

e-ISSN: 2829-3541



Volume 4

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROFESI GURU 2023

**"Media Digitalisasi Sebagai Kebutuhan Primer
Dalam Pembelajaran Kenormalan Baru"**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MULAWARMAN**

ANALISIS PENERAPAN PERMAINAN GO DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS

Ananda Pitaloka Oktaviani^{1*}, Siwi Sri Setiani², Muhammad Siddik³, Suharsih⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mulawarman

⁴SDN 007 Samarinda Kota

*Email Penulis Korespondensi: ppg.anandaoktaviani90@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Media Pembelajaran Go Domino Hasil Belajar IPAS</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektifitas permainan Go Domino terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS pada siswa kelas 4 SDN 007 Samarinda Kota. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data dengan wawancara mendalam (<i>depth interview</i>), observasi dan dokumentasi dengan fokus penelitian mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda pada kelas 4 tahun ajaran 2023/2023 di SDN 007 Samarinda. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 4 B yang berjumlah 18 orang. Teknik analisis data dilakukan dengan pengumpulan data, mengolah data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Go Domino dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses adaptasi (penyesuaian) perilaku yang bersifat progresif, perilaku adaptasi yang cenderung ke arah yang lebih baik. Skinner dalam Soleh 2021. Pembelajaran adalah kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, terarah, dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya sebelum pelaksanaan dimulai. Pelaksananya diawasi dengan seksama untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan pada individu tersebut. tahun 2003, tentang Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Undang-undang tersebut menyatakan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, dengan tujuan utama mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pembelajaran pada zaman saat ini memerlukan metode yang kreatif dan menarik agar proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan mengasyikkan, terutama dalam menghadapi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar. Menurut pemikiran Ki Hajar Dewantara bahwasannya kita harus mendidik seorang anak sesuai dengan kodrat dan zamannya. Pada dasarnya kodrat seorang peserta didik untuk usia sekolah dasar mempunyai kecenderungan suka bermain. Penggunaan permainan Go Domino yang telah di modifikasi dengan sedemikian rupa bisa digunakan sebagai alternatif cara menarik yang berpotensi memberikan dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS, terutama dalam konteks materi perubahan wujud benda. Permainan ini tidak hanya menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memahami konsep-konsep perubahan wujud benda.

Permainan kartu domino telah menjadi familiar di masyarakat. Umumnya, permainan ini melibatkan 4 orang atau lebih, menggunakan set kartu domino berjumlah 28, di mana setiap kartu terbagi menjadi dua bagian. Cara bermainnya melibatkan mencocokkan kartu satu dengan yang lain, dengan persyaratan nilai angka atau jumlah bulatan yang sama. Bermain kartu domino bermanfaat untuk merangsang kemampuan otak anak, karena melibatkan fokus, perhatian, ketelitian, konsentrasi, dan pengetahuan. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan interaksi sosial antar pemain. Terdapat tujuh keterampilan yang dapat dikembangkan melalui permainan kartu domino, yaitu kerja sama, berpikir kritis, kreativitas dan imajinasi, kemampuan berkomunikasi, inisiatif, adaptasi dan ketangkasan, serta kemampuan mengakses dan menganalisis informasi.

Berdasarkan hasil pengamatan sebelumnya yang sudah kami lakukan di SDN 007 Samarinda Kota terutama pada siswa kelas 4 salah satu kendala utama peserta didik yang mereka rasakan dalam mempelajari IPAS yaitu peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPAS yang kompleks, terutama saat mempelajari materi perubahan wujud benda karena peserta didik kesulitan memberikan contoh perubahan wujud benda terhadap kehidupan sehari-hari, dengan itu tantangan bagi kami selaku observer untuk membantu mengatasi masalah yang ada dalam proses pembelajaran agar lebih mudah dipahami dan diingat oleh para peserta didik. Sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik tersebut. Dengan penelitian yang difokuskan pada peserta didik kelas 4 di SDN 007 Samarinda Kota, diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan mutu pembelajaran IPAS di sekolah tersebut. Melalui implementasi permainan Go Domino sebagai alat interaktif, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan, memotivasi, dan mendorong keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi perubahan wujud benda.

B. METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi oleh subjek penelitian, seperti: perilaku, motivasi, persepsi, tindakan, dan lain-lain. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam (depth interview), observasi dan dokumentasi dengan fokus penelitian mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda pada kelas 4 tahun ajaran 2023/2023 di SDN 007 Samarinda. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 4B dengan jumlah 18 orang dan waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 21-25 November 2023. Sumber Penelitian data kualitatif diambil melalui observasi, dokumentasi, dan tes. Penilaian kualitatif yang dikelompokkan dalam lima kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang, kurang sekali sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria ketuntasan hasil belajar peserta didik

Rentang Nilai	Kategori	Tingkat Keberhasilan
85-100	Sangat Baik	Berhasil
75-84	Baik	Berhasil
65-74	Cukup	Tidak Berhasil
55-64	Kurang	Tidak Berhasil
<55	Sangat Kurang	Tidak Berhasil

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam 1 kali pembelajaran dengan cara melakukan observasi terhadap guru dan peserta didik dalam pembelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda di dalam kelas. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik di

SDN 007 Samarinda Kota. Rendahnya hasil belajar peserta didik di SDN 007 Samarinda Kota memiliki beberapa faktor diantaranya karena kurang bervariatifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menerangkan mata pelajaran IPAS serta peserta didik memiliki pemahaman yang negatif terhadap mata pelajaran IPAS dan kurangnya literasi pada peserta didik sehingga kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas 4 B peserta didik kurang menyukai pembelajaran IPAS hal ini yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Pembahasan mengenai hasil belajar merupakan salah satu hal yang sangat penting karena berhasilnya suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik dan ini akan menjadi evaluasi bagi seorang guru untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya.



Gambar 1. Kartu domino modifikasi

Cara bermain kartu Go Domino tidak jauh berbeda dengan permainan kartu domino pada umumnya hanya saja terdapat beberapa modifikasi baik dari kartu yang digunakan menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan yaitu perubahan wujud benda. Adapun petunjuk dalam menggunakan permainan Go Domino adalah sebagai berikut :

1. Hal Pertama yang dilakukan yaitu guru membagikan Kartu Go Domino kepada masing-masing peserta didik
2. Selanjutnya pemilihan kartu awal guru membuka permainan dengan meletakkan satu kartu di tengah lantai
3. Pemilihan Pemain Pertama
4. Pemain dengan kartu yang sesuai dengan keterangan beserta perubahan wujud benda yang benar meletakkan kartu lebih awal
5. Pemain selanjutnya meletakkan satu kartu yang memiliki gambar atau keterangan yang cocok dengan salah satu ujung kartu yang ada di lantai Jika seorang pemain tidak dapat memainkan kartu, dia akan di skip dan berlanjut ke pemain selanjutnya
6. Pemain yang pertama kali berhasil menyingkirkan semua kartu dari tangannya adalah pemenang.

Berdasarkan hasil observasi pada nilai peserta didik sebelum menggunakan permainan Go Domino dalam pembelajaran sebagian besar peserta didik memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Tabel 2. Presentase Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Permainan Go Domino

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Prasentase Hasil Belajar Siswa
85-100	Sangat Baik	3	16 %
75-84	Baik	5	26%
65-74	Cukup	9	48%
55-64	Kurang	1	5%
< 55	Sangat Kurang	1	5%

Tabel 3. Presentase Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Permainan Go Domino

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Prasentase Hasil Belajar Siswa
85-100	Sangat Baik	6	31%
75-84	Baik	9	48%
65-74	Cukup	4	21%
55-64	Kurang	0	0%
< 55	Sangat Kurang	0	0%

Setelah dilakukan penerapan permainan Go Domino pada pembelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda peserta didik menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam pembelajaran mereka hal ini dapat di lihat dari peningkatan hasil belajar siswa selain itu selama proses pembelajaran lebih aktif dan antusias dari pada pembelajaran sebelumnya. Hasil peningkatan belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.



