yang sesuai, menemukan penjelasan dan pemecahan masalah. Guru tidak sabar memberikan bantuan dalam menyelesaikan masalah. Guru langsung memberikan langkah penyelesaian, ditambah lagi banyak siswa untuk satu kelas yang cukup besar mengakibatkan guru tidak sempat untuk mengamati cara siswa menyelesaikan soal/ masalah, mengoptimalkan interaksi siswa dalam bekerja, memimpin diskusi kelas/ menguasai kelas. Akibatnya pengelolaan waktu dalam pembelajaran menjadi tidak optimal. Walaupun demikian, kemampuan guru mengelola pembelajaran semakin baik pada setiap pertemuan. Hal lain yang membuat semakin baiknya pengelolaan pelaksanaan pembelajaran adalah karena diamatinya guru tersebut ketika mengajar, sehingga berusaha untuk menampilkan yang terbaik dalam melaksanakan pembelajaran, juga yang tak kalah pentingnya adalah masukan – masukan dari pengamat dan juga peneliti setiap selesai pembelajaran. Karena pengamat, guru mitra, dan peneliti melakukan diskusi-diskusi untuk perbaikan pembelajaran pada pertemuan-pertemuan berikutnya.

Respon Siswa

Respon siswa terhadap semua aspek berada di atas 80%, Artinya setiap aspek direspon positif oleh siswa. Walaupun ada salah satu aspek pada poin 2.d persentase senang sebesar 75% dibawah ketentuan batas respon siswa yaitu pada aspek perasaan siswa terhadap komponen materi pelajaran. Hal ini disebabkan karena materi tes hasil belajar oleh sebagian siswa mungkin dianggap sulit. berdasarkan respon siswa.

Awal pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran berdasarkan masalah, siswa masih bingung dan belum terbiasa dengan pembelajaran yang baru, tetapi mereka menunjukkan minat untuk mengikuti pembelajaran yang sama untuk materi yang lain. Artinya siswa mempunyai harapan agar materi yang lain juga dilakukan dengan model pembelajaran yang sama. Sebagaimana dikatakan Arends (, 2010: 43) "Pembelajaran berdasarkan masalah terutama dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, keterampilan intelektualnya, sehingga menjadi pelajar yang mandiri dan otonom". Dalam pembelajaran berdasarkan masalah guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga siswa belajar dan berpikir untuk menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri. Inilah yang barangkali menarik minat siswa sehingga

merespon positif pembelajaran dengan model PBL. Kesempatan yang diberikan pada mereka untuk menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri, dengan sedikit bimbingan guru.

Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal, ternyata kelas uji coba tuntas secara klasikal. Persentase siswa yang tuntas belajar untuk kelas uji coba adalah 86,1% dan persentase siswa yang tidak tuntas belajar adalah 13,9%.

Ketuntasan belajar secara klasikal tercapai, akan tetapi belum tuntas secara individual rata-rata skor kelas mencapai 70,4 jauh lebih tinggi dibanding KKM pelajaran matematika yang 65. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran berdasarkan masalah (PBL) cukup baik untuk diterapkan pada materi program linier.

Proses pembelajaran berdasarkan masalah yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya memungkinkan siswa mempunyai retensi yang lebih baik, sebagaimana dikemukakan Hamalik (2009:36) mendefinisikan, "belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami" atau lebih tegas lagi dikemukakan Piaget (dalam Dwijanto, 2007:42) mengemukakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, melainkan melalui tindakan. Dari teori ini berarti bahwa pembelajaran sebagai proses aktif sehingga pengetahuan yang diberikan kepada siswa tidak diberikan dalam "bentuk jadi" melainkan mereka harus membentuknya sendiri, melalui proses kognitif, dalam hal ini guru dalam proses belajar mengajar berfungsi sebagai fasilitator.

Keefektifan Pembelajaran

Berdasarkan kriteria pencapaian keefektifan pembelajaran yang sudah dibahas di bab II, maka perlakuan pembelajaran berdasarkan masalah yang dikenakan pada kelas uji coba tergolong efektif, karena ketuntasan belajar tercapai demikian juga faktor-faktor lain. Seperti telah dikatakan di bab I bahwa keefektifan dapat diukur dengan melihat minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Minat mempengaruhi hasil belajar siswa, jika siswa tidak berminat untuk mempelajari sesuatu maka tidak dapat diharapkan dia akan berhasil dengan baik dalam mempelajari sesuatu. Sebaliknya jika siswa belajar sesuai

dengan minatnya maka dapat diharapkan hasilnya akan lebih baik (Hidayat, 2015:78). Jadi faktor-faktor yang menyebabkan pembelajaran menjadi efektif cukup banyak. Kendalanya adalah waktu yang terlalu banyak digunakan siswa untuk memahami masalah, menyelesaikan/ menemukan cara dan penyelesaian masalah, dibandingkan untuk segera menarik kesimpulan suatu prosedur/ konsep. Faktor yang lain adalah guru kesulitan dalam mengamati siswa menyelesaikan masalah, mengoptimalkan interaksi siswa dalam belajar, memimpin diskusi/ menguasai kelas, dan mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri dan menarik kesimpulan tentang konsep/ prinsip/ definisi/ teorema/ rumus/ prosedur matematika. Akibatnya pembelajaran menjadi kurang optimal.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, diperoleh simpulan bahwa model pembelajaran berdasarkan masalah efektif untuk mengajarkan materi program linier dengan dipenuhinya syarat-syarat, aktifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran mempunyai kategori tinggi, kemampuan guru mengelola pembelajaran kategori baik, respon siswa terhadap perangkat yang digunakan dalam pembelajaran persentasenya tinggi (merespon positif). Hal ini terlihat dari ketuntasan belajar siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum, tuntas klasikal, yaitu ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal mencapai dari 86,1%. Untuk kelas uji coba persentase siswa yang tidak tuntas yaitu 13,9%.

Saran

Perlu dikembangkan perangkat pembelajaran matematika yang lain untuk materi yang lain sehingga memungkinkan guru untuk lebih berkembang dalam profesinya.

Pembelajaran berdasarkan masalah adalah pembelajaran yang lebih banyak memberikan ruang pada siswa untuk mandiri dalam mengkonstruksi pengetahuannya, sehingga kebiasaan guru memberikan bantuan secara lengkap hendaknya dikurangi secara perlahan.

Kelas dengan jumlah siswa yang terlalu besar kurang begitu cocok untuk penerapan model pembelajaran berdasarkan masalah. Pembelajaran ini cocok untuk kelas dengan jumlah siswa lebih sedikit, sehingga guru dapat mengelola pembelajaran dengan baik dan lebih optimal. Dalam kelas yang kecil, aktivitas siswa juga akan

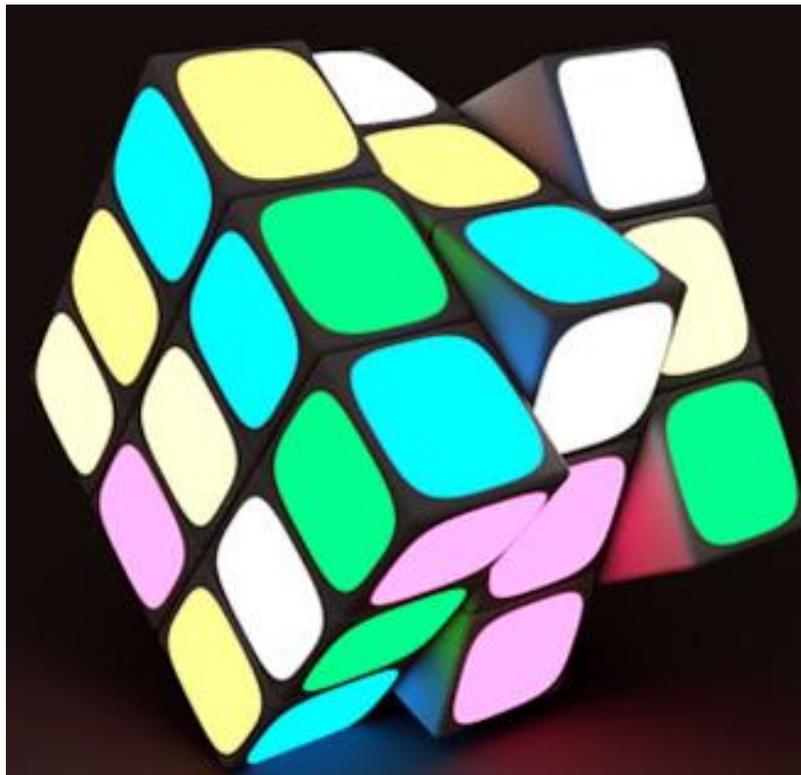
dapat dipantau sehingga siswa bekerja secara optimal.

Ruangan kelas yang digunakan untuk penerapan model pembelajaran berdasarkan masalah sebaiknya terkondisi dengan baik. Adapun kriterianya yaitu, luas ruangan kelas harus sebanding dengan banyaknya siswa dan mendukung untuk membentuk kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

Arends, R. I. 2010. *Exploring Teaching: An Introduction to Education*. New York : McGraw-Hill Companies Inc.
Depdikbud. 2013. *Standar Isi*. Jakarta: Permendiknas 22 tahun 2013.

Dwijanto, 2007. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Komputer Terhadap Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Berpikir Kreatif Matematik Mahasiswa*. Bandung: Sekolah Pascasajana UPI.
Hamalik, O. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
Hidayat, M. A. 2015. *Teori Pembelajaran Matematika*. Semarang: PPs UNNES.
Hudojo, H. 2010. *Strategi Mengajar Belajar Matematika*. Malang: Malang
Ibrahim, M. dan Nur, M. 2018. *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Unesa-University Press.
Muijs, D & Reynolds, D, 2010. *Effective Teaching Evidence and Practice*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



Sumber gambar : <http://www.magisternmatematika.com>

Sejarah 23 Juli :

Mengenal Sejarah dan Makna Hari Anak Nasional



Sejarah dan Makna Hari Anak Nasional, sumber foto: Fotobank

Tanggal 23 Juli diperingati sebagai Hari Anak Nasional, seperti apa kisah di balik penetapan 23 Juli sebagai Hari Anak Nasional?

Di Indonesia Hari Anak Nasional diselenggarakan setiap tanggal 23 Juli setiap tahun. Kegiatan ini ditujukan untuk mengajak seluruh warga untuk memperingati dan merenungkan apa yang harus kita lakukan untuk mewujudkan dunia anak yang lebih baik. Menurut keppres RI No. 44 Tahun 1984 hari anak Nasional adalah hari yang diperingati se-Indonesia pada tanggal 23 Juli setiap tahun dalam rangka meningkatkan kesejahteraan anak secara keseluruhan.

Sejarah hari anak nasional berawal dari gagasan mantan presiden RI ke-2 (Soeharto), yang melihat anak-anak sebagai aset kemajuan bangsa, sehingga sejak tahun 1984 berdasarkan Keputusan Presiden RI No 44 tahun 1984, ditetapkan setiap tanggal 23 Juli sebagai Hari Anak Nasional (HAN). Kegiatan Hari Anak Nasional dilaksanakan mulai dari tingkat pusat, hingga daerah. Kemudian untuk menunjang Kesejahteraan anak serta melindungi hak-hak anak-anak Sebenarnya secara hukum dan perundangan, telah banyak hal dilakukan oleh negara. Diantaranya pemerintah Republik Indonesia seperti telah diundangkannya UU No. 4 tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak yang memuat berbagai ketentuan tentang masalah anak di Indonesia. Instruksi Presiden No. 2 tahun 1989 telah ditetapkan tentang Pembinaan Kesejahteraan Anak sebagai landasan hukum terciptanya Dasawarsa Anak Indonesia 1 pada tahun 1986 – 1996 dan Dasawarsa Anak II pada tahun 1996 – 2006.

Selanjutnya, dibentuknya Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). KPAI sebagai insitusi independen guna melakukan pengawasan pelaksanaan upaya perlindungan anak yang dilakukan oleh institusi negara serta melakukan investigasi terhadap pelanggaran hak anak yang dilakukan negara, KPAI juga dapat memberikan saran dan masukkan secara langsung ke Presiden tentang berbagai upaya yang perlu dilakukan berkaitan dengan perlindungan anak.

Sumber : <https://bosscha.id>

PENGEMBANGAN MILLEA TENS (MIKROSKOP DIGITAL LENSA LASER TENAGA SURYA) UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI DI SMA NEGERI PROBUR

Arif Darmadiansah, S.Pd, Gr

Guru Biologi SMA Negeri Probur Nusa Tenggara Timur

ABSTRAK

Kualitas pendidikan di SMA Negeri Probur masih rendah. Salah satu yang terlihat adalah minat dan hasil belajarnya. Selain karena masih berdiri, sarana dan prasarana sekolah masih sangat minim. Hal ini diperparah dengan belum adanya listrik dan jaringan internet. Sehingga media pembelajaran berbasis elektronik mustahil dapat digunakan. Biologi adalah mata pelajaran yang tidak bisa terlepas dari praktikum. Mikroskop salah satu media penunjang utama dalam praktikum. Perkembangan teknologi dan digital merambah hingga sektor pendidikan. Sehingga penerapan teknologi dalam mikroskop digital mampu menampilkan hasil pengamatan secara langsung, dapat direkam dalam bentuk gambar maupun video. Penelitian ini dirancang sebagai penelitian pengembangan (*Research and Development / R&D*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian ini di ujicobakan di Kelas X, XI SMAN Probur. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kelayakan Millea Tens sebagai media pembelajaran biologi di SMAN Probur serta mengetahui minat dan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Millea Tens sebagai media pembelajaran biologi di SMAN Probur. Hasil analisis minat belajar siswa sebelum penggunaan media Millea Tens sebesar 12,5% dan meningkat menjadi 95,7% setelah pembelajaran menggunakan media Millea Tens. Ketuntasan klasikal sebelum menggunakan media pembelajaran sebesar 40% menjadi 72,91% setelah menggunakan media Millea Tens. Tanggapan siswa terhadap penggunaan Millea Tens di uji skala terbatas maupun skala luas sebesar 100% mendukung penggunaan media. Sedangkan tanggapan guru terhadap penggunaan media pembelajaran 100% mendukung. Hasil kelayakan uji pakar materi dan pakar media menunjukkan kriteria sangat layak dikembangkan.

Kata Kunci : Millea Tens, Minat, Hasil Belajar, Biologi

PENDAHULUAN

SMA Negeri Probur terletak di Kabupaten Alor, Nusa Tenggara Timur.. Sekolah ini termasuk kedalam zona 3T (terluar, terdepan dan tertinggal) karena berbatasan langsung dengan negara tetangga Timur Leste. Selain karena baru berdiri, sarana dan prasarana sekolah juga masih sangat minim. Hal ini diperparah dengan belum adanya listrik dan jaringan internet. Sehingga media pembelajaran berbasis elektronik mustahil dapat digunakan. Hal ini berdampak dengan kualitas pembelajaran di SMA Negeri Probur yang masih rendah. Salah satu rendahnya kualitas pembelajaran di SMA Negeri Probur adalah minat dan hasil belajar biologi. Biologi menuntut siswa untuk dapat menguasai kompetensi teori dan praktek secara bersamaan. Biologi tidak dapat terlepas dari kegiatan praktikum. Sekitar 40% materi biologi diaplikasikan dalam bentuk praktikum atau percobaan. Praktikum memberikan pengalaman belajar yang nyata kepada siswa. Selain itu praktikum merangsang siswa untuk

dapat berpikir ilmiah dan menunjang ketrampilan dalam proses pembelajaran. Salah satu media penunjang praktikum adalah mikroskop. Mikroskop digunakan untuk membantu pengamatan benda-benda kecil yang termasuk dalam materi mikrobiologi. Belum adanya mikroskop di sekolah mengakibatkan praktikum tersebut tidak dapat dilakukan. Sehingga materi tidak tersampaikan dengan optimal. Mereka hanya sebatas membaca dan melihat gambar saja. Tentunya akan berbeda apabila mereka diberikan kesempatan untuk menemukan dan membuktikan (*inquiry*) sendiri tentang kehidupan mikrobiologi. Kehadiran mikroskop dirasa *urgen* dan mendesak dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Teknologi digital mempermudah kinerja guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penerapan teknologi dalam mikroskop digital mampu menampilkan hasil pengamatan secara langsung, dapat direkam dalam bentuk gambar maupun video. Guru tidak perlu lagi mencari sumber cahaya atau lampu sebagai penerang

dalam pengamatan. Millea Tens (*Mikroskop digital lensa laser tenaga surya*) adalah mikroskop digital yang digabungkan dengan teknologi *smartphone*, menggunakan lensa laser sebagai lensa okuler dan lensa objektif dengan bantuan tenaga surya sebagai daya. Millea Tens digunakan untuk membantu kegiatan praktikum biologi dalam mengamati benda-benda yang berukuran kecil. Millea Tens didesain mampu digunakan dalam keadaan gelap dengan hasil pengamatan yang jelas. Sumber daya Millea Tens berasal dari tenaga surya yang dapat *dicharger* kembali. Sehingga dapat digunakan di semua sekolah terutama sekolah yang belum memiliki aliran listrik. Mengoptimalkan sumber daya yang ada, peneliti memanfaatkan limbah lensa laser yang sudah rusak untuk digunakan sebagai lensa obyektif dan lensa okuler. Perbesaran yang dihasilkan berdasarkan jumlah banyaknya lensa yang dipasang.

Millea Tens (*Mikroskop digital lensa laser tenaga surya*) dapat memberikan pengalaman belajar nyata tentang kehidupan mikroorganisme. Materi yang sebelumnya abstrak untuk dipahami dapat dikemas dalam praktikum yang menyenangkan. Sehingga penerapan pendekatan *sciencetific* berbasis inquiry dapat dilakukan. Hal tersebut tentunya akan memberikan pengalaman belajar baru tentang biologi secara utuh. Peneliti meyakini penggunaan Millea Tens (*Mikroskop Digital Lensa Laser Tenaga Surya*) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar biologi di tapal batas timur SMA Negeri Probur.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka secara praktis diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dengan mengembangkan Millea Tens (*Mikroskop Digital Lensa Laser Tenaga Surya*) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar biologi di SMA Negeri Probur.

Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu :

- Bagaimana minat dan hasil belajar biologi sebelum penggunaan Millea Tens (*Mikroskop Digital Lensa Laser Tenaga Surya*) di SMAN Probur?
- Bagaimana langkah-langkah pengembangan Millea Tens (*Mikroskop Digital Lensa Laser Tenaga Surya*) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar biologi di SMAN Probur?
- Bagaimana kualitas pembelajaran biologi setelah penggunaan Millea Tens (*Mikroskop Digital Lensa Laser Tenaga Surya*) di SMAN Probur?

- Bagaimana pengaruh penggunaan Millea Tens (*Mikroskop Digital Lensa Laser Tenaga Surya*) terhadap minat dan hasil belajar biologi di SMAN Probur?
- Bagaimana respon penggunaan Millea Tens terhadap minat dan hasil belajar biologi di SMAN Probur?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

- Mengetahui minat dan hasil belajar biologi sebelum penggunaan Millea Tens (*Mikroskop Digital Lensa Laser Tenaga Surya*) di SMAN Probur?
- Mengembangkan Millea Tens (*Mikroskop Digital Lensa Laser Tenaga Surya*) yang layak digunakan sebagai media pembelajaran biologi di SMAN Probur?
- Mengetahui minat dan hasil belajar biologi setelah penggunaan Millea Tens (*Mikroskop Digital Lensa Laser Tenaga Surya*) di SMAN Probur?
- Mengetahui pengaruh penggunaan Millea Tens (*Mikroskop Digital Lensa Laser Tenaga Surya*) terhadap minat dan hasil belajar biologi di SMAN Probur?
- Mengetahui respon penggunaan Millea Tens (*Mikroskop Digital Lensa Laser Tenaga Surya*) terhadap minat dan hasil belajar biologi di SMAN Probur?

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

- Menghasilkan produk media pembelajaran Millea Tens (*Mikroskop Digital Lensa Laser Tenaga Surya*) sebagai salah satu sarana pembelajaran berbasis teknologi.
- Memberikan alternatif media pembelajaran biologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran
- Sebagai masukan media pembelajaran atau role model jenis mikroskop digital yang dapat digunakan di semua sekolah terutama sekolah yang belum mempunyai aliran listrik. (Indonesia Timur)

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh guru untuk membantu proses penyampaian materi. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu mempermudah dalam hal penyampaian materi. Sadiman (2006) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 2005). Menurut (Latuheru, 1988) media pembelajaran adalah alat bantu berupa benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar oleh guru kepada siswa untuk mempermudah menyampaikan pesan atau informasi yang diberikan. Sedangkan menurut *gagne* dalam *sadiman et al.* (2005) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen yang dapat merangsang siswa dalam belajar. Media dapat diartikan sebagai perantara yang dapat membantu dalam pembelajaran. Media dapat berupa komponen apapun yang merangsang kemampuan siswa, motivasi, ketertarikan dan kemauan dalam proses belajar. Media pembelajaran juga dapat berarti sebagai penyalur informasi guru dalam menyampaikan materi. Pemilihan media pembelajaran sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Perlu adanya variasi, penyesuaian materi, model dan pendekatan yang tepat dalam pemilihan media. Menurut *Danim* (1995) penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam aktivitas proses belajar, terutama peningkatan prestasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari perangkat pembelajaran yang lain. Sehingga media pembelajaran merupakan bagian terstruktur dari rencana pembelajaran yang disusun.

Minat dan Hasil Belajar

Menurut *Ayunigtyas* (2005) minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan yang menimbulkan keinginan untuk berhubungan lebih aktif yang ditandai adanya hubungan perasaan senang tanpa ada paksaan Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam kelasnya akan menimbulkan keinginan untuk berhubungan lebih aktif dengan proses belajar di kelas seperti sering bertanya pada guru, rajin mengerjakan pekerjaan rumah, mencari referensi materi pelajaran sekolah dengan rasa senang, ikhlas dalam menjalankan kegiatan tanpa ada ada pemaksaan dari dalam dan dari luar individu

Pengertian minat belajar dapat disimpulkan sebagai kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku. Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut *Elizabeth Hurlock* (dalam *Susanto*, 2013)

menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- b. Minat tergantung pada kegiatan belajar
- c. Perkembangan minat mungkin terbatas
- d. Minat tergantung pada kesempatan belajar
- e. Minat dipengaruhi oleh budaya
- f. Minat berbobot emosional
- g. Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Nana Sudjana (2005) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. *Suratinah Tirtonegoro* (2001) mengemukakan hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu.

Millea Tens (Mikroskop Lensa Laser Tenaga Surya)

Mikroskop menurut bahasa Yunani adalah *micros* yang berarti kecil dan *scopein* yang berarti melihat. Sehingga mikroskop secara sederhana berarti alat bantu untuk melihat benda-benda yang berukuran kecil. Mikroskop merupakan alat optik yang memiliki satu atau lebih lensa yang digunakan untuk memperbesar objek pada suatu benda. Menurut *Suripto* (1994) mikroskop adalah alat utama dalam mempelajari struktur benda-benda kecil. Mikroskop dibagi menjadi dua berdasarkan sumber cahayanya yaitu mikroskop elektron dan mikroskop cahaya. Sedangkan mikroskop cahaya terbagi menjadi dua yaitu mikroskop biologi dan mikroskop stereo (binokuler).

Menurut *M. Amin* (1994) mikroskop biologi adalah mikroskop yang digunakan pengamatan benda yang mempunyai ukuran tipis. Untuk mendapatkan sumber cahaya, penyinaran diletakkan dibawah objek benda. Sedangkan mikroskop stereo (binokuler) adalah mikroskop yang digunakan untuk pengamatan benda-benda yang berukuran relatif lebih besar, transparan atau tidak. Untuk mendapatkan sumber cahaya, mikroskop binokuler diatur dari bawah maupun atas dengan sinar matahari atau lampu.

Mikroskop pada umumnya memiliki lensa okuler dan lensa objektif dengan kekuatan pembesaran yang berbeda. Pembesaran terkecil dari lensa objektif 4x dengan okuler 10x didapatkan pembesaran 40x sampai pembesaran terkuat dari lensa objektif 100x dengan lensa okuler 10x sehingga mendapatkan hasil pembesaran sebesar 1000x. Lensa okuler dan lensa objektif berasal dari lensa cembung. Posisi letaknya yang membedakan. Lensa okuler yang dekat dengan mata dan lensa objektif yang dekat dengan benda yang akan diamati. Bayangan yang dihasilkan lensa objektif bersifat semu, terbalik, dan diperbesar terhadap posisi benda mula-mula, lalu yang menentukan sifat bayangan akhir adalah lensa okuler. Menurut Pramudita (2012) pada mikroskop cahaya, bayangan akhir mempunyai sifat yang sama seperti bayangan, semu, terbalik, dan lebih lagi diperbesar.

Komponen utama mikroskop terdiri dari bagian optik dan bagian mekanik. Bagian optik berfungsi mengatur mikroskop yang berkaitan dengan lensa, mata dan cahaya. Bagian mekanik mengatur mikroskop yang berkaitan dengan sistem kerja. Bagian optik terdiri dari lensa okuler, lensa objektif, kondensor, diafragma dan cermin. Sedangkan bagian mekanik terdiri dari revolver, tabung mikroskop, lengan mikroskop, meja benda, makrometer, mikrometer dan kaki mikroskop.

Millea Tens (*Mikroskop digital lensa laser tenaga surya*) adalah mikroskop cahaya yang digabungkan dengan teknologi smartphone, menggunakan lensa laser sebagai lensa okuler dan lensa objektif dengan bantuan tenaga surya sebagai daya. Penggunaan teknologi dalam mikroskop memungkinkan saat pengamatan dapat langsung difoto atau direkam. Smartphone digunakan sebagai penayang dan perekam. Lensa laser digunakan sebagai lensa objektif dan lensa okuler. Sumber tenaga atau daya didapatkan dari panel surya yang tersimpan dalam powerbank.

Millea Tens (*Mikroskop digital lensa laser tenaga surya*) memiliki fungsi yang sama seperti pada mikroskop lainnya. Millea Tens dapat digunakan sebagai mikroskop biologi atau sebagai mikroskop stereo. Perbedaannya terletak dari perubahan analog menjadi digital dan bahan dalam pembuatannya murah dan mudah didapatkan. Perubahan menjadi mikroskop digital sangat membantu dalam proses dokumentasi dan publikasi. Sebelumnya mikroskop harus terkoneksi dengan kamera digital atau alat LCD sebagai penayang. Namun Millea Tens (*Mikroskop digital lensa laser tenaga surya*) tidak memerlukan hal itu. Smartphone yang digunakan

sebagai penayang langsung dapat merekam dalam bentuk gambar dan video. Selain itu bahan dalam pembuatannya apabila dibandingkan dengan membeli mikroskop cahaya atau elektron dari pabrik sangat jauh lebih murah. Komponen utamanya adalah smartphone sebagai penayang, lensa laser sebagai lensa objektif dan okuler serta powerbank tenaga surya sebagai sumber daya. Tentunya bahan-bahan tersebut mudah didapatkan dan murah harganya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Millea Tens

Minat belajar biologi pada materi jaringan tumbuhan sebelum menggunakan Millea Tens masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari angket minat belajar hanya sebesar 12,5 yang menyatakan minat dan sisanya 87,5% menyatakan kurang minat. Sebelum penggunaan Millea Tens pembelajaran berlangsung secara teori tanpa adanya praktikum karena tidak ada mikroskop. Biasanya guru menggunakan pendekatan diskusi dari bahan ajar buku atau handout yang dibuat dan dibagikan sebelumnya. Selain itu minimnya sarana penunjang media pembelajaran menjadi kendala tersendiri bagi guru untuk berkembang. Hal ini diperparah dengan tidak adanya aliran listrik sehingga media pembelajaran berbasis elektronik mustahil untuk dapat digunakan di sekolah. Menurut W.S Winkel (2004) bahwa minat diartikan sebagai kecenderungan subjek yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasa tertentu dan merasa senang untuk mempelajari materi itu. Jadi menurut pendapatnya, kecenderungan dan kesadaran subjek yang sudah menetap dalam dirinya akan menyebabkan timbulnya minat dan merasa senang mempelajari materi yang telah diberikan.

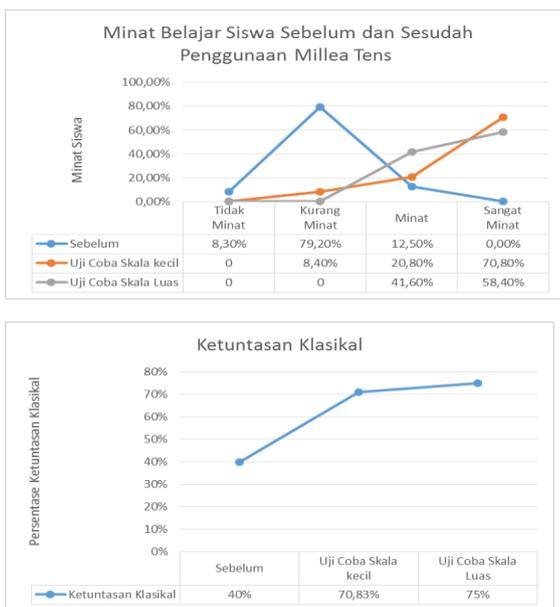
Minat belajar siswa setelah penggunaan Millea Tens mengalami kenaikan sebesar 95,7% dibanding dengan sebelumnya yang hanya 12,5% saja. Minat belajar siswa setelah penerapan Millea Tens didapatkan dari rata-rata keberminatan pada uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Hal ini dipengaruhi karena pengalaman belajar yang mereka dapatkan tergolong baru. Sebelumnya pembelajaran masih monoton dengan diskusi dan ceramah saja. Belum adanya variasi media bahkan praktikum yang menjadi salah satu tujuan belajar biologi yaitu memberikan pengalaman belajar secara langsung dan nyata. Hal ini sependapat dengan Singgih . D (2003) yang menyatakan

bahwa minat akan timbul dari suatu yang diketahui, dan kita bisa mengetahui sesuatu itu melalui belajar. Karena itu semakin banyak belajar tercipta suasana belajar semakin luas pula bidang minatnya. Selain itu kehadiran Millea Tens dengan pendekatan praktikum memberikan pembelajaran yang lebih interaktif, nyata dan menyenangkan. Hal itu terlihat dari besarnya antusias siswa dalam mencoba untuk menggunakan Millea Tens. Berulang kali siswa gagal membuat preparat jaringan tumbuhan tapi mereka malah terpacu untuk ingin tau dan semangat untuk mengamati jaringan tumbuhan. Selain itu pembelajaran yang biasanya *transfer knowledge* hanya dilakukan searah, namun kali ini siswa memegang peran yang besar untuk mendapatkan informasi yang baru. Hampir semua organ ikut terlibat. Pelibatan berbagai organ ini membuat informasi lebih mudah dimengerti. Menurut Istianda (2009), siswa hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar, namun dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Hasil belajar siswa setelah penggunaan media Millea Tens mengalami peningkatan. Pada data sebelumnya KKM hanya mencapai 40% siswa sedangkan pada penerapan setelah menggunakan Millea Tens terjadi kenaikan sebesar 72,91% siswa yang mencapai KKM. Data ini didapat dari rata-rata hasil belajar siswa saat uji coba skala terbatas dengan uji coba skala luas. Kenaikkan minat belajar siswa berpengaruh terhadap keberhasilan kualitas pembelajaran dikelas. Kepatuhan siswa dalam menyelesaikan tugas dengan baik serta adanya usaha untuk belajar saat penilaian harian menjadi salah satu faktor atas kenaikan hasil belajar siswa. (%). Minat yang tinggi, motivasi dan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan mempermudah siswa dalam belajar, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik. Hasil ini senada dengan Djamarah (2002) indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian. Dan dipertegas oleh Slameto (2010) bahwa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.

Pengembangan Millea Tens (Mikroskop Digital Lensa Laser Tenaga Surya)

Penelitian pengembangan Millea Tens (Mikroskop Digital Lensa Laser Tenaga Surya) menggunakan metode *Research and Development* (R&D) telah dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Proses pengembangan Millea Tens mengikuti tahapan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2008). Pengembangan Millea Tens dilakukan dari tahap identifikasi potensi dan masalah sampai produksi akhir, sehingga dihasilkan produk Millea Tens yang layak digunakan sebagai media belajar. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa sekolah belum tersedia adanya mikroskop. Padahal dalam biologi siswa selain dituntut menguasai materi yang bersifat teori juga dituntut untuk praktikum agar pengetahuannya dapat berkembang. Hampir 40% materi biologi berupa kegiatan praktikum. Praktikum memberikan pengalaman belajar yang nyata kepada siswa. Selain itu praktikum merangsang siswa untuk dapat berpikir ilmiah dan menunjang ketrampilan dalam proses pembelajaran. Mikroskop merupakan media utama yang digunakan dalam pembelajaran biologi khususnya materi jaringan tumbuhan..



Gambar 1. Diagram Minat dan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Millea Tens

Hasil belajar siswa sebelum penggunaan Millea Tens pada materi jaringan tumbuhan juga masih rendah. Hal ini terlihat dari jumlah ketuntasan klasikal yang baru mencapai 40% dari total siswa dengan nilai >70. Sebelumnya pembelajaran cenderung konvensional sehingga transfer ilmu berlangsung monoton walaupun sudah menggunakan *student center learning*. Namun minat belajar yang masih rendah berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Selain itu banyak siswa yang mempunyai kemampuan kognitif yang masih rendah.

Media Millea Tens merupakan mikroskop digital sederhana yang berasal dari lensa laser mainan yang digabung dengan smartphone. Penggunaan teknologi smartphone dalam mikroskop memungkinkan saat pengamatan dapat langsung difoto atau direkam. Smartphone digunakan sebagai penayang dan perekam. Lensa laser digunakan sebagai lensa objektif dan lensa okuler. Sumber tenaga atau daya didapatkan dari panel surya yang tersimpan dalam powerbank. Millea Tens (*Mikroskop digital lensa laser tenaga surya*) memiliki fungsi yang sama seperti pada mikroskop lainnya. Millea Tens dapat digunakan sebagai mikroskop biologi atau sebagai mikroskop stereo. Perbedaannya terletak dari perubahan analog menjadi digital dan bahan dalam pembuatannya murah dan mudah didapatkan. Perubahan menjadi mikroskop digital sangat membantu dalam proses dokumentasi dan publikasi.

Pengembangan Millea Tens divalidasi oleh 2 orang pakar materi dan pakar media. Pakar materi adalah Drs. An Girith Akal yang merupakan pengawas biologi senior yang ada di Kabupaten Alor. Sedangkan pakar media adalah S. Anedo Pradipta, S.Kom seorang manager Edukom pusat model pembelajaran digital masa kini. Penilaian Millea Tens menggunakan pedoman penilaian kelayakan media dari Wahono (2006) meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual yang masing-masing dijabarkan menjadi beberapa komponen. Hasil penilaian menunjukkan bahwa Millea Tens layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Hal ini dilihat dari pakar materi yang memberikan skor rata-rata maksimal sebesar 3 yang termasuk kedalam kategori "sangat layak". Semua aspek desain pembelajaran mendapatkan skor 3 dari kesesuaian tujuan pembelajaran, ketepatan penggunaan strategi, interaktivitas hingga kontekstualitas. Sedangkan penilaian dari pakar media juga menunjukkan kriteria "sangat layak" dengan skor 2,82. Semua aspek visual dan perangkat lunak mendapatkan skor maksimal 3, hanya aspek komparabilitas saja yang mendapatkan skor 2. Media pembelajaran yang baik tidak hanya dilihat dari tampilan media yang menarik tetapi juga dilihat dari materi yang terdapat pada media. Tampilan media merupakan hasil visualisasi investigasi, simulasi dan prediksi yang ada pada materi (Dobrzanski & Honysz 2010). Revisi dari validasi pakar materi tidak terlalu signifikan hanya berupa perbaikan sampel preparat yang lebih baik dan penyesuaian LKS yang telah dibuat.

Sedangkan revisi dari pakar media lumayan banyak dimulai dari letak panel surya yang dirubah, letak lampu LED yang dipindah dan penggantian lensa laser mainan sebagai lensa objektif dikarenakan fokus dan perbesaran yang masih kurang.

Pembelajaran dengan Millea Tens memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa untuk menemukan pengetahuan yang ingin disampaikan. Pembelajaran secara inquiry dapat berlangsung lebih optimal. Kegiatan praktikum merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran Biologi sehingga Biologi disebut juga dengan experimental science. Hal itu sependapat dengan pendapat Sagala, S (2005) yang menjelaskan proses belajar mengajar dengan metode praktikum berarti siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri, mengikuti proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan, dan menarik kesimpulan sendiri tentang suatu objek, keadaan atau proses sesuatu.

Setelah tahap validasi oleh pakar media dan pakar materi tahapan selanjutnya adalah uji coba dalam skala terbatas dan skala luas. Dalam uji coba ini diambil data mengenai minat belajar, hasil belajar, tanggapan siswa terhadap penggunaan media Millea tens dan tanggapan guru terhadap penggunaan Millea Tens. Uji coba skala terbatas dilakukan di kelas X MIA dan XIIS peminatan SMA Negeri probur dengan jumlah 24 siswa. Desain pembelajaran dengan menggunakan strategi praktikum pengamatan preparat jaringan tumbuhan yang menggunakan Millea Tens sebagai mikroskop. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pemberian tugas dan penilaian harian. Selain itu siswa juga memberikan pendapatnya mengenai minat belajar dan tanggapan penggunaan media Millea Tens dalam pembelajaran. Dalam tahap uji coba skala terbatas ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan media dalam penggunaan oleh siswa agar dapat direvisi kembali. Minat belajar siswa dalam uji coba skala terbatas ini mengalami kenaikan yang cukup besar. Dari data pembelajaran sebelum penggunaan Millea Tens hanya sebesar 12,5% meningkat menjadi 91,4%. Tanggapan untuk penggunaan media Millea Tens dalam pembelajaran mencapai 100% sangat mendukung penerapannya. Sedangkan hasil belajar siswa yang berasal dari nilai tugas dan nilai penilaian harian mencapai ketuntasan klasikal sebesar 70,83% dari jumlah siswa yang nilainya diatas 70. Ketuntasan klasikal pada uji coba skala terbatas ini mengalami kenaikan dari sebelumnya yang hanya sebesar 40% siswa tuntas

KKM. Selain itu tanggapan guru terhadap penggunaan Millea Tens dalam pembelajaran mendapatkan penilaian 100% sangat mendukung. Salah satu guru IPA SMA Negeri Probur mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Millea Tens menghilangkan kesan biologi yang berisi materi hafalan yang sangat banyak. Pembelajaran lebih menarik dan interaktivitas siswa meningkat. Selain itu menurutnya minat belajar siswa juga meningkat terlihat dari antusias siswa saat pembelajaran berlangsung.