Gambar 2. penerapan media Go Domino di dalam kelas

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Go Domino merupakan salah satu media sederhana yang efektif membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Media Domino adalah kartu yang berisikan gambar maupun kata. Dimana dengan adanya kartu yang berisikan tulisan atau gambar-gambar akan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Media ini dikenal dengan nama domino karena pada dasarnya bentuk dan cara penggunaan media ini sama persis dengan kartu domino. Setiap media Domino berisi satu maupun dua kata yang berbeda namun masih dalam kelompok yang sama Pembelajaran melalui permainan memberikan ide bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan dapat memperbaiki hasil belajar mereka. Konsep menggabungkan pembelajaran dengan permainan menekankan pentingnya memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Saat peserta didik menikmati proses pembelajaran, mereka lebih cenderung terlibat secara positif dan memiliki motivasi intrinsik untuk belajar. Dengan ini Permainan Go Domino bisa digunakan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan konsep pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa persiapan yang dilakukan guru kelas sebelum pembelajaran sangatlah kurang. Guru kelas belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru IPAS hanya menggunakan media pembelajaran melalui buku teks. Dengan adanya penerapan media pembelajaran interaktif permainan Go Domino memiliki dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik serta keaktifan peserta didik di dalam pembelajaran kelas 4 B pada mata pelajaran IPAS di SDN 007 Samarinda Kota. Pendekatan pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap keterlibatan peserta didik, pemahaman konsep, dan penerapan pengetahuan dalam konteks praktis. Hasil ini mendukung ide bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa permainan Go Domino dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS.

REFERENSI

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M. & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Malaya, H. (2019). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemerintahan Kabupaten Dan Kotamelalui Model Time Token Menggunakan Media Domino Di Kelas Iv Sdn Lumbang. *Jurnal Langsung*, 3(2).
- Pr, S. P. (2022). *Filosofi Pendidikan Indonesia Cetakan 1: Direktorat Pendidikan Profesi Guru Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi*.
- Soleh Muhamad. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang kreatif dan Efektif*. Kencana.
- Siregar, N., & Nara, H. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Suprpti, S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Perubahannya Melalui Metode Proyek. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 265-274.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika pemanfaatan media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107-112.

IMPLEMENTASI MEDIA *WORDWALL* DAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PKN

Atika Yuliana Ichسانی^{1*}, Asriyani Adelia², Restriari³, Aloysius Hardoko⁴, Hatta⁵

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

⁴Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mulawarman

⁵SMP Negeri 1 Samarina

*Email Penulis Korespondensi: atikayul06@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Media <i>Wordwall</i> Partisipasi Peserta Didik Pembelajaran PKN</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan partisipasi peserta didik kelas IX-B dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di SMP Negeri 1 Samarinda melalui penerapan strategi efektif menggunakan media pembelajaran <i>WordWall</i>. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas(ptk) dengan 2 siklus. Fokus penelitian adalah penerapan media pembelajaran <i>WordWall</i> sebagai alat pendidikan interaktif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Konteks penelitian ini adalah kebutuhan akan inovasi dalam pendekatan pembelajaran, khususnya dalam mengatasi tantangan rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PKn di tingkat tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik kelas IX-B yang berjumlah 30 peserta didik sebagai subjek penelitian di SMP Negeri 1 Samarinda. Prosedur pengumpulan data dengan observasi dan wawancara dengan cara membuat pedoman observasi dan daftar pertanyaan wawancara untuk guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman terhadap potensi <i>Wordwall</i> sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik kelas IX-B. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan konkrit bagi guru-guru PKn di SMP Negeri 1 Samarinda dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan berorientasi pada peserta didik. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat terbentuk landasan konseptual untuk pengembangan pembelajaran PPKn yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan zaman di tingkat sekolah tersebut.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA
license



A. PENDAHULUAN

Belajar adalah kewajiban yang tidak dapat dihindari bagi setiap peserta didik. Sukses dalam perjalanan pendidikan peserta didik sangat tergantung pada bagaimana proses belajar dijalankan oleh peserta didik. Perilaku belajar peserta didik memiliki dampak yang signifikan terhadap kesinambungan proses pembelajaran peserta didik. Belajar, sebagai suatu kegiatan, terjadi melalui interaksi antara tenaga pendidik dan peserta didik. Dalam konteks ini, belajar memiliki tujuan untuk menciptakan perubahan dalam tingkah laku dan pengetahuan peserta didik. Pada dasarnya, hasil dari proses belajar ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan. Peran guru dalam pendidikan sangat vital, karena guru adalah ujung tombak yang memiliki kontak langsung dengan peserta didik. Guru harus menjalankan tugasnya dengan profesional dan memiliki kompetensi-kompetensi tertentu sesuai dengan