Uji coba skala luas dilaksanakan dikelas XI MIA dan XI IIS peminatan SMA Negeri Probur dengan jumlah siswa 36. Strategi pembelajaran yang digunakan dengan strategi praktikum sama saat uji coba skala terbatas. Perbedaannya preparat yang digunakan dalam pembelajaran mengalami perubahan dan perbaikan. Hal ini sesuai dengan masukkan saat penggunaan preparat anatomi *trichoma* daun jati yang tidak dapat teramati. Kebermianan belajar siswa sebesar 100% dengan kategori minat dan sangat minat. Meningkat dibandingkan sebelumnya sebesar 91,4%. Hasil belajar siswa sebesar 75% siswa tuntas KKM dari jumlah siswa. Hal ini juga mengalami peningkatan dari uji coba skala terbatas sebesar 70,83%. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media Millea Tens dalam pembelajaran mendapatkan dukungan 100%. Semua siswa mengatakan penerapan penggunaan Millea Tens agar dapat digunakan juga di materi yang lain. Selain itu tanggapan guru juga mendukung 100% terhadap penggunaan Millea Tens dalam pembelajaran. Mereka berpendapat Millea Tens sebaiknya dapat diperbanyak dengan jumlah kebutuhan sekolah. Secara garis besar minat dan belajar siswa mengalami peningkatan saat penggunaan media Millea Tens. Tanggapan siswa dan guru 100% mendukung dalam penerapannya.

Peningkatan minat dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kegiatan praktikum dengan menggunakan Millea Tens. Praktikum dapat membuat siswa lebih percaya atas kebenaran atau kesimpulan berdasarkan percobaan yang dilakukan sendiri daripada hanya menerima penjelasan dari guru atau dari buku. Selain itu menurut Suparno, P. (2007) praktikum dapat mengembangkan sikap untuk mengadakan studi eksplorasi tentang sains dan teknologi sehingga hasil belajar akan bertahan lama dan terjadi proses internalisasi.

Respon penggunaan Millea Tens terhadap minat dan hasil belajar biologi

Respon penggunaan Millea Tens terhadap minat dan hasil belajar biologi di SMA Negeri Probur sangat mendukung. Hal itu terlihat dari capaian angket yang dibagikan ke siswa dan guru mengenai tanggapan penggunaan Millea Tens pada uji coba skala terbatas dan skala luas mendapatkan skor 100% mendukung. Keberterimaan siswa dan guru dalam penerapan penggunaan Millea Tens dalam pembelajaran merupakan hal yang baru bagi mereka. Hal ini juga disebabkan karena minimnya inovasi yang dilakukan guru dalam pembelajaran biologi khususnya materi jaringan tumbuhan. Millea Tens dapat digunakan sebagai mikroskop yang dapat langsung dilihat, difoto bahkan direkam apabila mengamati pergerakan objek benda yang diamati.

Analisis data menunjukkan bahwa penggunaan Millea Tens dapat meningkatkan hasil dan minat belajar biologi materi jaringan tumbuhan. Selain itu validitas pakar media dan pakar materi juga mendapatkan hasil yang sangat layak untuk dikembangkan. Oleh karena itu Millea Tens dapat menjadi salah satu referensi media yang dapat digunakan sebagai mikroskop sederhana yang mampu digunakan di daerah yang minim sumber daya listrik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disampaikan kesimpulan sebagai berikut.

- Minat dan hasil belajar siswa sebelum penggunaan Millea Tens di SMAN Probur masih sangat rendah. Kebermianan pembelajaran hanya 12,5% dan ketuntasan klasikal hanya 40%.
- Pengembangan Millea Tens untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Biologi di SMAN Probur sangat layak untuk dikembangkan.
- Minat dan hasil belajar siswa sesudah penggunaan Millea Tens di SMAN Probur mengalami peningkatan. Kebermianan pembelajaran 95,7% dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 72,91%.
- Pengaruh penggunaan Millea Tens terhadap minat dan hasil belajar Biologi di SMAN Probur sangat besar.
- Respon penggunaan Millea Tens terhadap minat dan hasil belajar biologi di SMAN Probur 100% sangat mendukung.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, W. T. 1994. *Manajemen Suatu Pengantar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad A. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- _____. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada
- Danim S. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Dobrzanski LA & Honysz R. 2010. *The idea of material science virtual laboratory*. Journal of Achievements in Materials and Manufacturing Engineering 42 (1-2):196-203. On Line at www.journalamme.org [diakses tanggal 2 Januari 2011].
- Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: DepdikbudMason R.
- Paul Suparno. 2007. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius
- Putri Ayuningtyas. (2005) *Studi Korelasi Antara Minat Belajar Dan Persepsi Terhadap Metode Mengajar Dengan Keterlibatan Belajar Mahasiswa Pada Posisi Duduk Di Belakang*. Ubaya : Tidak diterbitkan.
- Sadimam S S & Arif S. 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sagala, S. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Singgih D Gunarsa, 2008. *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta : Gunung Mulia
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfa Beta.
- _____. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suripto, 1994. *Struktur Hewan*. Bandung : ITB
- Tirtonegoro, Sutrinah. (1993). *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*. Jakarta :Bina Aksara
- Wahono RS. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Jakarta. Online at <http://romisatriawahono.net> 20060621 aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran.[acces, 12 agustus 2016]
- Winkel, W. S. 2004. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR MELALUI PENERAPAN *GAME* EDUKASI DENGAN LAYANAN INFORMASI PADA SISWA KELAS VIII B SMP NEGERI 1 TRANGKIL SEMESTER GENAP TAHUN 2019

Dra. Sukati

Guru SMP Negeri 1 Trangkil Pati Jawa Tengah

ABSTRAK

Pentingnya konsentrasi belajar pada siswa sangat menentukan prestasi belajarnya. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMP Negeri 1 Trangkil, siswa kelas VIII B yang berjumlah 30 siswa, kurang kondusif dan belum mampu berkonsentrasi belajar dengan baik karena terdapat siswa yang melamun saat diberikan materi pelajaran (8,5%), bermain-main ketika pelajaran (4%), tidak memperhatikan guru (12,4%), dan beberapa juga ada yang mengobrol dengan teman sebangku sebanyak (11%). Jadi, terdapat 35,9% siswa yang bermasalah ketika proses belajar berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya tingkat konsentrasi belajar siswa saat mengikuti pelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa dengan melakukan penerapan *Game Edukasi* yang bersifat menyenangkan, memiliki unsur tantangan ketepatan, daya nalar dan etika, sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak. Kegiatan ini dilakukan melalui empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data hasil angket skala konsentrasi belajar siswa layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* menunjukkan peningkatan yaitu pada siklus I nilai rata-rata 71,32 (kategori nilai cukup) menjadi 80,59 (kategori nilai tinggi) pada siklus II. Data hasil pengamatan terhadap situasi dan kondisi saat pelaksanaan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* menunjukkan peningkatan yaitu dari yang semula nilai mencapai 75 (kategori nilai cukup) pada siklus I menjadi 91,67 (kategori nilai sangat lancar) pada siklus II. Data hasil pengamatan aktivitas siswa dalam layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* telah memberikan peningkatan konsentrasi belajar siswa dari yang semula nilai rata-rata 70,7 (kategori cukup) pada kondisi awal menjadi 80 (kategori baik) pada kondisi siklus II. Dengan demikian penerapan *game edukasi* dengan layanan informasi dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas VIII B SMPN 1 Trangkil.

Kata kunci : konsentrasi belajar, *game edukasi*, layanan informasi

PENDAHULUAN

Siswa yang mampu berkonsentrasi saat proses belajar mengajar berlangsung ialah siswa yang berada dalam keadaan memperhatikan. Artinya, siswa tersebut dapat mengarahkan indera atau sistem persepsinya untuk menerima informasi tentang sesuatu yang sedang diterimanya. Namun tidak semua siswa melakukan hal itu dengan baik. Sering munculnya *off task behavior* di dalam kelas sangat menghambat kegiatan belajar siswa, yaitu perilaku yang muncul selama mengikuti proses pembelajaran tetapi tidak mendukung kegiatan belajar, seperti tidak semangat mengerjakan tugas, bicara sendiri selama mengikuti pelajaran, menulis atau menggambar yang tidak relevan dengan kajian bidang studi yang sedang diikuti, menyontek, melamun ketika mengikuti pembelajaran, dan lain-lain (Sunawan, 2009: 6).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMP Negeri 1 Trangkil, khususnya kelas VIII B, kondisi siswa di kelas tersebut kurang kondusif dan belum mampu berkonsentrasi belajar dengan

baik karena terdapat siswa yang melamun saat diberikan materi pelajaran (8,5%), bermain-main ketika pelajaran (4%), tidak memperhatikan guru (12,4%), dan beberapa juga ada yang mengobrol dengan teman sebangku sebanyak (11%). Jadi, terdapat 35,9% siswa yang bermasalah ketika proses belajar berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya tingkat konsentrasi belajar siswa saat mengikuti pelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat upaya untuk menangani permasalahan tersebut yaitu “ Peningkatan Konsentrasi Belajar melalui Penerapan *Game Edukasi* dengan layanan informasi pada siswa kelas VIII B SMPN 1 Trangkil Semester Genap Tahun 2019.

METODE PENELITIAN

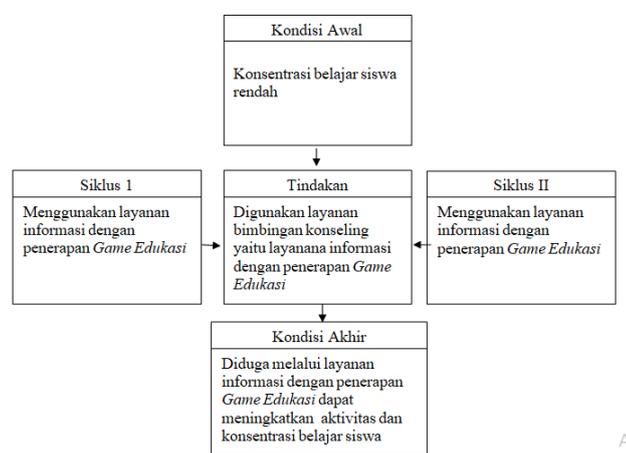
Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Trangkil yang beralamat di Desa Ketanen, Kecamatan Trangkil, Kabupaten Pati selama tiga bulan mulai Februari sampai dengan April 2019.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIIB SMP Negeri 1 Trangkil semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 30 siswa. Siswa yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa yang memiliki konsentrasi belajar yang kurang. Hal ini terbukti saat pelajaran siswa cenderung asyik bermain dengan teman sebangkunya, serta cenderung tidak memperhatikan saat guru menerangkan.

Sumber data dalam penelitian berasal dari guru selaku peneliti dan guru kolaborator. Data dari peneliti berupa data hasil observasi guru pembimbing yang berbentuk angket konsentrasi belajar siswa yang diberikan disaat pembimbing membimbing siswa, sedangkan data dari kolaborator berupa hasil pengamatan terhadap proses pemberian layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi*.

Bentuk data hasil belajar berbentuk angka atau data kuantitatif dan data hasil pengamatan proses pembelajaran dan aktivitas siswa berbentuk data kualitatif.

Penelitian ini adalah bentuk penelitian tindakan bimbingan dan konseling yang berbasis layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* sehingga meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan (\pm 40 menit).



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir Penelitian

KAJIAN TEORI

Konsentrasi Belajar

Menurut Dimiyati (2013: 239), konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian dan pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses belajar yang dilakukan. Untuk memperkuat perhatian dan pelajaran, guru perlu menggunakan bermacam-macam strategi belajar

mengajar, dan memperhitungkan waktu belajar serta selingan istirahat.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa konsentrasi belajar adalah kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian terhadap objek yang dipelajari selama proses belajar dan mengesampingkan hal-hal yang tidak berkaitan dengan objek tersebut. Konsentrasi belajar dapat berjalan secara efektif apabila seseorang mampu menikmati kegiatan belajar yang sedang dilakukan seseorang yang memiliki daya konsentrasi belajar dengan baik akan lebih mudah memahami apa yang sedang dipelajari.

Layanan Informasi dan Game Edukasi

a. Pengertian Layanan Informasi

Menurut Prayitno (2004: 259-260) layanan informasi adalah “kegiatan memberikan pemahaman kepada individu-individu yang berkepentingan tentang berbagai hal yang diperlukan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk menentukan arah suatu tujuan atau rencana yang dikehendaki.

Menurut Winkel dalam Tohirin (2014:142) menyatakan bahwa “Layanan informasi merupakan suatu layanan yang berupaya memenuhi kekurangan individu akan informasi yang mereka perlukan”.

Dari beberapa pengertian tentang layanan informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan informasi adalah suatu kegiatan atau usaha untuk membekali para siswa tentang berbagai macam pengetahuan supaya mampu mengambil keputusan secara tepat dalam kehidupannya.

b. Pengertian Game Edukasi

Menurut Handriyantini (2009) *Game Edukasi* adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. Pengertian ini tentu saja mengidentifikasi bahwa *game edukasi* bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif

Kemudian menurut Marc Prensky (2012) definisi *Game Edukasi* adalah suatu bentuk permainan (game) yang didesain atau dibuat untuk tujuan belajar, akan tetap dalam *Game Edukasi* biasanya menawarkan bermain untuk bersenang-senang.

Sedangkan Novia Desta (2016) berpendapat *Game Edukasi* adalah permainan yang dibuat

dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur sehingga diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan. Alya (2016) mengungkapkan *Game Edukasi* adalah permainan yang tujuan utamanya untuk mengajari, belajar, dan juga menghibur.

Dari definisi *Game Edukasi* menurut para ahli tersebut, maka *Game Edukasi* ini termasuk dalam salah media pembelajaran, dimana dalam media ini terdapat teknik kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar proses interaksi komunikasi edukasi berlangsung secara tepat atau dikatakan efektif dan efisien sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
Deskripsi Kondisi Awal

Hasil angket skala konsentrasi belajar siswa pada kondisi awal dengan kategori cukup sebanyak 26,7%, sedangkan kategori kurang sebanyak 73,3. Apabila dikonversi ke dalam nilai sebanyak 100% masuk kategori kurang dan cukup. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Skor dan Nilai Skala Konsentrasi Belajar Siswa
Kondisi Awal (Pre Tes)

| No | Res | Skor | Nilai | Kategori Nilai | No | Res | Skor | Nilai | Kategori Nilai |
|----------------|------|------|-------|----------------|-----------------|------|-------|-------|----------------|
| 1 | R-1 | 65 | 67,7 | cukup | 16 | R-16 | 57 | 59,3 | rendah |
| 2 | R-2 | 58 | 60,4 | rendah | 17 | R-17 | 57 | 59,3 | rendah |
| 3 | R-3 | 71 | 73,9 | cukup | 18 | R-18 | 56 | 58,3 | rendah |
| 4 | R-4 | 56 | 58,3 | rendah | 19 | R-19 | 57 | 59,3 | rendah |
| 5 | R-5 | 66 | 68,7 | cukup | 20 | R-20 | 56 | 58,3 | rendah |
| 6 | R-6 | 70 | 72,9 | cukup | 21 | R-21 | 56 | 58,3 | rendah |
| 7 | R-7 | 57 | 59,3 | rendah | 22 | R-22 | 58 | 60,4 | rendah |
| 8 | R-8 | 57 | 59,3 | rendah | 23 | R-23 | 57 | 59,3 | rendah |
| 9 | R-9 | 56 | 58,3 | rendah | 24 | R-24 | 66 | 68,7 | cukup |
| 10 | R-10 | 58 | 60,4 | rendah | 25 | R-25 | 64 | 66,6 | cukup |
| 11 | R-11 | 58 | 60,4 | rendah | 26 | R-26 | 56 | 58,3 | rendah |
| 12 | R-12 | 57 | 59,3 | rendah | 27 | R-27 | 53 | 55,2 | rendah |
| 13 | R-13 | 56 | 58,3 | rendah | 28 | R-28 | 58 | 60,4 | rendah |
| 14 | R-14 | 69 | 71,8 | cukup | 29 | R-29 | 56 | 58,3 | rendah |
| 15 | R-15 | 56 | 58,3 | rendah | 30 | R-30 | 71 | 73,9 | cukup |
| Jumlah skor | | 1788 | | | Jumlah nilai | | 1863 | | |
| Rata-rata skor | | 59,6 | | | Rata-rata nilai | | 62,08 | | |

Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa skor skala konsentrasi belajar siswa pada kondisi awal ada 8 siswa dengan kategori cukup dan 22 siswa dalam kategori rendah. Nilai masing-masing siswa rata-rata 62, 08 sehingga hasilnya kurang dari 70.

Deskripsi Siklus I

- a. Perencanaan, tahap perencanaan dilaksanakan dengan mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Layanan, angket, serta properti lain yang dibutuhkan sebagai sarana penunjang dalam pelaksanaan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi*.
- b. Tindakan
 - 1) Pertemuan I dengan materi cara belajar yang baik dan menyenangkan. Layanan informasi yang pertama dilakukan pada hari Rabu tanggal 7 Maret 2019 membahas tentang cara belajar yang baik dan menyenangkan. Pada awal kegiatan pelaksanaan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* semua siswa cenderung pasif, sebab siswa belum memahami apa yang dilakukan.
 - 2) Pertemuan kedua dengan materi konsentrasi belajar dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 14 Maret 2019. Materi yang dibahas dalam layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* ini adalah konsentrasi belajar. Pada tahap ini siswa mulai bertanya berkaitan materi yang disampaikan. Permainan pun berlangsung sangat seru dengan permainan *Think Out of the Box* konsentrasi anak terlatih dengan baik. Suasana pada pelaksanaan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* kedua tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Pelaksanaan Layanan Informasi Penerapan *Game Edukasi* ke-2 Siklus I

- c. Pengamatan, kegiatan pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan layanan informasi dengan *Game Edukasi*. Setelah pertemuan kedua siswa mulai menunjukkan ketertarikan dan mulai berani menanggapi, dan juga memberikan masukan untuk materi yang dibahas. Tetapi karena target dari perubahan sikap dari tiap anggota belum terpenuhi (minimal nilai 76 untuk angket skala

konsentrasi belajar) maka sangat diperlukan lanjutan untuk siklus ke 2.