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007. Keempat kompetensi tersebut mencakup kompetensi paedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional. Setiap kompetensi ini memainkan peran penting dalam membentuk guru yang ideal, terutama saat berinteraksi dengan peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas dan berkomunikasi dengan sesama guru.

Dalam konteks ini, guru ideal terlihat ketika mampu menjalankan fungsi pedagogisnya dengan baik, memiliki kecerdasan sosial dalam interaksi dengan peserta didik dan kolega, menunjukkan kepribadian yang baik sebagai contoh bagi peserta didik, dan menjalankan tugasnya secara profesional. Oleh karena itu, pembentukan guru yang ideal harus melibatkan pengembangan keempat kompetensi tersebut, sehingga guru dapat memberikan dampak positif yang optimal terhadap peserta didik dan lingkungan belajar.

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembentukan generasi masa depan. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu strategi yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang telah banyak digunakan adalah *Wordwall*. Syariifah (2023) menunjukkan bahwa penggunaan kuis berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian oleh Ivanda (2022) juga menunjukkan bahwa penerapan media berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Untuk menemukan strategi efektif untuk meningkatkan partisipasi peserta didik Kelas IX-B dalam pembelajaran PKn di SMP Negeri 1 Samarinda melalui media pembelajaran *WordWall*. Salah satu penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *WordWall* memiliki hasil yang cukup efektif dalam peningkatan penyerapan materi pembelajaran.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus pendekatan metode deskriptif. Desain ini dipilih untuk mendeskripsikan fenomena atau kejadian sehubungan dengan strategi efektif untuk meningkatkan partisipasi peserta didik kelas IX-B melalui Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Pembelajaran PKn. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IX-B di SMP Negeri 1 Samarinda. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang diberikan kepada peserta didik setelah peserta didik menjalani kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran PKn. Angket berisi pertanyaan terkait dengan pembelajaran PKn. Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang lebih kontekstual terkait perilaku dan respon peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Observasi mencakup aspek-aspek seperti tingkat keterlibatan, interaksi peserta didik, dan respons terhadap materi pembelajaran. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 3 November 2023, di SMP Negeri 1 Samarinda. Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan *Wordwall*, dan angket diberikan kepada peserta didik setelah kegiatan pembelajaran selesai. Data yang terkumpul dari angket, observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif. Melalui metode ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam tentang efektivitas strategi menggunakan *Wordwall* dalam meningkatkan partisipasi peserta didik kelas IX-B dalam pembelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Samarinda.

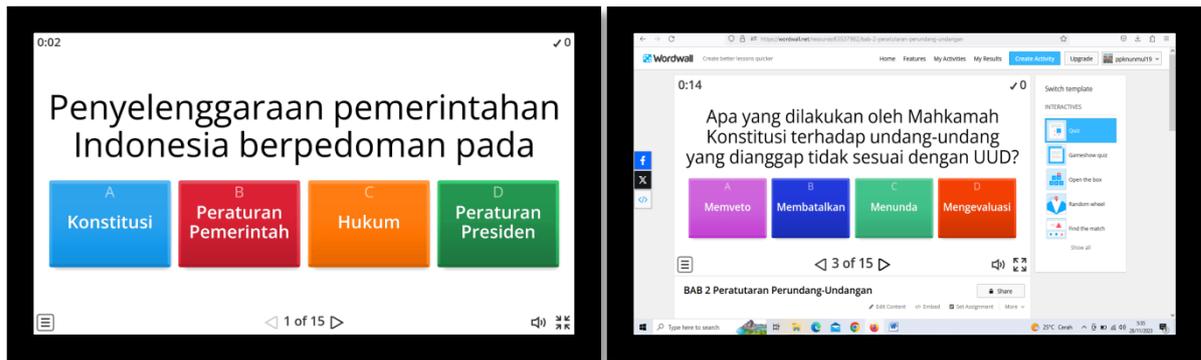
C. PEMBAHASAN

Pembelajaran adalah proses yang penting dalam pembentukan generasi masa depan. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, seperti *WordWall*, dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi peserta didik. *WordWall* adalah media pembelajaran yang menyediakan berbagai pilihan permainan dan latihan soal, yang dapat membuat peserta didik aktif dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