Tabel 2

Hasil Pengamatan/Observasi Aktivitas Siswa dalam Layanan Informasi dengan Penerapan *Game Edukasi* Siklus I

| No | Res | Skor | Nilai | Kategori Nilai | No | Res | Skor | Nilai | Kategori Nilai |
|----------------|------|------|-------|-----------------|------|------|------|-------|----------------|
| 1 | R-1 | 66 | 68,75 | Cukup | 16 | R-16 | 68 | 70,8 | cukup |
| 2 | R-2 | 67 | 69,79 | Cukup | 17 | R-17 | 68 | 70,8 | cukup |
| 3 | R-3 | 64 | 66,67 | Cukup | 18 | R-18 | 73 | 76,0 | Baik |
| 4 | R-4 | 65 | 67,71 | Cukup | 19 | R-19 | 68 | 70,8 | cukup |
| 5 | R-5 | 67 | 69,79 | Cukup | 20 | R-20 | 68 | 70,8 | cukup |
| 6 | R-6 | 68 | 70,83 | Cukup | 21 | R-21 | 67 | 69,7 | cukup |
| 7 | R-7 | 70 | 72,92 | Cukup | 22 | R-22 | 65 | 67,7 | cukup |
| 8 | R-8 | 70 | 72,92 | Cukup | 23 | R-23 | 64 | 66,6 | cukup |
| 9 | R-9 | 71 | 73,96 | Cukup | 24 | R-24 | 67 | 69,7 | cukup |
| 10 | R-10 | 69 | 71,88 | Cukup | 25 | R-25 | 69 | 71,8 | cukup |
| 11 | R-11 | 66 | 68,75 | Cukup | 26 | R-26 | 70 | 72,9 | cukup |
| 12 | R-12 | 65 | 67,71 | Cukup | 27 | R-27 | 72 | 75,0 | cukup |
| 13 | R-13 | 65 | 67,71 | Cukup | 28 | R-28 | 68 | 70,8 | cukup |
| 14 | R-14 | 67 | 69,79 | Cukup | 29 | R-29 | 72 | 75,0 | cukup |
| 15 | R-15 | 68 | 70,83 | Cukup | 30 | R-30 | 70 | 72,9 | cukup |
| Jumlah skor | 2037 | | | Jumlah nilai | 2121 | | | | |
| Rata-rata Skor | 67,9 | | | Rata-rata nilai | 70,7 | | | | |

Tabel tersebut menunjukkan hasil pengamatan aktivitas anggota kelompok (siswa/responden) pada siklus I, nilai baik diperoleh 1 siswa dan 29 siswa nilai cukup. Jadi, layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi*, siswa (responden) cukup dalam beraktivitas, sehingga belum memenuhi standart nilai yang diharapkan oleh peneliti. Peneliti menginginkan nilai aktivitas layanan informasi bisa mencapai pada kategori nilai baik, atau sangat baik.

d. Refleksi, dari hasil pengamatan pelaksanaan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* di siklus I diketahui bahwa masih terdapat siswa yang konsentrasi belajarnya kurang. Kondisi ini mengharuskan peneliti melanjutkan ke siklus II yaitu dengan menambah intensitas pertemuan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* agar perubahan yang sudah mulai timbul pada masing-masing siswa bisa lebih berkembang dengan baik.

Deskripsi Siklus II

a. Perencanaan, dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2019 materinya yaitu “Menumbuhkan motivasi belajar dalam diri anak”.

Kemudian pada pertemuan kedua tanggal 28 Maret 2019 dengan materi “Lingkungan belajar yang nyaman”.

b. Tindakan

1) Pertemuan I dengan materi menumbuhkan motivasi belajar dalam diri anak. Dalam pertemuan ini siswa yang semula kurang konsentrasi terlihat lebih fokus mengikuti layanan. Pada pertemuan pertama siklus 2 ini *game* yang digunakan adalah sambung kota atau kabupaten. Pada *game* ini dapat melatih konsentrasi siswa. Pada pertemuan ini siswa sudah mulai berkonsentrasi dengan baik, mereka menikmati permainan yang diberikan oleh guru pembimbing. Selain itu, siswa yang semula pasif menjadi lebih aktif dari sebelumnya. Pelaksanaan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* pada pertemuan I siklus II dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Pelaksanaan Layanan Informasi Penerapan *Game Edukasi* ke-1 Siklus II

2) Pertemuan II dengan materi lingkungan belajar yang nyaman. Pada pertemuan ini siswa mulai menikmati tahapan demi tahapan. Siswa pun mendengarkan guru pembimbing menjelaskan materi, mereka tampak antusias untuk bertanya dengan materi yang sedang dibahas. Ada pula yang menyampaikan pendapat serta ide-ide tentang menciptakan belajar yang nyaman. Dalam layanan ini *game* yang digunakan adalah *game* kode kunci. Siswa tampak senang dengan layanan yang diberikan, mereka mulai merasakan yang dulunya kurang berkonsentrasi dalam belajar menjadi lebih bisa berkonsentrasi dengan baik. Pelaksanaan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* ke 2 siklus II dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 4. Pelaksanaan Layanan Informasi Penerapan *Game Edukasi* ke-2 Siklus II

c. Pengamatan, dari hasil pengamatan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* pada siklus II ini diketahui bahwa siswa yang konsentrasi belajarnya rendah cenderung meningkat menjadi lebih berkonsentrasi. Untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa selain dari hasil observasi secara langsung hal ini juga diketahui dari hasil observasi angket mengikuti layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* yang telah diisi oleh siswa. Berikut data hasil pengamatan dan hasil angket :

Tabel 3

Hasil Pengamatan/Observasi Aktivitas Siswa Layanan Informasi dengan Penerapan *Game Edukasi* Siklus II

| No | Res | Sk or | Nilai | Kategori Nilai | No | Res | Skor | Nilai | Kategori Nilai |
|---------------------|------|-------|-------|----------------|-----------------|------|------|-------|----------------|
| 1 | R-1 | 75 | 78,13 | Baik | 16 | R-16 | 75 | 78,13 | baik |
| 2 | R-2 | 75 | 78,13 | Baik | 17 | R-17 | 74 | 77,08 | baik |
| 3 | R-3 | 76 | 79,17 | Baik | 18 | R-18 | 77 | 80,21 | baik |
| 4 | R-4 | 73 | 76,04 | Baik | 19 | R-19 | 78 | 81,25 | baik |
| 5 | R-5 | 74 | 77,08 | Baik | 20 | R-20 | 76 | 79,17 | baik |
| 6 | R-6 | 76 | 79,17 | Baik | 21 | R-21 | 78 | 81,25 | baik |
| 7 | R-7 | 75 | 78,13 | Baik | 22 | R-22 | 73 | 76,04 | baik |
| 8 | R-8 | 75 | 78,13 | Baik | 23 | R-23 | 76 | 79,17 | baik |
| 9 | R-9 | 76 | 79,17 | Baik | 24 | R-24 | 76 | 79,17 | baik |
| 10 | R-10 | 76 | 79,17 | Baik | 25 | R-25 | 77 | 80,21 | baik |
| 11 | R-11 | 74 | 77,08 | Baik | 26 | R-26 | 75 | 78,13 | baik |
| 12 | R-12 | 77 | 80,21 | Baik | 27 | R-27 | 76 | 79,17 | Baik |
| 13 | R-13 | 74 | 77,08 | Baik | 28 | R-28 | 76 | 79,17 | Baik |
| 14 | R-14 | 84 | 87,50 | Baik | 29 | R-29 | 77 | 80,21 | baik |
| 15 | R-15 | 88 | 91,67 | Sangat Baik | 30 | R-30 | 92 | 95,83 | sangat baik |
| Jumlah skor | 2304 | | | | Jumlah nilai | 2400 | | | |
| Rata-rata Nilai kor | 76,8 | | | | Rata-rata nilai | 80 | | | |

Tabel tersebut menunjukkan hasil pengamatan aktivitas (siswa/ responden) pada siklus II mencapai nilai baik dan sangat baik. Jadi, sudah memenuhi keinginan peneliti, agar semua responden mencapai nilai baik dalam pelaksanaan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi*.

d. Refleksi, setelah diadakan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* pada siklus II (2x pertemuan) maka tampak adanya peningkatan perubahan tingkah laku siswa. Perubahan itu bisa dilihat langsung dalam kegiatan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* maupun dalam kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Kondisi ini menyebabkan siswa yang mengikuti *treatment* mengalami peningkatan konsentrasi belajar yang akhirnya akan membantu mereka dalam proses pembelajaran. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4

Peningkatan Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Layanan Informasi dengan Penerapan *Game Edukasi*

| No | Res | Skor | | Nilai | | Kategori Nilai | | Peningkatan | |
|-----------------|------|----------|-----------|----------|-----------|----------------|-----------|-------------|-------|
| | | Siklus I | Siklus II | Siklus I | Siklus II | Siklus I | Siklus II | Skor | Nilai |
| 1 | R-1 | 66 | 75 | 68,75 | 78,13 | cukup | Baik | 9 | 9 |
| 2 | R-2 | 67 | 75 | 69,79 | 78,13 | cukup | Baik | 8 | 8 |
| 3 | R-3 | 64 | 76 | 66,67 | 79,17 | cukup | Baik | 12 | 12 |
| 4 | R-4 | 65 | 73 | 67,71 | 76,04 | cukup | Baik | 8 | 8 |
| 5 | R-5 | 67 | 74 | 69,79 | 77,08 | cukup | Baik | 7 | 7 |
| 6 | R-6 | 68 | 76 | 70,83 | 79,17 | cukup | Baik | 8 | 8 |
| 7 | R-7 | 70 | 75 | 72,92 | 78,13 | cukup | Baik | 5 | 5 |
| 8 | R-8 | 70 | 75 | 72,92 | 78,13 | cukup | Baik | 5 | 5 |
| 9 | R-9 | 71 | 76 | 73,96 | 79,17 | cukup | Baik | 5 | 5 |
| 10 | R-10 | 69 | 76 | 71,88 | 79,17 | cukup | Baik | 7 | 7 |
| 11 | R-11 | 66 | 74 | 68,75 | 77,08 | cukup | Baik | 8 | 8 |
| 12 | R-12 | 65 | 77 | 67,71 | 80,21 | cukup | Baik | 12 | 12 |
| 13 | R-13 | 65 | 74 | 67,71 | 77,08 | cukup | Baik | 9 | 9 |
| 14 | R-14 | 67 | 84 | 69,79 | 87,50 | cukup | Baik | 17 | 17 |
| 15 | R-15 | 68 | 88 | 70,83 | 91,67 | cukup | Baik | 20 | 20 |
| 16 | R-16 | 68 | 75 | 70,83 | 78,13 | cukup | Baik | 7 | 7 |
| 17 | R-17 | 68 | 74 | 70,83 | 77,08 | cukup | Baik | 6 | 6 |
| 18 | R-18 | 73 | 77 | 76,04 | 80,21 | tinggi | Baik | 4 | 4 |
| 19 | R-19 | 68 | 78 | 70,83 | 81,25 | cukup | Baik | 10 | 10 |
| 20 | R-20 | 68 | 76 | 70,83 | 79,17 | cukup | Baik | 8 | 8 |
| 21 | R-21 | 67 | 78 | 69,79 | 81,25 | cukup | Baik | 11 | 11 |
| 22 | R-22 | 65 | 73 | 67,71 | 76,04 | cukup | Baik | 8 | 8 |
| 23 | R-23 | 64 | 76 | 66,67 | 79,17 | cukup | Baik | 12 | 12 |
| 24 | R-24 | 67 | 76 | 69,79 | 79,17 | cukup | Baik | 9 | 9 |
| 25 | R-25 | 69 | 77 | 71,88 | 80,21 | cukup | Baik | 8 | 8 |
| 26 | R-26 | 70 | 75 | 72,92 | 78,13 | cukup | Baik | 5 | 5 |
| 27 | R-27 | 72 | 76 | 75,00 | 79,17 | cukup | Baik | 4 | 4 |
| 28 | R-28 | 68 | 76 | 70,83 | 79,17 | cukup | Baik | 8 | 8 |
| 29 | R-29 | 72 | 77 | 75,00 | 80,21 | cukup | Baik | 5 | 5 |
| 30 | R-30 | 70 | 92 | 72,92 | 95,83 | cukup | Baik | 22 | 22 |
| Jumlah | | 2037 | 2304 | 2121,8 | 2400 | | | | |
| Rata-rata Nilai | | 67,9 | 76,8 | 70,73 | 80 | | | | |

Dari hasil pengamatan atau observasi aktivitas siswa dalam layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* pada Siklus II sebanyak dua kali layanan menunjukkan sikap yang baik. Kondisi ini menyebabkan siswa yang mengikuti layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* mengalami peningkatan konsentrasi belajar yang akhirnya akan membantu mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa:

- a. Data hasil angket skala konsentrasi belajar siswa layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* menunjukkan peningkatan yaitu dari yang semula pada siklus I nilai rata-rata 71,32 (kategori nilai cukup) menjadi 80,59 (kategori nilai tinggi) pada siklus II.
- b. Data hasil pengamatan terhadap situasi dan kondisi saat pelaksanaan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* menunjukkan peningkatan yaitu dari yang semula nilai 75 (kategori nilai cukup) pada siklus I menjadi 91,67 (kategori nilai sangat lancar) pada siklus II.
- c. Data hasil pengamatan aktivitas siswa dalam layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* telah memberikan peningkatan konsentrasi belajar siswa. Hal ini berdasarkan nilai rata-rata yang dicapai dari angket konsentrasi belajar siswa. Tingkat konsentrasi belajar siswa meningkat dari yang semula nilai rata-rata 70,7 (kategori cukup) pada kondisi awal menjadi 80 (kategori baik) pada kondisi siklus II.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian tindakan, maka penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan:

- a. Bahwa penggunaan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Trangkil Semester Genap Tahun 2019.
- b. Melalui layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* siswa dapat meningkatkan aktivitas terhadap pembelajaran yang diikuti.
- c. Melalui layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* siswa dapat berkonsentrasi dengan baik saat mengikuti proses belajar mengajar berlangsung.

Implikasi

- a. Melalui Layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* dapat meningkatnya konsentrasi belajar siswa kelas VIII B di SMP Negeri 1 Trangkil Pelajaran 2018/2019.
- b. Para siswa yang mengikuti layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* merasa nyaman dalam pelaksanaan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* sehingga berdampak peningkatan konsentrasi belajar siswa.

- c. Pelaksanaan layanan informasi dengan penerapan *game edukasi* dapat menumbuhkan konsentrasi baik di lingkungan sekolah bahkan dalam kehidupan sehari-hari.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disarankan pada beberapa pihak, antaranya

- a. Bagi pihak sekolah terutama guru pembimbing/konselor, hendaknya memberikan pendampingan dan lebih memperhatikan konsentrasi belajar siswa, dengan mengadakan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi*.
- b. Guru pembimbing sebaiknya mengadakan kegiatan yang menarik sehingga siswa dapat secara sukarela mengikuti layanan informasi, salah satunya dengan penerapan *Game Edukasi*.
- c. Guru pembimbing seyogyanya menindaklanjuti kegiatan layanan informasi dengan penerapan *Game Edukasi* agar siswa lebih dapat berkonsentrasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Salahudin. 2010. *Bimbingan & Konseling*. Bandung, Pustaka Setia.
- Angelis, Barbara De.2003. *Confidence* (Percaya Diri) .Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek* Jakarta: Rineka Cipta.
- Asley, Margareth. 2006. *PD Aja Lagi ! Kiat-Kiat Tampil penuh Percaya Diri*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Azwar, Syaifudin. 1999. *Penyusunan Skala Psikologis*. Yogyakarta: Pustaka pelajar Offset.
- Chaplin,J.P. 1999. *Kamus Lengkap Psikologis*. Jakarta: Raja GrafindoPersada.
- Dewa Ketut Sukardi.1983. *Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah* Surabaya, Usaha Nasional.
- Fauzan, lutfi. 1994. *Pendekatan-Pendekatan Konseling individual*. Malang: PT Elang Mas.
- Hadi Sutrisno. 2000. *Statistik jilid II*. Yogyakarta: Andi.
- Hakim, Thursan. 2005. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hendarno, Eddy, dkk. 2003. *Bimbingan dan Konseling*. Semarang UNNES PRESS.

- Hildegard Wenzler dkk 1993. *Proses Pengembangan diri*. Jakarta; PT
- Hurlock, Elizabeth. 1994. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Erlangga.
<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2325456-strategi-dan-teknik-layananbimbingan/#ixzz2BdodvGTw>)
- Kuswanto. *Penelitian tentang Kepercayaan Diri Antara Siswa Yang Diberi dan Tidak Diberi Bimbingan Pribadi Melalui Layanan Bimbingan kelompok (Penelitian eksperimen pada siswa kelas II SLTP 1 Mejobo Kudus Tahun Ajaran 1999/2000)*. Skripsi. Tidak diterbitkan.
- Lindenfield, Gael, alih Bahasa Ediati Komil. 1997. *Mendidik Anak Agar percaya Diri*. Jepara: Silas Press.
- Luxory, Yusuf. 2001. *Percaya Diri*. Jakarta: Khalifa.
- Nidya damayanti , 2012. *Panduan bimbingan konseling*, Yogyakarta:Araska.
- Nidawati Wahyu Pinasti , 2011. *Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas X SMK NEGERI 1 Jambu*. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.
- Nursalim dan Suradi. 2002. *Layanan Bimbingan Dan Konseling*. Surabaya, Unesa University Press.
- Prayitno, 1995 , *Layanan bimbingan dan konseling kelompok* . Jakarta; GHALIA INDONESIA.
- Romlah, Tatik.2006. *Teori & Praktek Bimbingan Kelompok* . Malang: Universitas Negeri Malang .
- Sutisna, Cucu , 2010. *Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa melalui Strategi layanan Bimbingan kelompok. Studi Eksperimen di SMAN 16 Bandung Tahun Pelajaran 2009/2010*. S2 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.

10 Tips Mendampingi Anak Belajar di Rumah Selama Pandemi (1)



Ditutupnya sekolah untuk sementara selama pandemi Covid-19 membuat anak-anak usia sekolah harus melanjutkan belajarnya di rumah. Karena para guru tidak mungkin datang ke setiap rumah siswanya, maka orangtua atau pengasuh yang akan menjadi guru bagi anak-anak di rumah. Bila tidak terbiasa mendampingi anak belajar di rumah, tentu ini akan menjadi tantangan baru bagi para orangtua. Tak jarang, Ibu dan Ayah jadi kalang kabut dengan adanya sederet pelajaran dan tugas dari guru. Tetapi setelah dijalani, adanya tugas dan materi dari sekolah cukup membantu orangtua dalam mengajar di rumah. Namun, apa jadinya jika sudah kehabisan materi dari sekolah? Apa yang bisa dilakukan orangtua untuk mendampingi anak belajar di rumah? Berikut beberapa tips yang bisa dilakukan untuk mendampingi anak belajar di rumah selama pandemi Covid-19:

1. Bagi Tugas Mengajar Sesuai Kondisi Ibu dan Ayah

Tips pertama yang bisa dilakukan orangtua dalam mendampingi anak belajar di rumah adalah membagi tugas. Penting bagi kedua orangtua untuk terlibat bersama dalam proses belajar si kecil. Ayah dan Ibu bisa membagi waktu pendampingan sesuai kesibukan masing-masing. Misalnya, Ibu akan mendampingi anak belajar di rumah pada siang hari dan Ayah akan mendampingi di malam hari setelah pulang bekerja. Bila Ayah menjalani *work from home* maka Ayah dan Ibu bisa bergantian mendampingi anak belajar di rumah.