Pada tahap awal dilakukan penelitian ini, dilakukan observasi pada saat pembelajaran materi Peraturan Perundang-Undangan Nasional sebagai identifikasi untuk mendapatkan data pada bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas IX-B SMP Negeri 1 Samarinda. Pengaplikasian siklus I dikerjakan dengan menggunakan quiz dalam aplikasi *Wordwall*, dengan rincian kegiatan; pertama, Perencanaan dengan melakukan tinjauan awal atau analisa dari materi peraturan perundang undangan, melakukan penyampaian kepada peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Kedua, pelaksanaan tindakan berdasarkan landasan dari perencanaan, rencana pembelajaran yang telah disusun, dan disiapkan instrument penelitian yang dibutuhkan. Dalam siklus I ini, proses belajar mengajar di dalam kelas dilaksanakan satu kali pertemuan, yaitu 2 x 45 menit, sesuai dengan materi pembelajaran tentang Peraturan Perundang-Undangan Nasional. Pelaksanaan pada siklus I ini menggunakan kegiatan awal, dimana guru memberikan apersepsi dan pertanyaan seputar materi peraturan di sekolah kepada peserta didik sebagai langkah awal untuk menggali pengetahuan awal materi ajar.

Guru menjelaskan tentang pengertian hierarki peraturan perundang undangan, bagaimana peraturan tersebut berlaku dan konsekuensi jika tidak menaati peraturan. Setelah itu, guru memperagakan tata cara mengakses aplikasi *Wordwall* menggunakan handphone dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru membuka laptop yang terkoneksi dengan internet, mengetik wordwall.net, klik sign up, lalu pilih create activity/buat aktifitas. Terdapat banyak pilihan konten dalam create activity, apakah mau menggunakan kuis, mencocokkan kata, membuka kotak, kuis gameshow, dan pengejaran dalam labirin. Setelah memilih konten, guru lanjut pada tahap pembuatan soal sesuai dengan tema pembelajaran.
2. Setelah selesai membuat soal, guru klik share/bagikan dan menyalin link Dalam siklus I ini, proses belajar mengajar di dalam kelas dilaksanakan dua kali pertemuan, yaitu 2 x 45 menit, sesuai dengan materi pembelajaran tentang pengertian hierarki, kemudian hierarki peraturan perundang undangan. Pelaksanaan pada siklus I ini menggunakan kegiatan awal, dimana guru memberikan apersepsi dan pertanyaan seputar materi Peraturan Perundang undangan Nasional kepada peserta didik sebagai langkah awal untuk menggali pengetahuan awal materi ajar.
3. Guru menjelaskan tentang pengertian hierarki peraturan perundang- undangan nasional. Setelah itu, guru memperagakan tata cara mengakses aplikasi *Wordwall* menggunakan handphone dengan langkah-langkah sebagai berikut:
4. Guru membuka laptop yang terkoneksi dengan internet, mengetik wordwall.net, klik sign up, lalu pilih create activity/buat aktifitas. Terdapat banyak pilihan konten dalam create activity, apakah mau menggunakan kuis, mencocokkan kata, membuka kotak, kuis gameshow, dan pengejaran dalam labirin. Setelah memilih konten, guru lanjut pada tahap pembuatan soal sesuai dengan tema pembelajaran.
5. Setelah selesai membuat soal, guru klik share/bagikan dan menyalin link <https://wordwall.net/id/resource/18682857> ke grup WhatsApp untuk memudahkan peserta didik mengaksesnya. Setiap peserta didik dapat mengakses link tersebut sesuai jumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
6. Peserta didik mengakses aplikasi *Wordwall* melalui link yang dikirimkan oleh guru, kemudian memilih materi PKn tentang peraturan perundang-undangan dengan mode aplikasi quiz pilihan ganda.