2. Buat Jadwal Harian untuk Anak

Membuat jadwal harian untuk anak akan membantu orangtua membangun rutinitas dan menetapkan kegiatan. Rancang dulu jadwal anak dalam sehari dan sepakati dengan anak maupun pasangan. Jadwal ini berisikan kegiatan anak dalam sehari, mulai dari bangun tidur, mandi, makan, belajar, tidur siang, dan seterusnya hingga waktu tidur lagi. Jadwal ini sebisa mungkin ditaati oleh anggota keluarga, namun tidak menutup kemungkinan ada perubahan sesuai dengan kondisi anak. Misal, ternyata anak terlihat tidak tertarik belajar di sore hari, Ibu bisa menukarnya dengan kegiatan malam hari. Selain itu, menetapkan durasi belajar juga termasuk dalam penyusunan jadwal. Mungkin kesannya seperti kaku ya. Tapi ternyata ini juga penting untuk diatur saat mendampingi anak belajar di rumah. Beberapa anak ada yang cepat bosan jika terlalu lama belajar. Idealnya, belajar bisa 3-4 jam saja sehari. Sisanya anak bisa diajak untuk melakukan aktivitas lain yang menyenangkan atau melakukan *free play* atau anak main sendiri sesuai keinginannya. Nah, dalam durasi 3-4 jam belajar itu, Ibu hendaknya mengatur dengan fleksibel. Misalnya, jika anak sanggup belajar 3 jam berturut-turut dalam satu waktu, silakan saja. Tetapi, jika anak tidak sanggup, tidak perlu memaksa ya bu. Atur saja durasi belajar untuk 30 menit atau 1 jam. Bagi rata dalam satu hari dan selingi dengan aktivitas yang anak sukai. Ibu juga bisa memasukkan kegiatan break setelah 15 menit belajar dan bisa berupa bernyanyi, bergerak dengan menari atau melompat, atau sekedar meluruskan punggung di lantai. Hal tersebut supaya anak tidak jenuh dengan kegiatan belajar.

Bersambung ke bagian (2)....

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
PESERTA DIDIK KELAS X TKJ 1 SMK NEGERI 1 SOLOK TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Fitri Gusti Ayu, S.Kom, M.Kom
Guru SMK Negeri 1 Solok Sumatera Barat

ABSTRACT

Classroom Action Research was conducted in class X TKJ 1 at SMK 1 Solok using the STAD Cooperative method and was carried out in 2 cycles. In the first cycle can not achieve the results as expected. After observing the implementation of the second cycle there is a very significant change in a very good direction. Students have shown increased interest in learning Simulation and Digital Communication (SISKOMDIG). We can conclude that this class action research experienced significant success in cycle II, so it does not need to proceed to cycle III. Then the hypothesis is proven, where by applying the STAD Type Cooperative learning model can improve the learning outcomes of SISKOMDIG students in class X TKJ 1 in SMKN 1 Solok in the 2019/2020 Academic Year.

Keywords : *method, Cooperative, STAD, SISKOMDIG*

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengalaman penulis di lapangan masih terdapat pandangan bahwa belajar sebagai perangkat yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar. Untuk itu diperlukan sebuah strategi belajar baru yang lebih memberdayakan peserta didik. Sebuah strategi belajar yang tidak mengharuskan peserta didik menghafal fakta-fakta, tetapi sebuah strategi yang mendorong peserta didik mengkonstruksikan di pikiran mereka sendiri.

Masalah hasil belajar yang telah dikemukakan di atas, didukung oleh data nilai mid semester II peserta didik kelas X TKJ di SMKN 1 Solok tahun pelajaran 2019/2020, yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1

Nilai Ujian Semester II Peserta didik Kelas X TKJ di SMKN 1 Solok Tahun Pelajaran 2019/2020

| Kelas | Jumlah Peserta didik | Nilai Simulasi dan Komunikasi Digital | | | |
|--------|----------------------|---------------------------------------|------------------|---------------|---------------|
| | | Amat Baik (100-90) | Baik (89-80) | Cukup (79-70) | Rendah (69-0) |
| X TKJ1 | 32 | 0% | 28% ⁹ | 59% | 12% |

Nilai ujian tengah semester peserta didik yang rendah tersebut, disebabkan oleh pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat. Oleh karena itu, salah satu kiat untuk memaksimalkan materi yang disampaikan kepada peserta didik adalah dengan cara mengganti metode

pembelajaran yang diterapkan di kelas. Karena berdasarkan teori-teori yang telah dijabarkan oleh para ahli sebelumnya, seharusnya keberhasilan pelajaran, sehingga hasil belajarnya pun buruk. kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan, penyampaian materi bersifat satu arah, dan suasana belajar yang tidak kondusif, serta berbagai masalah lainnya yang dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Solusi dari masalah yang dikemukakan tersebut adalah dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik dan lingkungan belajar. Sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai yang diharapkan dan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam konteks tersebut, model pembelajaran yang ditawarkan sebagai solusi adalah model pembelajaran *Kooperatif tipe STAD*. Dalam proses belajar, anak belajar dari pengalaman sendiri, mengkonstruksi pengetahuan kemudian memberi makna pada pengetahuan itu. Melalui proses belajar yang mengalami sendiri, menemukan sendiri, secara berkelompok seperti bermain, maka anak menjadi senang, sehingga tumbuhlah minat untuk belajar. Salah satu bentuk pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan konstruktivis adalah pembelajaran kooperatif tipe STAD. STAD (*Student Teams Achievement Division*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dengan sintaks: pengarahan, buat kelompok heterogen (4-5 orang), diskusikan bahan belajar-LKS-modul secara kolaboratif, sajian-presentasi kelompok sehingga terjadi

diskusi kelas, kuis individual dan buat skor perkembangan tiap peserta didik atau kelompok, umumkan rekor tim dan individual dan berikan reward. Pembelajaran kooperatif tipe STAD dicirikan oleh suatu struktur tugas, tujuan dan penghargaan kooperatif. Peserta didik bekerja sama dalam situasi semangat pembelajaran kooperatif seperti membutuhkan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama dan mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas.

Implikasi utama dalam pembelajaran menghendaki seting kelas berbentuk pembelajaran kooperatif, dengan peserta didik berinteraksi dan saling memunculkan strategi-strategi pemecahan masalah yang efektif pada masing-masing zona perkembangan terdekat mereka. Selain itu pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep matapelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (SIMKOMDIG) dan menumbuhkan kemampuan kerjasama, berpikir kritis, dan mengembangkan sikap sosial peserta didik.

Agar tujuan pembelajaran mencapai sasaran dengan baik seperti yang tercantum dalam kurikulum, selain digunakan model pembelajaran yang sesuai, perlu adanya perangkat pembelajaran yang sesuai pula. Perangkat yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran yang dirancang oleh peneliti yang memuat informasi berharga yang dibutuhkan guru, khususnya berbagai macam strategi dan metode serta sumber belajar. Untuk mengetahui keberhasilan metode yang saya tawarkan, maka dari itu saya mengangkat judul penelitian "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Peserta Didik Kelas X TKJ 1 Di SMKN 1 Solok Tahun Pelajaran 2019/2020".

Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang dapat diuraikan beberapa masalah yang terjadi diantaranya :

- a. Peserta didik masih terfokus pada keberadaan guru, padahal media modul sudah diberikan.
- b. Pembelajaran berjalan lambat.
- c. Beberapa materi yang seharusnya diselesaikan sesuai alokasi waktu ternyata mengalami penambahan jam.
- d. Minat peserta didik pada pelajaran kurang sehingga motivasi untuk belajarpun kurang pula.

- e. Kecenderungan peserta didik yang tidak mau bekerjasama dalam melaksanakan pembelajaran praktik.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dengan identifikasi masalah yang didapat, maka penulis dapat merumuskan suatu masalah yaitu: Bagaimana model pembelajaran kooperatif STAD dapat meningkatkan hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital (SIMKOMDIG) bagi peserta didik?

Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah agar peserta didik dapat meningkat hasil belajarnya dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital (SISKOMDIG), sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan perubahan sikap yang positif.

Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya adalah :

- a. Manfaat bagi peserta didik adalah peserta didik berminat dan termotivasi untuk bekerjasama dalam belajar SIMKOMDIG sehingga dapat mempercepat proses belajar.
- b. Manfaat bagi guru adalah dapat menambah wawasan tentang strategi pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk menyajikan rancangan cepat yang menghemat waktu dalam proses belajar mengajar.
- c. Manfaat bagi organisasi pendidikan (sekolah) adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan upaya dalam pengembangan kurikulum ditingkat satuan pendidikan

KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Pendekatan konstruktivis dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara ekstensif, atas dasar teori bahwa peserta didikan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan konsep-konsep itu dengan temannya (Slavin, 1995).

Di dalam pembelajaran kooperatif peserta didik belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 peserta didik, dengan kemampuan yang heterogen.

Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan peserta didik, jenis kelamin dan suku (Thomson, 1995). Hal ini bermanfaat untuk melatih peserta didik menerima perbedaan pendapat dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Pada pembelajaran kooperatif diajarkan ketrampilan-ketrampilan khusus agar dapat bekerjasama di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, peserta didik diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan. Dalam pembelajaran Simulasi Digital (SISKOMDIG) ini, peserta didik belum boleh mengakhiri diskusinya sebelum mereka yakin bahwa seluruh anggota timnya menyelesaikan seluruh tugas. Dalam penelitian ini peneliti memodifikasi jumlah kelompok untuk satu tim hanya terdiri 2-4 peserta didik. Peserta didik diminta menyelesaikan Job Sheet yang terdapat pada Modul SISKOMDIG. Apabila seorang peserta didik memiliki pertanyaan, teman satu kelompok diminta untuk menjelaskan, sebelum menanyakan jawabannya kepada guru. Pada saat peserta didik sedang bekerja dalam kelompok, guru berkeliling di antara anggota kelompok, memberikan pujian dan mengamati bagaimana kelompok bekerja. Pembelajaran kooperatif dapat membuat peserta didik menverbalisasi gagasan-gagasan dan dapat mendorong munculnya refleksi yang mengarah pada konsep-konsep secara aktif (Thomson et al. 1995). Pada saatnya, kepada peserta didik diberikan evaluasi dengan waktu yang cukup untuk menyelesaikan tes yang diberikan. Diusahakan agar peserta didik tidak bekerjasama pada saat mengikuti evaluasi, pada saat ini mereka harus menunjukkan apa yang mereka pelajari sebagai individu.

Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang digunakan untuk mendukung dan memotivasi peserta didik mempelajari materi secara berkelompok. Tipe STAD dikembangkan oleh Slavin (1995) dan merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara peserta didik untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Pada proses pembelajaran kooperatif tipe STAD, melalui lima tahapan, lebih

jelasan tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah:

Tabel 2
Fase Pembelajaran Kooperatif

| Fase | Tingkah Laku Guru |
|--|---|
| Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik. | Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik. |
| Fase 2: Menyampaikan informasi. | Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan. |
| Fase 3: Mengorganisasi peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar. | Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien. |
| Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar | Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka |
| Fase 5: Evaluasi | Guru mengevaluasi belajar tentang materi yang dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja dan dilakukan tes individual. |
| Fase 6: Memberikan penghargaan | Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu atau kelompok. |

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh peserta didik yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Begitu juga hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang tetap sebagai hasil proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Prinsip yang mendasari penilaian hasil belajar yaitu untuk memberi harapan bagi peserta didik dan guru untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas dalam arti peserta didik

menjadi pembelajar yang efektif dan guru menjadi motivator yang baik. Dalam kaitan dengan itu, guru dan pembelajar dapat menjadikan informasi hasil penilaian sebagai dasar dalam menentukan langkah-langkah pemecahan masalah, sehingga mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan belajarnya (Rasyid, 2008:67).

Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor *intern* dari peserta didik itu sendiri.

Setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik.

Menurut Hamalik (2001:159) bahwa “hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku peserta didik.” Menurut Nasution (2006:36) “hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.” Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:36) “hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.” Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Hipotesis Tindakan

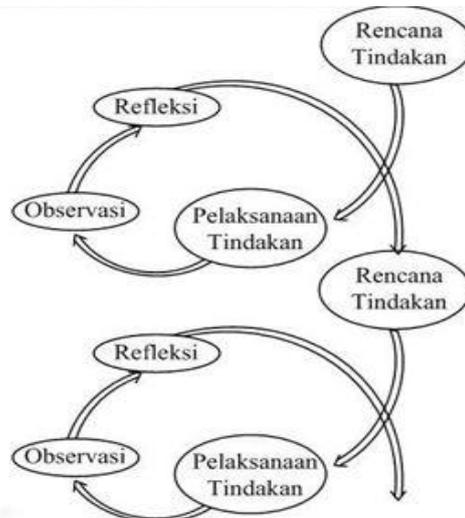
Berdasarkan masalah yang telah di kemukakan di atas, dimana metode pembelajaran sangat berkaitan erat dengan hasil belajar peserta didik. Sehingga diperlukan ketelitian dalam pemilihan Metode Pembelajaran yang akurat, agar hasil belajar peserta didik meningkat. Maka dugaan sementara dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0=Penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD* tidak dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SISKOMDIG kelas X TKJ1 di SMKN 1 Solok semester II tahun ajaran 2019/2020.

H1= Penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pelajaran SISKOMDIG kelas X TKJ1 di SMKN 1 Solok semester II tahun ajaran 2019/2020.

Desain Rencana Tindakan Kelas

Penelitian ini menggunakan desain rencana tindakan kelas model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi (Arikunto:2006). Desain rencana tindakan kelas untuk peserta didikpelajaran SISKOMDIG kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok ini dapat dilihat pada gambar berikut ini



Gambar 2.1 Desain Rencana Tindakan Kelas

METODE PENELITIAN

Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMKN 1 Solok kelas X TKJ 1. Tempat penelitian ini, dimana peneliti mengajar Simulasi dan Komunikasi Digital untuk dua jurusan, yaitu TKJ dan PSPT.

Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Juli – Desember tahun 2016. Dalam perencanaan penelitian tindakan kelas pelaksanaannya adalah setiap hari senin jam pelajaran 1-3, sesuai dengan jadwal mengajar peneliti di kelas XJTKJ 1 di SMKN 1 Solok. Jadwal lengkapnya adalah sebagai berikut:

- Siklus pertama : Tanggal 11Februari 2020
- Siklus kedua : Tanggal 25Februari 2020

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas X JTKJ 1 di SMKN 1 Solok tahun pelajaran 2019/2020. Dengan jumlah

peserta didiknya 32 orang, yang terdiri dari semua peserta didik perempuan dan laki-laki. Pengambilan subjek penelitian ini didasarkan pada kondisi kelas yang mampu mewakili peserta didik kelas X TKJ secara keseluruhan, jurusan TKJ ini dipilih sebagai objek penelitian dikarenakan peneliti ingin mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD* dapat meningkatkan hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital peserta didik kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok.

Tahap Penelitian

Sebelum mengadakan tindakan pada penelitian ini, maka peneliti mencari data kemampuan awal peserta didik pada mata pelajaran simulasi digital. Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwasanya pada penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus. Namun bila dari dua siklus yang direncanakan masih terdapat masalah yang harus dipecahkan maka dapat dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

Instrumen Penelitian

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan hasil belajar peserta didik. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tes, dibuat untuk mengetahui hasil belajar tiap akhir masing-masing siklus. Tes praktek yang diberikan mengenai materi mengoperasikan software basis data.
- b. Observasi, adalah mengadakan pengamatan secara langsung, observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, ragam gambar, dan rekaman suara. Pedoman observasi berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang mungkin timbul dan akan diamati.

Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan sifatnya data yang diambil dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif yang bersifat angka. Dimana nilai peserta didik yang menjadi tolak ukur dalam penelitian ini. Berdasarkan sumbernya, data yang digunakan yaitu:

- a. Data Primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden yaitu dengan mengambil nilai hasil belajar SISKOMDIG kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok pada semester I tahun ajaran 2019/2020.

- b. Data Sekunder adalah data yang telah lebih dulu dikumpulkan dan dilaporkan oleh orang atau instansi diluar peneliti sendiri, seperti data jumlah peserta didik kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok tahun pelajaran 2019/2020.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dalam PTK umumnya berupa angka-angka sederhana, seperti nilai tes hasil belajar, distribusi frekuensi, persentase, skor dari hasil angket, dan sebagainya. Data kuantitatif dapat dianalisis secara deskriptif, antara lain dengan cara sebagai berikut:

Menghitung rata-rata

Nilai rata-rata setiap akhir siklus dapat dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata (Sudjana:1992) berikut ini:

$$N = \frac{\sum N}{n}$$

Keterangan:

N = nilai rata-rata peserta didik

$\sum N$ = jumlah nilai seluruh peserta didik

n = jumlah peserta didik

Menghitung Persentase

Dapat dilakukan dengan menggunakan rumus (Sudjana:1992) seperti berikut ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang dicari persentasenya}}{\text{Jumlah peserta didik keseluruhan}}$$

Jadi, langkah berikutnya setelah menghitung rata-rata peserta didik adalah menghitung persentasenya. Dengan tujuan agar perbandingan nilai pada siklus I dan siklus II dapat digambarkan lebih jelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal

Sebelum penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan, maka peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal kelas yang akan diberi tindakan, yaitu kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok tahun pelajaran 2019/2020. Pengetahuan awal ini perlu diketahui agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti, apakah benar kiranya kelas ini perlu diberi tindakan yang sesuai dengan apa yang akan diteliti oleh peneliti yaitu penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD* untuk meningkatkan hasil belajar SISKOMDIG.

Siklus I

Perencanaan

Pada penelitian siklus I ini peneliti merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan meliputi :

- Membuat rancangan program pengajaran (RPP). Rancangan program yang dibuat digunakan untuk pengajaran 3 x 45 menit.
- Membuat lembar kerjapeserta didik yang digunakan untuk mengeksplorasi kemampuan peserta didik yang tahap demi tahapnya akan membawa peserta didik menemukan masalah dan memberikan solusi terhadap masalah tersebut.
- Membuat alat evaluasi yang digunakan untuk mendapatkan data kemampuan peserta didik setelah mendapatkan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD*.
- Membuat solusi dan langkah untuk disampaikan pada peserta didik berkaitan kelemahan peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang telah di ujikan oleh guru.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 11 Februari 2020, peneliti melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang telah direncanakan yaitu :

- Dimulai dengan penjelasan pada peserta didik tentang kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan. Berdasarkan informasi yang telah didapatkan peneliti pada saat observasi pengajaran yang dilakukan sebelumnya, maka peneliti menyampaikan kelemahan dan kekurangan-kekurangan yang dilakukan peserta didik dalam menemukan masalah dan memberikan solusi terhadap kasus yang diberikan.
- Peneliti membagikan lembar kerja yang telah dirancang untuk diselesaikan peserta didik secara keseluruhan dan peneliti berkeliling untuk mengamati cara kerja peserta didik serta membantu peserta didik yang mengalami masalah dalam menyelesaikan lembar kerja yang dibagikan.
- Pada saat pelaksanaan menyelesaikan lembar kerja peserta didik, tampak beberapa peserta didik saling komunikasi dengan teman terdekatnya tentang cara penyelesaian dari lembar kerja yang dibagikan. Sambil berkeliling peneliti mencatat hambatan-hambatan yang terjadi pada saat peserta didik mengerjakan lembar kerja tersebut.

- Peneliti juga mencatat peserta didik-peserta didik yang aktif dan mampu dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh peneliti.
- Peneliti memerintahkan pada peserta didik yang telah mampu memecahkan masalah. untuk menjelaskan pada temannya cara memecahkan masalah tersebut.

Hasil Pengamatan.

Berikut ini hasil pengamatan yang peneliti peroleh pada penelitian siklus I, yaitu:

- Setelah lembar kerja yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan suatu masalah tentang Presentasi Video dibagikan, maka tampak peserta didik antusias dalam mengerjakan lembar kerja tersebut.
- Pada pengerjaan lembar kerja yang dibagikan ini tak terlihat adanya peserta didik yang bermain-main ataupun asyik mengerjakan pekerjaan yang lain, semuanya asyik dalam mengerjakan lembar kerja yang dibagikan.
- Pada pelaksanaan pengerjaan lembar kerja tersebut tampak adanya peserta didik yang mengalami hambatan dalam menyelesaikan tugas untuk bertanya pada teman terdekatnya, namun ada pula peserta didik yang mengalami hambatan dalam mengerjakan lembar kerja tersebut langsung bertanya kepada peneliti selaku guru pengajar.
- Pada pengerjaan lembar kerja ditemukan peserta didik yang belum memahami cara penggunaan dan manfaat Presentasi Video.
- Pada *test* yang diberikan setelah dikoreksi oleh peneliti selaku guru pengajar didapatkan hasil sebagai berikut : Dari 32 peserta didik yang ada, 3 peserta didik mendapatkan nilai kurang dari 75, sedangkan 29 peserta didik telah mendapatkan nilai diatas batas tuntas dan 2 orang peserta didik mendapat nilai rata-rata hal ini berarti 90 % peserta didik telah mampu mendapatkan nilai yang bagus.

Refleksi

Berdasarkan pembahasan di atas dimana sudah 90% peserta didik yang nilainya tuntas, sedangkan 10 % sisanya tidak tuntas. Maka peneliti mengungkapkan terdapat kelemahan-kelemahan atau hambatan yang terjadi pada siklus I, kelemahan-kelemahannya adalah sebagai berikut:

- Peserta didik memiliki modul Presentasi Video tetapi tidak mencoba membacanya hanya bertanya pada guru sebagai pemecah masalah.

b. Daya tangkap peserta didik yang berbeda-beda, sehingga dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD* yang lebih menekankan kepada kemampuan intelektual peserta didik, membuat peserta didik yang tergolong lemah secara intelektual lama mencerna materi yang disajikan guru.

Hambatan-hambatan yang peneliti temui pada siklus I ini, akan peneliti diskusikan dengan sesama guru sejawat di sekolah dan peneliti akan mencari solusi untuk pemecahan masalah tersebut. Pelaksanaannya akan dilaksanakan pada siklus II. Solusinya adalah sebagai berikut:

- Peneliti mencoba memberikan arahan pada peserta didik jika peserta didik mendapatkan hambatan pada pengerjaan tugas untuk melihat modul dan berkompromi dengan temannya
- Peneliti akan menjelaskan kembali bagaimana tahapan-tahapan didalam model pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD*. Sehingga peserta didik bisa menyesuaikan diri dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD*.
- Peneliti akan menyesuaikan materi dan soal yang diberikan sesuai kapasitas kemampuan peserta didik. Sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan.

Siklus II

Perencanaan

Pada perencanaan siklus II ini peneliti selaku guru merencanakan tindakan sebagai berikut :

- Membuat kelompok kecil yang terdiri dari 2-3peserta didik.
- Membuat rancangan pembelajaran materi basis data untuk kelompok kecil yang dipergunakan selama pengajaran.
- Membuat lembar kerja yang dipergunakan untuk kelompok.
- Merencanakan alat evaluasi yang berupa soal tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Pelaksanaan Tindakan

Seperti yang telah direncanakan maka peneliti melaksanakan tindakan siklus II pada hari Senin 25 Februari 2020 dengan materi Pergerakan Kamera. Berikut ini urutan pelaksanaannya:

- Pada tindakan di siklus II ini diawali penjelasan kepada peserta didik tentang prosedur yang akan dilaksanakan pada pembelajaran untuk kelompok kecil.
- Peneliti membagi kelompok yang terdiri dari 2-3 peserta didik.

- Peneliti memberikan lembar kerja pada peserta didik.
- Pada saat peserta didik mulai bekerja peneliti berkeliling untuk mencatat kesalahan-kesalahan yang dilakukan kelompok untuk dibimbing serta mencatat peserta didik-peserta didik yang pasif agar bisa diajak aktif oleh kelompoknya.
- Pada akhir pengajaran yaitu 40 menit terakhir dari pembelajaran peneliti memberikan test yang harus diselesaikan oleh seluruh peserta didik secara individual.
- Setelah waktu yang ditentukan pada lembar kerja habis maka peneliti mengevaluasi hasil kerja peserta didik

Hasil Pengamatan

Berikut ini hasil pengamatan yang peneliti peroleh di kelas XTKJ 1, yaitu :

- Pada pelaksanaan siklus II ini tampak sekali bahwa peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan tugas, semua peserta didik terlihat aktif bersama kelompoknya dalam menyelesaikan lembar kerja yang diberikan peneliti. Peserta didik mampu mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya melalui pemberian pendapat berdasarkan sudut pandang pemikiran mereka masing-masing.
- Berdasarkan evaluasi yang dilaksanakan setelah dikoreksi didapatkan hasil yang sesuai dengan indikator pencapaian hasil yang diharapkan karena dari 28peserta didik yang ada dalam kelas X TKJ 1 tersebut seluruhnya berhasil mendapatkan nilai di atas standar ketuntasan, sehingga persentasepeserta didik yang telah tuntas adalah 100%.

Refleksi

Dari hasil evaluasi yang diberikan selama 1 jam pelajaran atau45 menit ternyata seluruh peserta didik di kelas XTKJ 1 yang berjumlah 32peserta didik telah mampu mendapatkan nilai di atas batas ketuntasan minimal namun masih terlihat kesalahan yang dibuat oleh peserta didik dikarenakan faktor kurang telitinyapeserta didik dalam bekerja.

Berdasarkan pembahasan di atas dimana terdapat 100 % peserta didik yang nilainya tuntas, itu artinya penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD* untuk meningkatkan mutu hasil belajar peserta didik telah berhasil dilakukan, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus III. Keberhasilan pada siklus ini, tidak terlepas dari peran guru dalam menerapkan metode *Kooperatif Tipe STAD* dalam proses belajar mengajar.

Dari tabel antar siklus diatas tampak adanya hasil dari masing – masing indikator yang harus dikuasai peserta didik setelah diberi tindakan mengalami peningkatan. Jika anak nyaman dalam belajarnya maka akan diperoleh hasil belajar yang baik. Dalam hal ini sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada peserta didik, yakni mempelajari materi pembelajaran, berdiskusi untuk memecahkan masalah atau tugas. Dengan interaksi yang efektif dimungkinkan semua anggota kelompok dapat menguasai materi pada tingkat setara. Peningkatan hasil belajar peserta didik dari kondisi awal ke siklus I hingga siklus II.

Dapat kita simpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini mengalami keberhasilan yang signifikan pada siklus II, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus III. Maka hipotesisnya terbukti, dimana dengan penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD* dapat meningkatkan hasil belajar SISKOMDIG peserta didik kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok Tahun Pelajaran 2019/2020.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Solok dengan menggunakan metode *Kooperatif STAD* ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada siklus pertama belum bisa mencapai hasil seperti yang diharapkan. Setelah dilakukan pengamatan maka pada pelaksanaan siklus kedua ada perubahan yang sangat berarti ke arah yang sangat baik. Peserta didik sudah menunjukkan peningkatan minat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital (SISKOMDIG).
- b. Peneliti mampu mengelola pembelajaran menggunakan metode *Kooperatif Tipe STAD* dengan baik, membuat peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran.

- c. Respon peserta didik terhadap komponen kegiatan belajar mengajar yaitu berminat dan termotivasi mengikuti pembelajaran berikutnya jika digunakan pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD*.
- d. Hasil belajar peserta didik yang diajar pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD* lebih baik dari pada peserta didik yang diajar tidak menggunakan pembelajaran *Kooperatif Tipe STAD*.

Saran

Berdasarkan analisis pembahasan dan kesimpulan yang telah dilakukan untuk selanjutnya peneliti memberi saran sebagai berikut :

- a. Diharapkan guru mengenalkan dan melatih keterampilan *kooperatif tipe STAD* sebelum atau selama pembelajaran agar peserta didik mampu menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsep serta dapat menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan nilai yang dituntut.
- b. Agar pembelajaran dengan pendekatan keterampilan proses berorientasi pembelajaran *kooperatif tipe STAD* dapat berjalan, sebaiknya guru membuat perencanaan mengajar materi pelajaran, dan menentukan semua konsep-konsep yang akan dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Moedjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Mulyasa. 2008. *Jenis-Jenis Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rasyid. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar Siswa*. Jakarta : Erlangga.
- Sanjaya. 2006. *Pemilihan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana, Rivai, Ahmad. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

ARI DIAH SAJA
MAMPU MENUMBUHKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA

Lutfi Fhanni Uji Astuti, S.E.

Guru Ekonomi SMA Negeri 3 Pati Jawa Tengah

ABSTRAK

Siswa adalah subyek yang terlibat dalam kegiatan belajar selama di sekolah. Dalam kegiatan tersebut siswa mengalami kegiatan belajar mengajar dan meresponnya dengan tindakan belajar. Berkat informasi guru tentang sasaran belajar, maka siswa bisa mengetahui apa arti bahan belajar itu. Salah satu problem yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran adalah rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam mengikutinya. Apalagi dengan jam pembelajaran di tingkat SMA yang berlangsung sampai sore, siswa sering mengalami kebosanan. Hal umum yang terjadi adalah siswa berbicara sendiri, mengantuk bahkan tidur atau bermain HP. Salah satu tantangan dalam mengajar adalah bagaimana guru bisa menjadi subyek pembelajaran yang baik. Selain bisa memberikan pemahaman tentang materi pelajaran. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, baik guru maupun siswa dituntut untuk memiliki kemauan dan semangat melaksanakan kegiatan. Semangat adalah keadaan pikiran ketika batin tergerak untuk melakukan satu atau banyak tindakan. Metode pembelajaran Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) ini sebenarnya merupakan kombinasi dari beberapa cara pembelajaran. Pertama mengambil metode Team Games Tournamen merupakan tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peranan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur reinforcement di dalamnya. Selain itu guru diharuskan untuk kreatif mampu menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Terutama pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik mampu menerima materi dengan baik.

Kata Kunci : Ari Diah Saja, semangat belajar

PENDAHULUAN

Proses utama dalam sebuah kegiatan di sebuah sekolah tentunya adalah proses belajar mengajar. Belajar merupakan tindakan manusia yang kompleks. Sebagai sebuah tindakan, belajar hanya dialami oleh siswa itu sendiri. Siswa merupakan salah satu faktor utama yang menyebabkan terjadinya proses belajar di sebuah sekolah. Apabila proses belajar ini tidak berjalan dengan baik tentunya akan menghambat tujuan utama adanya kegiatan pendidikan di sebuah lembaga pendidikan.

Siswa adalah subyek yang terlibat dalam kegiatan belajar selama di sekolah. Dalam kegiatan tersebut siswa mengalami kegiatan belajar mengajar dan meresponnya dengan tindakan belajar. Berkat informasi guru tentang sasaran belajar, maka siswa bisa mengetahui apa arti bahan belajar itu. Salah satu problem yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran adalah rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam mengikutinya. Apalagi dengan jam pembelajaran di tingkat SMA yang berlangsung sampai sore, siswa sering mengalami kebosanan. Hal umum

yang terjadi adalah siswa berbicara sendiri, mengantuk bahkan tidur atau bermain HP.

Apabila masalah- masalah yang dialami siswa tidak segera diatasi tentunya akan menghambat proses belajar siswa dan akan berdampak pada pencapaian tujuan dari belajar tersebut. Munculnya kejenuhan belajar bermula dari proses belajar yang monoton serta tidak menarik sulit menghasilkan prestasi yang memuaskan. Hal ini akan memunculkan rasa letih pada siswa baik secara fisik maupun psikis. Corey (Cherniss, 1980) mendefinisikan kejenuhan belajar sebagai suatu keadaan kelelahan fisik, mental, sikap dan emosi individu karena keterlibatan yang intensif dengan pekerjaan dalam jangka waktu yang panjang.

Disamping itu adanya *full day school* dengan fasilitas yang kurang memadai membuat anak mudah lelah, bosan dan jenuh. Ditambah lagi dengan cuaca yang panas di dalam kelas, tidak ditunjang dengan fasilitas AC atau kurangnya jumlah kipas angin.

Dalam proses belajar mengajar siswa sering mengalami kejenuhan, guru hendaknya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang

menyenangkan bagi siswanya. Untuk itu, guru dituntut mampu menciptakan metode/ model pembelajaran yang bervariasi.

Pelajaran Ekonomi yang diajarkan pada kelas peminatan IPS biasanya diidentikkan dengan pelajaran yang kurang menyenangkan. Padahal mata pelajaran Ekonomi memiliki karakteristik tersendiri.

Karakteristik bidang studi ekonomi sebagaimana dijelaskan dalam pedoman khusus pengembangan silabus dan penilaian mata pelajaran ekonomi (Depdiknas, 2003) adalah sebagai berikut:

- a. Mata pelajaran ekonomi berangkat dari fakta atau gejala ekonomi yang nyata.
- b. Mata pelajaran ekonomi mengembangkan teori-teori untuk menjelaskan fakta secara rasional.
- c. Umumnya analisis yang digunakan dalam ilmu ekonomi adalah metode pemecahan masalah
- d. Metode pemecahan masalah cocok untuk digunakan dalam analisa ekonomi sebab objek dalam bidang adalah permasalahan dasar ekonomi
- e. Inti dari ilmu ekonomi adalah memilih alternatif yang terbaik.
- f. Lahirnya ilmu ekonomi karena kelangkaan sumber pemuasan kebutuhan manusia.

Siswa beranggapan mata pelajaran Ekonomi terlalu berat dan materinya begitu banyak sehingga mereka kurang aktif ketika dalam proses pembelajaran. Apalagi ketika guru memberikan penjelasan tentang materi Perpajakan dalam Pembangunan Ekonomi yang menurut mereka sangat berat sehingga siswa menunjukkan gejala kebosanan ketika mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

Adanya fakta ini perlu mendapat perhatian dari guru. Selain guru berperan dalam proses belajar mengajar, fungsi guru dalam mendidik siswa juga harus diperhatikan. Sejalan dengan digaungkannya pendidikan karakter, maka guru tidak hanya sekedar *transfer of knowledge*. Seperti yang dicanangkan oleh pemerintah melalui Permendikbud no 20 tahun 2018 pasal 2 maka pendidikan karakter meliputi religiutas, nasionalisme, kemandirian, tanggung jawab dan integritas yang terintegrasi dalam kurikulum, (<https://ainamulyana.blogspot.com>)

Hal ini juga sejalan dengan pendapatnya Elkind seperti dikutip dari www.maxmonroe.com bahwasanya pendidikan karakter adalah suatu metode pendidikan yang dilakukan oleh tenaga pendidik untuk mempengaruhi karakter murid. Dalam hal ini guru tidak hanya mengajarkan

materi pelajaran namun juga menjadi seorang teladan.

Salah satu tantangan dalam mengajar adalah bagaimana guru bisa menjadi subyek pembelajaran yang baik. Selain bisa memberikan pemahaman tentang materi pelajaran, guru juga dituntut memberikan penanaman pendidikan karakter selama pembelajaran. Hal ini penting mengingat karakter juga menjadi salah satu faktor penting keberhasilan siswa ke depannya.

Tantangan guru dalam mengajar mata pelajaran Ekonomi ada dalam dua hal yang sudah diuraikan di atas. Guru perlu mengidentifikasi permasalahan yang akan dipecahkan dalam pembelajaran Ekonomi. Pertama adalah bagaimana meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari materi Ekonomi yang menurut anggapan banyak siswa berat, begitu banyak dan membosankan menjadi hal yang menarik untuk dipelajari

Salah satu penyebabnya guru terlalu berkonsentrasi pada hal-hal yang prosedural dan mekanistik seperti pembelajaran berpusat pada guru, konsep Ekonomi sering disampaikan secara informatif, dan siswa dilatih menyelesaikan banyak soal tanpa pemahaman yang mendalam. Akibatnya, kemampuan penalaran dan kompetensi strategis siswa tidak berkembang. Abdurrahman (2009:38) menyatakan bahwa yang menjadi faktor penyebab rendahnya atau kurangnya pemahaman peserta didik, salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar.

Hal ini penting untuk dilakukan mengingat mata pelajaran Ekonomi termasuk yang diujikan dalam UNBK jurusan IPS. Kedua adalah bagaimana menanamkan pendidikan karakter sebagaimana yang diamanatkan oleh pemerintah supaya karakter siswa bisa menjadi mandiri, bertanggung jawab dan punya integritas.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka penulis merumuskan permasalahan best practise sebagai berikut:

- a. Bagaimana metode pembelajaran Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Pati tahun pelajaran 2018/2019 dalam kegiatan pembelajaran Ekonomi?
- b. Bagaimana metode pembelajaran Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) dapat memberikan penanaman karakter berorientasi High Oder Thungkin Skill (HOTS) kepada

siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Pati tahun pelajaran 2018/2019 dalam kegiatan pembelajaran Ekonomi?

dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi sekolah.

Tujuan Penelitian

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) diharapkan :

- a. Guru dapat meningkatkan strategi pembelajaran Ekonomi yang efektif dan efisien
- b. Guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi.
- c. Siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pelajaran Ekonomi yang selama ini identik dengan materi yang berat
- d. Siswa merasa dirinya mendapat perhatian dan kesempatan untuk mendapatkan nilai setinggi-tingginya
- e. Siswa dapat bekerjasama secara mandiri maupun kelompok, serta mampu mempertanggungjawabkan segala tugas individu maupun kelompok.
- f. Seluruh siswa menguasai materi pelajaran secara tuntas, karena untuk mendapatkan skor tinggi mau tidak mau mereka harus membaca materi secara keseluruhan.

Manfaat Penelitian

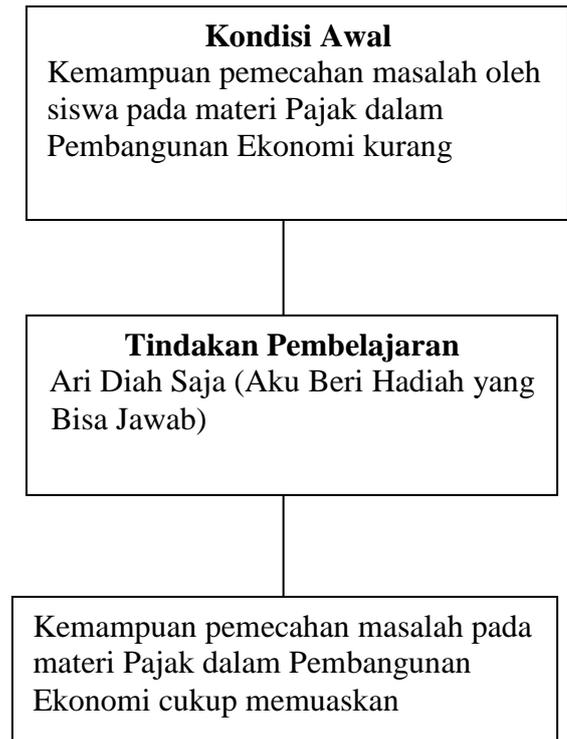
Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, dan sekolah untuk meningkatkan pembelajaran ekonomi. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :

- a. Bagi peserta didik, pembelajaran model Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) dengan mamadukan unsur kerja sama kelompok dan tantangan kuis diharapkan mampu memberikan solusi pada peserta didik dalam meningkatkan penguasaan materi Perpajakan dalam Pembangunan Ekonomi.
- b. Bagi guru, pembelajaran model Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) dengan mamadukan unsur kerja sama kelompok dan tantangan kuis diharapkan mampu memberikan model pembelajaran yang lebih bervariasi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
- c. Bagi sekolah, pembelajaran model Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) dengan mamadukan unsur kerja sama kelompok dan tantangan kuis dapat memberikan kontribusi dan perbaikan proses pembelajaran di sekolah, sehingga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa serta

METODE PENELITIAN

Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan kondisi awal, kondisi setelah ada tindakan pembelajaran dengan Ari Diah Saja dan hasil akhir dalam materi Pajak dalam pembangunan Ekonomi. Skema kerangka berpikirnya adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

KAJIAN PUSTAKA

Semangat dan Aktif

Proses pembelajaran di sebuah lembaga pendidikan adalah untuk mengembangkan semangat, aktivitas dan kreatifitas siswa lewat berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Menurut Sardiman sebagaimana dikutip dari *e-prints.uny.ac.id* keaktifan adalah yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak terpisahkan. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, baik guru maupun siswa dituntut untuk memiliki kemauan dan semangat melaksanakan kegiatan.

Semangat adalah keadaan pikiran ketika batin tergerak untuk melakukan satu atau banyak tindakan. Jadi semangat itu memiliki fungsi sebagai penggerak batin untuk bertindak. Seseorang yang memiliki semangat bagus, sikap dan perilakunya biasanya terlihat dinamis.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Semangat adalah roh kehidupan yang menjiwai segala makhluk, baik hidup maupun mati (menurut kepercayaan orang dahulu dapat memberi kekuatan). Kata semangat memiliki arti sebagai berikut :

- a. Roh kehidupan yang menjiwai segala makhluk yang dapat memberi kekuatan
- b. Kekuatan (kegembiraan, gairah) batin
- c. Perasaan hati
- d. Gairah untuk bekerja, berjuang, dsb

Setiap orang punya rasa semangat ketika ada yang membangkitkannya. Dengan semangat kita dapat mengalahka segala rintangan dan meraih keberhasilan.

Sebagai salah satu prinsip belajar, keaktifan merupakan salah satu hal yang diperhatikan dalam proses pembelajaran. Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak mengalami sendiri. John Dewey mengemukakan bahwa belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari siswa sendiri. Guru sekedar pembimbing dan pengarah.

Menurut Sanjaya (2006): Belajar bukanlah menghafal sebuah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat; memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang di harapkan. Karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa. Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental.

Menurut teori kognitif belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi yang kita terima, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi. Berdasarkan teori ini anak memiliki sifat aktif, konstruktif dan mampu merencanakan sesuatu. Anak mampu mencari, menemukan dan menggunakan pengetahuan yang telah diperolehnya. Dalam proses belajar mengajar anak mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menemukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan.

Klasifikasi Keaktifan

Sardiman sebagaimana dikutip dari *e-prints.uny.ac.id* memberikan jenis-jenis aktivitas siswa dalam belajar sebagai berikut :

- a. *Visual activities*: membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain
- b. *Oral activities*: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, diskusi, wawancara
- c. *Listening activities*: mendengarkan percakapan, diskusi, musik, pidato
- d. *Writing activities*: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin
- e. *Drawing activities*: menggambar, membuat grafik, peta, diagram
- f. *Motor activities*: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain
- g. *Mental activities*: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan
- h. *Emotional activities*: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang

Salah satu cara penilaian dalam proses belajar adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Nana Sudjana (*e-prints. UNY*) menyatakan keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

- a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajar
- b. Terlibat dalam pemecahan masalah
- c. Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
- e. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- f. Menilai kemampuan dirinya dari hasil-hasil yang diperolehnya
- g. Melatih diri dalam memecahkan masalah soal atau masalah yang sejenis
- h. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Pemecahan Masalah dan Penguatan Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran berorientasi HOTS

Pemecahan masalah adalah sebuah proses dimana suatu situasi diamati kemudian bila ditemukan ada masalah dibuat penyelesaiannya dengan cara menentukan masalah, mengurangi atau menghilangkan masalah atau mencegah masalah tersebut terjadi.

Penyelesaian atau pemecahan masalah adalah bagian dari proses berpikir. Sering dianggap merupakan proses paling kompleks diantara semua fungsi kecerdasan, pemecahan masalah telah didefinisikan sebagai proses

kognitif tingkat tinggi yang memerlukan modulasi dan kontrol lebih dari ketrampilan- ketrampilan rutin atau dasar. Proses ini terjadi jika suatu organisme atau sistem kecerdasan buatan tidak mengetahui bagaimana untuk bergerak dari suatu kondisi awal menuju kondisi yang dituju.

Penguatan karakter adalah segala usaha yang dilakukan dalam mendidik peserta didik sehingga memiliki karakter yang dikehendaki, yaitu karakter- karakter yang sesuai dengan nilai-nilai moral, berbangsa dan bernegara serta etika dan budaya. Beberapa nilai karakter utama, sebagaimana disebutkan oleh Kemendikbud ada 18, yaitu :

- a. Religius
- b. Jujur
- c. Toleransi
- d. Disiplin
- e. Kerja keras
- f. Kreatif
- g. Mandiri
- h. Demokratis
- i. Rasa ingin tahu
- j. Semangat kebangsaan
- k. Cinta tanah air
- l. Menghargai prestasi
- m. Bersahabat/ komunikasi
- n. Cinta damai
- o. Gemar membaca
- p. Peduli lingkungan
- q. Peduli sosial
- r. Tanggung jawab

Ke- 18 nilai karakter tersebut harus dikembangkan secara optimal di sekolah- sekolah dengan melalui berbagai strategi.

Penguatan adalah upaya yang dilakukan untuk mempertegas pencapaian suatu tujuan. Dalam hal ini, jika kita mengacu pada penguatan pendidikan karakter berarti kita sedang mempertegas pencapaian terbentuknya peserta didik sesuai dengan nilai- nilai moral, berbangsa dan bernegara serta etika dan berbudaya.

Penguatan pendidikan berkarakter dimaksudkan karena saat ini telah terjadi kemerosotan nilai- nilai karakter pada generasi bangsa. Oleh karena itu diperlukan suatu usaha yang lebih tegas demi menumbuhkan nilai- nilai karakter tersebut secara lebih kuat dan mewujudkan pada diri anak- anak kita. Pendidikan karakter di sekolah dapat dilakukan dengan berbagai cara. Pemerintah sendiri melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuat garis-garis kebijakan bagaimana cara mengimplementasikan penguatan pendidikan karakter di sekolah atau satuan pendidikan.

Hal- hal yang bisa kita lakukan dalam penguatan karakter peserta didik, antara lain adalah :

- a. Keteladanan orang dewasa di sekolah bagi peserta didik
- b. Pembiasaan yang dilakukan secara rutin dan berkala
- c. Pujian bagi siswa yang menunjukkan karakter utama
- d. Hukuman dalam pendidikan karakter
- e. Kegiatan penumbuhan karakter yang terprogram
- f. Kegiatan penumbuhan dan penguatan karakter yang insidental

Sedangkan konsep *High Order Thinking Skill* (HOTS) awalnya dikenal dari konsep Benjamin S. Bloom dkk dalam bukunya yang berjudul *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals* (1956) yang mengkategorikan berbagai tingkat pemikiran bernama Taksonomi Bloom. Mulai dari yang terendah, hingga yang tertinggi. Konsep ini merupakan tujuan- tujuan pembelajaran yang terbagi kedalam tiga ranah, yaitu kognitif (ketrampilan mental), Afektif (sisi emosi seputar sikap dan perasaan), dan psikomotorik (kemampuan fisik seperti ketrampilan).

Konsep Taksonomi Bloom untuk menentukan tujuan belajar dapat ini dapat kita sebut sebagai tujuan akhir dari sebuah proses pembelajaran. Jadi, setelah proses pembelajaran tertentu, siswa diharapkan dapat mengadopsi ketrampilan, pengetahuan, serta sikap yang baru.

Ranah kognitif (Bloom, dkk) terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut:

- a. Pengetahuan: mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengertian itu berkaitan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, prinsip atau teori
- b. Pemahaman: mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari
- c. Penerapan : mencakup kemampuan mampu menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari
- d. Analisis : mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e. Sintesis : mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru
- f. Evaluasi : mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

HOTS sendiri merupakan bagian dari ranah kognitif yang ada dalam Taksonomi Bloom dan bertujuan untuk mengasah ketrampilan mental seputar pengetahuan. Ranah kognitif versi Bloom ini kemudian direvisi oleh Lorin Anderson, David Kartwohl, dkk pada tahun 2001. Aspek-aspek HOTS yaitu sebagai berikut :

- a. Mengingat (*remembering*)
- b. Memahami (*understanding*)
- c. Mengaplikasikan (*applying*)
- d. Menganalisis (*analyzing*)
- e. Mengevaluasi (*evaluating*)
- f. Mencipta (*creating*)

Tingkatan 1 hingga 3 dikategorikan sebagai kemampuan berotak tingkat rendah (LOTS), sedangkan tingkat 4 sampai 6 dikategorikan sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Menurut Direktur Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemenristek, Prof.Intan Ahmad, Ph.D.,HOTS adalah salah satu cara untuk menguji apakah seseorang bisa menganalisis, membandingkan, menghitung, dan sebagainya.

Jadi, memang diperlukan kemampuan yang tidak biasa.Bukan hanya sekedar mengingat atau menghafal saja. Soal HOTS memungkinkan untuk membuat jenis soal yang sama, namun dengan pertanyaan yang berbeda. Dengan membiasakan diri belajar dengan soal- soal HOTS akan menantang potensi diri agar terpacu untuk semakin berkembang.

Salah satu usaha yang dilakukan pemerintah untuk menghasilkan SDM yang berkualitas dan menyesuaikan perkembangan zaman adalah melakukan pengembangan kurikulum.Kurikulum Tahun 2006 (KTSP) dikembangkan dan diperbaharui menjadi Kurikulum 2013 (K13).Banyak pembaharuan yang terdapat dalam kurikulum 2013 contohnya perubahan SKL, perubahan aspek kompetensi lulusan dan lain sebagainya. Selain pembaharuan tersebut dalam kurikulum 2013 siswa lebih dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran, meskipun kurikulum ini masih perlu dikembangkan dan diperbaiki lagi

Diimplementasikannya kurikulum 2013 (K-13) membawa konsekuensi guru yang harus semakin berkualitas dalam kegiatan pembelajaran.Hal ini dikarekanakan K-13 mengamanatkan penerapan pendekatan saintifik (5M) yang meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar / mengasosiasikan dan mengkomunikasikan. Lalu ada optimalisasi peran guru dalam pelaksanaan

pembelajaran abad 21 dan HOTS. Penerapan pendekatan saintifik pembelajaran abad 21 (4C), HOTS dan integrasi literasi dan PPK dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam rangka mencapai delapan standar nasional pendidikan dan tantangan eksternal yaitu globalisasi.

Untuk mencapai tujuan di atas maka guru harus mampu merencanakan Proses Belajar Mengajar (PBM) yang berkualitas. Hal itu diungkapkan dalam teori Skinner guru perlu memperhatikan dua hal penting yaitu: pemilihan stimulus yang diskriminatif dan yang kedua adalah penggunaan penguatan.

Metode Pembelajaran Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab)

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan sebagai implementasi rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Ahmad Sudrajat (Hamid Sholeh, 2014) mengemukakan bahwa terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran. Diantaranya ceramah, diskusi, demonstrasi, simulasi, percobaan laboratorium dan sebagainya.Metode pembelajaran Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) ini sebenarnya merupakan kombinasi dari beberapa cara pembelajaran.

Pertama, mengambil metode Team Games Tournamen merupakan tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peranan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur reinforcement di dalamnya. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Kedua, adalah mengambil dari metode latihan ketrampilan. Metode ini dapat membangun kecerdasan motorik dan keterampilan-keterampilan yang dimiliki murid (www.Moondoggiesmusic.com). Misalnya menggambar, tulisan yang menarik ataupun menghafal sesuatu. Selain itu murid juga bisa mendapatkan kecerdasan mental.

Metode Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) ini mengkombinasikan model TGT dengan model latihan ketrampilan

dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dan sekaligus menanamkan pendidikan karakter. Di tengah pembelajaran juga diberikan semacam games dan penghargaan supaya siswa dapat muncul jiwa kompetitifnya. Semangat dalam berkemampuan memacu siswa untuk mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam menghadapi situasi di sekitarnya. Daya saing ini akan muncul dalam semangat juang untuk menunjukkan talenta dan kemampuan yang dimiliki sehingga siswa akan mencapai prestasi yang terbaik. Selain itu guru diharuskan untuk kreatif mampu menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Terutama pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik mampu menerima materi dengan baik.

Alasan Strategi Pemecahan Masalah yang Dipilih

Kendala umum di setiap pembelajaran adalah rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan. Ketika guru menjelaskan konsep-konsep mata pelajaran Ekonomi kepada siswa, banyak siswa yang mengantuk, atau asyik berbincang dengan teman sebangkunya. Ditambah dengan adanya gadget yang seringkali menyita perhatian peserta didik. Apalagi jika KBM diatas jam 12 siang hingga menjelang sore.

Fasilitas di sekolah yang kurang memadai, yaitu tidak adanya AC atau kipas angin yang cukup membuat siswa gerah dan kepanasan. Sehingga minat belajar siswa menurun dan kreatifitas mereka pun rendah.

Guru dituntut untuk kreatif menciptakan inovasi- inovasi baru dalam pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik agar semangat belajar sehingga materi dapat diterima dengan baik.

Dryden dan Voss (1999) mengatakan bahwa belajar akan efektif jika suasana pembelajarannya menyenangkan. Seseorang yang secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya dan memerlukan dukungan suasana dan fasilitas belajar yang maksimal. Suasana yang menyenangkan dan tidak disertai suasana tegang sangat baik dan mendukung untuk membangkitkan motivasi belajar.

Anak- anak pada dasarnya belajar paling efektif pada saat mereka sedang bermain atau melakukan sesuatu yang mengasyikkan. Artinya, belajar paling efektif jika dilakukan secara aktif oleh individu tersebut. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika teoritis pendidikan modern lebih menggunakan metode yang lebih humanis dan mengedepankan kesenangan anak

didik dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini Nel Nodding dalam bukunya *Happiness and Education* telah bersikap kritis terhadap sistem pendidikan mutakhir dengan menyatakan bahwa pendidikan seharusnya diarahkan kepada tujuan fundamental dari kehidupan manusiayakni kebahagiaan.

Pada intinya kebahagiaan akan tercapai bila manusia bisa hidup seimbang, baik dalam kegiatan fungsional, rohaniah maupun jasmaniah. Keseimbangan seperti itulah yang dalam istilah psikologi disebut sebagai *homeostatika internal dan eksternal*, yang hendak dibentuk melalui pendidikan sehingga akan tercipta suatu kepribadian, perilaku dan akhlak para siswa yang sesuai dengan harapan dan tujuan pendidikan itu sendiri. Dalam hal ini pendidikan memiliki fungsi pokok membentuk kepribadian mereka selaku makhluk individu dan sosial.

Hakikat pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, cerdas, tekun serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka.

Pembelajaran efektif juga akan melatih dan menanamkan sikap demokratis bagi siswa dan juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga memberikan kreatifitas siswa untuk mampu belajar dengan potensi yang sudah mereka miliki.

Salah satu hal yang harus dikedepankan dalam menciptakan suasana belajar menyenangkan adalah menyertakan partisipasi siswa di dalam kelas. Selain untuk membangun komunikasi dengan siswa, guru juga dapat mengetahui apa yang menjadi kebutuhan bagi para siswa. Jika situasi ini tidak terbangun, bisa jadi siswa akan merasa canggung berbicara dengan guru dan komunikasi tidak akan berjalan dengan baik.

Untuk menciptakan suasana yang dapat menumbuhkan gairah belajar, maka diperlukan pengorganisasian kelas yang memadai. Dalam hal ini, akan diuraikan beberapa suasana yang efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran:

- a. Suasana belajar yang menyenangkan
- b. Suasana bebas
- c. Pemilihan media pembelajaran dan metode yang sesuai

Kondisi gedung sekolah, tata ruang kelas serta alat-alat belajar mempunyai pengaruh pada kegiatan belajar. Di samping kondisi fisik tersebut

suasana pergaulan di sekolah juga berpengaruh pada kegiatan belajar. Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa.

Media dan sumber belajar dapat ditemukan dengan mudah. Sawah, percobaan, kebun bibit, kebun binatang, tempat biasa, museum, perpustakaan umum, surat kabar, majalah, radio, televisi dan internet dapat ditemukan di kampus sekolah. Guru berperan penting dalam memanfaatkan media dan sumber belajar tersebut.

Mata pelajaran Ekonomi misalnya masalah Perpajakan dalam Pembangunan Ekonomi bagi siswa khususnya jurusan IPS merupakan hal yang berat dipelajari. Mereka menjadi kurang antusias mengikuti pembelajaran. Hal inilah yang menjadi tantangan bagaimana guru bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Metode Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) ini menekankan pada pembelajaran aktif yang kriterianya menurut Bonwell (Hamid Soleh, 2011) yakni:

- a. Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran secara pasif, namun juga dengan mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran
- b. Penekanan pada pengembangan pemikiran analitis dan kritis terhadap informasi yang dibahas
- c. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap yang berkaitan dengan materi pelajaran
- d. Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi
- e. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Penggunaan Metode Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab)

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam penulisan ini difokuskan pada upaya untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada mata pelajaran ekonomi pada materi Perpajakan dalam Pembangunan Ekonomi. Secara umum, kegiatan pembelajaran dengan metode Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) ini adalah sebagai berikut :

Opening

Guru menyiapkan media pembelajaran berupa kertas warna- warni, antara lain hijau, merah, pink, orange, biru, dan kuning. Kemudian masing-masing digambar bentuk hati menggunakan pensil. Setelah itu dipotong sesuai

gambar. Setelah kertas- kertas membentuk gambar hati, dipotong- potong menjadi beberapa bagian menjadi sebuah puzzle. Sebelum masuk ke kelas, guru menyiapkan hadiah berupa alat tulis atau snack yang dibungkus dengan menarik. Jika kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada jam pertama, maka diawali dengan literasi. Siswa membaca buku non fiksi kemudian diringkas ke dalam jurnal literasi mereka masing- masing. Hal itu berlangsung selama 10 menit. Kemudian pada jam 07.00 WIB, menyanyikan lagu Indonesia Raya secara bersama- sama dengan iringan musik dari operator. Hal ini merupakan budaya di sekolah kami.

Setelah selesai menyanyikan lagu Indonesia Raya, guru memimpin doa sebelum belajar. Salah satu siswa secara bergiliran membaca doa, *rodhitu billahi robbaa wa bil islami dinaa wa bi muhammadin shollallahu a'laihi wasallama nabiyyau wa rosula, robbi zidni ilmaa warzuqni fahmaa, amiin ya robbal a'alamiin*, dan yang lain mengamini. Kemudian guru mengabsen siswanya satu persatu, menanyakan kondisi mereka, melihat- lihat lingkungan sekitar kelas apakah sudah bersih atau belum. Mengingatkan petugas piket agar selalu datang lebih awal atau membersihkan kelas pada hari sebelumnya.

Dan, jika kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada siang atau sore hari, guru mengawali pembelajaran dengan do'a bersama, mengecek kelengkapan siswa, mengabsen serta menanyakan kondisi mereka. Memberikan rangsangan/ stimulus agar siswa antusias untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Setelah itu guru menyampaikan materi secara singkat, kurang lebih 10 menit. Kemudian guru memberikan gambaran/ menjelaskan metode yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada hari itu.

Guru mengeluarkan potongan kertas warna- warni yang telah diacak. Kemudian diletakkan diatas sebuah meja atau kursi. Satu- persatu siswa secara bergiliran maju ke depan untuk mengambil satu potongan kertas.

Content

Guru mengeluarkan potongan kertas warna- warni yang telah diacak. Kemudian diletakkan diatas sebuah meja atau kursi. Satu- persatu siswa secara bergiliran maju ke depan untuk mengambil satu potongan kertas sesuai dengan warna favoritnya.

Setelah semua peserta didik mendapatkan kertas, mereka mengangkat kertasnya tinggi- tinggi agar teman-temannya bisa melihat siapa

saja pemilik kertas dengan warna yang sama. Kemudian mereka membentuk kelompok kecil sesuai dengan warna kertas yang dipegangnya.

Setelah itu mereka membuat kelompok kecil dan menyusun *puzzle* dari potongan kertas yang sudah disiapkan oleh guru sehingga membentuk hati. Mengapa bentuk hati? Karena hati merupakan simbol kasih sayang, diharapkan dalam kelompok tersebut tumbuh kasih sayang sesama anggota sehingga tercipta kerjasama yang harmonis.

Maksud dari kegiatan ini adalah agar anggota kelompok hatinya bisa menyatu untuk menumbuhkan semangat bekerja sama dalam satu kelompok.

Agar siswa lebih bersemangat mengerjakan tugasnya maka peneliti memberikan bonus penilaian kepada kecepatan dan ketepatan kelompok dalam menyelesaikan tugasnya. Kelompok yang tercepat akan mendapatkan poin tertinggi disusul kelompok berikutnya. Sebagai tambahan penghargaan guru memberikan hadiah berupa alat tulis atau makanan ringan kepada kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyelesaikan tugasnya.

Selanjutnya masuk pada sesi kedua, yaitu menjawab pertanyaan. Guru memberikan kertas tempel pada masing-masing kelompok yang nantinya digunakan kelompok untuk menuliskan jawaban dan ditempel di papan tulis. Guru memberikan ruang/ tempat pada masing-masing kelompok untuk menempelkan kertasnya. Kemudian memberikan pertanyaan yang akan dijawab oleh masing-masing kelompok. Mereka dituntut untuk bekerja sama menyelesaikan pertanyaan, boleh membuka buku ataupun menggali informasi dari internet. Siapa yang paling cepat menempelkan jawabannya dan benar, maka kelompok tersebut mendapatkan nilai 100 pada tiap-tiap pertanyaan.

Setelah pertanyaan-pertanyaan tersebut dilontarkan, kurang lebih 5-10 pertanyaan, maka nilai-nilai mereka akan dijumlahkan. Kelompok yang paling banyak nilainya akan mendapatkan hadiah dari guru, berupa makanan ringan dsb.

Closing

Pada akhir pembelajaran, peneliti memberikan penguatan materi tentang Perpajakan dalam Pembangunan Ekonomi. Langkah selanjutnya peneliti akan memberikan penugasan untuk materi pada pertemuan berikutnya.

Hasil atau Dampak yang Dicapai

Strategi pembelajaran dengan Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) di SMA Negeri 3 Pati memiliki dampak sebagai berikut :

- a. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Proses pembelajaran ini menarik bagi peserta didik. Karena mereka mendapatkan suasana baru, yaitu belajar menyenangkan. Siswa ditantang untuk menjawab cepat dan tepat. Disamping itu juga peserta didik semangat karena mendapatkan iming-iming hadiah.
- b. Meningkatkan prestasi siswa. Jika siswa antusias dalam belajar, secara otomatis nilai-nilai mereka akan meningkat. Materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.
- c. Memberikan motivasi pada siswa. Dengan belajar yang menyenangkan, keakraban yang terjalin antara guru dan peserta didik, akan menumbuhkan motivasi pada siswa untuk semangat berkompetisi yang sehat, kreatif dan aktif dalam proses belajar mengajar.
- d. Memacu potensi diri. Dengan membiasakan mengerjakan soal-soal HOTS, menantang potensi diri siswa untuk lebih berkembang.

Kendala yang Dihadapi

Meskipun banyak manfaatnya, namun bukan berarti metode pembelajaran Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) bukan tanpa hambatan. Kendala-kendala yang dihadapi antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Waktu, untuk melakukan metode pembelajaran Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) ini membutuhkan waktu yang cukup panjang. Sedangkan untuk menganalisa atau menjawab satu soal dibutuhkan paling tidak 3-5 menit. Sehingga terkadang tidak semua materi tidak tersampaikan pada hari itu. Karena masing-masing kelompok dalam menyusun *puzzle* membutuhkan waktu lebih dari 15 menit.
- b. Kekompakan antar anggota kelompok, biasanya dalam membentuk kelompok belajar, siswa lebih condong memilih dengan teman akrabnya. Sedangkan dalam Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) mereka terpilih dengan sendirinya. Sehingga mereka perlu adaptasi sejenak dengan kelompoknya untuk mencari kesesuaian pemikiran.

Faktor Pendukung

Beberapa faktor pendukung sebuah penguat penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) antara lain sebagai berikut :

- Sekolah sangat mendukung setiap program yang dibuat oleh guru untuk pengembangan diri, sehingga memudahkan guru untuk sumber daya yang dimiliki secara optimal.
- Penelitian ini dibantu dan didukung oleh teman sejawat
- Peserta didik sangat antusias dalam melaksanakan pembelajaran model Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab)
- Menumbuhkan semangat kerja sama dan kaih sayang dalam kelompok belajar

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka simpulan *best practice* adalah sebagai berikut:

- Pelaksanaan pembelajaran model Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) dapat terlaksana dengan kategori baik, dan layak untuk digunakan sebagai model pembelajaran.
- Pembelajaran dengan model Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) memungkinkan siswa cepat menangkap materi dan mampu memecahkan permasalahan.
- Siswa lebih aktif dalam pembelajaran setelah diterapkan model Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab). Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok dan mereka lebih bertanggung jawab akan hasil kerja mereka karena dikemas dengan situasi belajar yang menyenangkan.

Saran/Rekomendasi

Dari hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan model Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab)

pada materi Perpajakan dalam Pembangunan Ekonomi kelas XI IPS 1, penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut :

- Bagi pihak sekolah agar lebih memfasilitasi guru dengan pelatihan dan fasilitas yang memadai agar kreativitas guru lebih meningkat
- Bagi rekan guru diharapkan melalui metode pembelajaran Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) dapat menambah wawasan dan motivasi bagi guru agar kreatif mengembangkan metode pembelajaran sehingga pencapaian kompetensi peserta didik lebih meningkat
- Bagi peserta didik diharapkan melalui metode pembelajaran Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab) , mampu menimbulkan semangat untuk kreatif dalam belajar khususnya peningkatan kompetensi materi perpajakan dalam pembangunan ekonomi.
- Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang metode pembelajaran Ari Diah Saja (Aku Beri Hadiah yang Bisa Jawab), ini diharapkan dapat menyempurnakan kekurangan yang ada dan lebih inovatif mengembangkan metode pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A`la, Miftahul. 2010, *Quantum Teaching*, Diva Press, Jogjakarta
- Arifah, Fita Nur. 2017, *Panduan Menulis Penelitian Tindakan Kelas*, Araska, Jogjakarta
- Dimyati dan Mujiono, 2002, *Belajar dan Pembelajaran*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dan Rineka Cipta, Jakarta\
- Hamid, Sholeh. 2014, *Metode Edutainment*, Diva Press, Jogjakarta
- Suyadi, 2010, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Diva Press, Jogjakarta
- www.ainamulyana.blogspot.com
- www.Moondoggiesmusic.com
- www.maxmonroe.com
- www.e-prints.uny.ac.id

10 Tips Mendampingi Anak Belajar di Rumah Selama Pandemi (2)



3. *Persiapkan Dana Khusus Untuk Kuota Internet*

Dengan kondisi anak belajar di rumah, metode pembelajaran daring adalah alternatif pilihan yang paling sering digunakan. Jika demikian, artinya orangtua perlu mengalokasikan dana khusus yang disiapkan untuk kuota internet. Karena *traffic* penggunaan internet selama di rumah saja akan meningkat, Ayah dan Ibu bisa mulai mempertimbangkan untuk memiliki jaringan Wi-Fi sendiri di rumah.

Selain untuk mendampingi anak belajar di rumah, kuota internet juga bisa digunakan orangtua saat harus bekerja dari rumah. Namun harus diperhatikan betul-betul akses penggunaan kuota internet ini jika anak memiliki gawai atau gadget sendiri. Ibu harus tetap menentukan batas pemakaian dan waktu yang telah disepakati bersama anak.

4. *Gunakan Materi di Situs Pendidikan Resmi yang Tersedia Secara Gratis*

Jika orangtua kehabisan bahan ajar saat mendampingi anak belajar di rumah, tak perlu khawatir. Pemerintah melalui Kemendikbud telah bekerja sama dengan beberapa situs pendidikan resmi dan kredibel yang mendukung pembelajaran daring secara gratis selama pandemi. Situs-situs tersebut di antaranya ialah [RuangGuru](#), [Quipper School](#), dan [Rumah Belajar](#). Situs-situs tersebut menyediakan materi belajar dari jenjang PAUD sampai SMA/SMK. Nah, jika Ibu dan Ayah ingin menambah variasi materi selama mendampingi anak belajar di rumah, bisa mengunduh aplikasinya dan mengakses situs-situsnya secara gratis.

5. *Tambah Kegiatan Membaca dalam Jadwal*

Penulis dan penerbit buku anak sudah mulai bergerak membuat gebrakan nih. Sejak adanya pandemi, penerbit dan penulis menyediakan situs beragam yang menyediakan buku/bacaan untuk anak-anak. Bahkan tidak sedikit penulis yang membuka karyanya secara gratis. Seorang penulis ternama [Paulo Coelho](#) melalui penerbit Gramedia Pustaka Utama membagikan karya terbarunya dalam bahasa Indonesia. Watiek Ideo juga bahkan menulis tentang [Cerita Si Korona](#) untuk membantu orangtua menjelaskan tentang pandemi Covid-19 pada anak. Ibu dan Ayah bisa menyediakan buku-buku berkualitas lainnya untuk dibaca sendiri oleh anak agar kemampuan bahasa dan berpikir anak tetap terasah. Selain itu, Ibu dan Ayah juga bisa membacakan nyaring untuk anak yang belum lancar membaca. Dengan mendengarkan cerita, anak jadi bisa menebak-nebak dan memainkan imajinasinya tentang cerita yang sedang ia dengarkan. Visualisasinya akan ada dalam kepala setiap anak. Ini baik untuk melatih kreativitasnya berimajinasi. Nah, menariknya, mendengarkan audiobook dan podcast bisa menjadi salah satu kegiatan yang mungkin jarang dilakukan saat di sekolah. Ibu bisa mendampingi anak belajar di rumah dengan podcast berisi cerita. Beberapa website juga menyediakan podcast gratis seperti [Audible Stories](#). Bila anak-anak bisa menyimak cerita dalam bahasa Inggris, tidak ada salahnya untuk memperkenalkan mereka pada Harry Potter dan petualangan dunia sihir melalui aplikasi [Wizarding World](#) atau kunjungi [website](#) resminya.

6. **Tambah Ilmu dengan Ikut Webinar**

Menambah ilmu dengan mempelajari sesuatu yang baru tidak salahnya lho. Beberapa webinar banyak menawarkan referensi aktivitas selama mendampingi anak belajar di rumah. Bahkan, ada webinar yang menjelaskan tutorial mengajarkan anak menggambar. Wah, tak hanya anak yang bisa berkreasi nih. Orangtua juga jadi ikut terhibur. Tidak harus juga kok mencari webinar berbayar, karena tak sedikit yang mengadakan webinar gratis selama pandemi Covid-19.

7. **Manfaatkan Free Printables atau Home Learning Kit**

Nah, yang satu ini juga tidak kalah seru. Printable activities yang bisa Ibu gunakan untuk mendampingi anak belajar di rumah cukup bervariasi dan mudah diakses. Ada [Indonesia Montessori](#) dan [Grace Melia](#) yang menyediakan [aktivitas-aktivitas seru bersama anak](#) secara gratis. Selain itu, beberapa sekolah juga menawarkan home learning kit dan tutorial cara mengaplikasikannya saat mendampingi anak belajar di rumah.

8. **Ajak Anak Bergerak**

Selama belajar di rumah, anak mungkin jadi kebanyakan duduk atau beraktivitas di depan layar. Ayah dan ibunya yang mendampingi anak belajar di rumah juga berpotensi terlalu banyak melakukan kegiatan serius dan kurang gerak. Maka, Ibu dan Ayah juga perlu mendampingi anak untuk bergerak. Bisa dengan olahraga ringan di sekitar rumah, berjemur sambil sedikit senam, atau olahraga dengan tutorial dari Youtube.

9. **Manfaatkan Screen Time dengan Baik**

Mendampingi anak belajar di rumah bukan berarti meniadakan [screen time](#) atau terlalu membiarkan anak terpapar layar. Screen time sebaiknya dimanfaatkan dengan baik untuk mengedepankan edukasi dan stimulasi anak. Cobalah [Free School](#) untuk tontonan yang seru. Tontonan tentang memasak dan petualangan jalan-jalan juga bisa disajikan untuk anak. Tayangan tentang dunia hewan atau pengetahuan tentang tokoh-tokoh sejarah juga bisa Ibu dan Ayah pilih untuk mengisi jatah screentime anak.

10. **Hindari Pemicu Stres**

Terlalu lama berkuat dengan hal yang sama bisa membuat seseorang stres. Ayah dan Ibu juga bisa berpotensi mengalami stres saat mendampingi anak belajar di rumah. Anak juga bisa stres selama pandemi Covid-19 di rumah saja. Menyeimbangkan kegiatan dan berkreasi seliar mungkin bisa dilakukan untuk menghindari stres. Jika sudah terlihat kurang tertarik belajar, istirahat saja dulu. Sekadar rebahan atau piknik di halaman rumah sambil berbincang dengan anak tentang apa pun bisa mengurangi kejenuhan. [Pekerjaan rumah tangga](#) juga termasuk dalam pembelajaran untuk anak karena baik untuk melatih life skill anak. Jadi, orangtua bisa menambahkan kegiatan ini sebagai aktivitas untuk mendampingi anak belajar di rumah. Membantu Ayah mencuci motor atau mobil, membersihkan rumah, dan melipat baju bersih mereka sendiri, membuat kue bersama, bisa dijadikan aktivitas tambahan yang menyenangkan.

Mendampingi anak belajar di rumah sebaiknya dijadikan kegiatan yang menyenangkan. Justru dengan keadaan seperti ini, orangtua bisa memanfaatkan waktu untuk lebih dekat dan lebih kreatif mendampingi anak dalam proses belajarnya. Jika tidak terbiasa, akan terasa sulit di awal. Tetapi jika sudah rutin dilakukan, hari-hari sekolah dari rumah pun akan terasa menyenangkan. Apalagi, jika nanti wabah telah berakhir dan anak-anak bersekolah seperti biasa, maka anak jadi punya sesuatu untuk dirindukan. Yaitu belajar di rumah bersama Ayah dan ibunya.

Artikel tentang 10 Tips Mendampingi Anak Belajar di Rumah Selama Pandemi bisa diakses di : <https://www.ibupedia.com>

PROFIL PENULIS

Miftahul Munir, M.Pd, merupakan seorang praktisi di bidang pendidikan. Telah puluhan tahun mengajar di SMA Negeri 3 Pati, Jawa Tengah. Kesukaannya di bidang pengajaran juga ditunjukkan dengan aktifitasnya sebagai Tutor mata kuliah Matematika di Universitas Terbuka. Merupakan alumnus program sarjana (S1) dan pasca sarjana (S2) Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Negeri Semarang.

Arif Darmadiansah, S.Pd, Gr, seorang guru muda yang penuh semangat. Lulus dari jurusan Pendidikan Biologi Universitas Negeri Semarang. Berhasil memperoleh beasiswa untuk mengikuti Program Profesi Guru (PPG) di universitas yang sama. Sering dipercaya untuk memberikan seminar di bidang motivasi dan kepemimpinan yang telah mendapat pengakuan dari Tim TOT (Trainer of Training) NAC (Neuro Associative Conditioning) POLRI. Pernah membuktikan kemampuannya dengan mendapatkan medali perak atau Juara 2 Tingkat Nasional untuk Inovasi Pembelajaran jenjang Sekolah Menengah Atas. Memiliki pengalaman mengajar di LP3I dan sekarang ini mengikuti program pemerintah sebagai Guru Garis Depan (GGD) di SMA Negeri Propur Kabupaten Alor Nusa Tenggara Timur (NTT).

Dra. Sukati, merupakan seorang pendidik senior. Alumnus dari jurusan PPB (Psikologi Pendidikan dan Bimbingan) IKIP Muhammadiyah Yogyakarta. Juga merupakan guru yang profesional dibuktikan dengan dimilikinya sertifikat pendidik. Aktif mengajar di beberapa sekolah diantaranya di SMP Negeri 3 Blora (Desember 1991- Mei 1997) dan SMP Negeri 1 Trangkil Pati Jawa Tengah (Juni 1997 sampai sekarang). Selain aktif mengajar juga aktif dalam berbagai kegiatan dan organisasi, diantaranya pernah mengikuti workshop PKG, PKB dan PTBK. Tercatat dalam organisasi profesi seperti Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling (MGBK) dan Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia (ABKIN).

Fitri Gusti Ayu, S.Kom, M.Kom, meraih gelar Sarjana dan Magister Komputer dari Universitas Putera Indonesia (UPI) YPTK Padang. Mendapatkan Akta IV Komputer dari Universitas Terbuka (UT) Padang. Aktif sebagai pengajar di beberapa tempat, Dosen Tetap Jurusan Teknik Komputer di AMIK-FEKON UMMY Solok, Dosen Luar Biasa Jurusan Teknik Komputer di AMIK KOSGORO dan saat ini merupakan Guru Produktif Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 1 Solok. Pernah mengikuti kegiatan pelatihan, bimtek maupun workshop. Finalis Lomba Inovasi Pembelajaran Guru Pendidikan Menengah di Yogyakarta dan Finalis Lomba Inovasi Pembelajaran (INOBEL) bagi Guru Pendidikan Menengah di Bogor.

Lutfi Fhanni Uji Astuti, S.E., alumnus S1 Ekonomi Manajemen Universitas Muria Kudus dan Program Akta IV Universitas Negeri Semarang. Sejak 2004 menekuni profesi Guru di SMA Negeri 3 Pati. Aktif di berbagai kegiatan, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Diantaranya adalah sebagai Pengelola Bank Sampah di SMA Negeri 3 Pati dan Bank Sampah di Perumahan Sukoharjo, Margorejo Pati. Memiliki hobi menulis, pernah menyabet Juara I Lomba Menulis Artikel dalam rangka Hari Guru Nasional dan menulis sebuah buku. Selain itu juga pernah menjadi Juara 2 Lomba Busana Adat Pati dalam rangka HAB Kementerian Agama (2019).