Gambar 1. Tampilan pengerjaan quis *Wordwall*

7. Setelah klik tombol start, peserta didik mengerjakan soal. Setelah mengerjakan soal, akan muncul skor pengerjaan permainan.
8. Nilai akan muncul pada menu result/hasil. Peserta didik mengerjakan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru dalam aplikasi *Wordwall*, dan rekapan hasil peserta didik dapat dilihat oleh guru di papan peringkat. Dalam mengukur minat peserta didik dalam belajar dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* dengan mode quiz pilihan ganda, digunakan indikator pengamatan dalam tabel di bawah ini.
9. ke grup WhatsApp untuk memudahkan peserta didik mengaksesnya. Setiap peserta didik dapat mengakses link tersebut sesuai jumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
10. Peserta didik mengakses aplikasi *Wordwall* melalui link yang dikirimkan oleh guru, kemudian memilih materi PPKn tentang peraturan perundang-undangan dengan mode aplikasi quiz pilihan ganda.
11. Setelah klik tombol start, peserta didik mengerjakan soal. Setelah mengerjakan soal, akan muncul skor pengerjaan permainan.
12. Nilai akan muncul pada menu result/hasil. Peserta didik mengerjakan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru dalam aplikasi *Wordwall*, dan rekapan hasil peserta didik dapat dilihat oleh guru di papan peringkat. Dalam mengukur minat peserta didik dalam belajar dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* dengan mode quiz pilihan ganda, digunakan indikator pengamatan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kegiatan peserta didik

Kategori Aktivitas	Jumlah Peserta didik	Persentase
Antusias menggunakan <i>Wordwall</i>	25	80,65%
Aktif Menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i>	25	80,65%
Mampu menggunakan aplikasi <i>Wordwall</i>	20	64,52%
Mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi	15	48%
Senang mengikuti pembelajaran	28	90%

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian peserta didik kelas IX-B SMP Negeri 1 Samarinda. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan guru PKn dan peserta didik kelas IX-B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *WordWall* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PKn. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat dijadikan sebagai strategi efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran PKn di SMP Negeri 1 Samarinda. Strategi efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik melibatkan penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di SMP Negeri 1 Samarinda.

Dalam konteks ini, *Wordwall* menjadi alat yang dapat memperkaya interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pendidikan, seperti *Wordwall*, telah menunjukkan potensi untuk memperbaiki partisipasi peserta didik dan memotivasi peserta didik secara positif (Khairunisa, 2021). Setelah implementasi *Wordwall*, terjadi perubahan positif dalam partisipasi peserta didik. Peserta didik terlihat lebih antusias dan aktif terlibat dalam pembelajaran. Fitur interaktif seperti permainan dan kuis di *Wordwall* telah berhasil meningkatkan motivasi peserta didik. Peserta didik menunjukkan minat yang lebih besar dalam proses pembelajaran. Keberhasilan strategi ini sebagian besar disebabkan oleh variasi konten yang ditawarkan oleh *Wordwall*. Peserta didik menemukan pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sesi diskusi melalui *Wordwall* memicu partisipasi peserta didik dalam berbagi pemikiran dan pandangan. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan inklusif. Banyak peserta didik yang awalnya kurang berminat pada mata pelajaran PKN mulai menunjukkan perubahan persepsi positif. Peserta didik menyadari kegunaan dan relevansi materi.

Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif memiliki korelasi positif dengan tingkat partisipasi peserta didik. *Wordwall*, dengan fitur-fitur interaktifnya, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan berkontribusi terhadap diskusi kelas (Aidah & Nurafni, 2022). Dalam konteks partisipasi peserta didik, *Wordwall* dapat digunakan untuk menciptakan kegiatan interaktif, seperti games, polling, atau papan kata kunci, yang dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Melalui fitur *Wordwall*, guru dapat menciptakan situasi pembelajaran yang mengasyikkan dan bersifat kompetitif, yang dapat memicu semangat peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif. Perlu diperhatikan bahwa keberhasilan strategi ini juga tergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan mengintegrasikan konten PKN ke dalam *Wordwall* dengan cara yang relevan dan menarik bagi peserta didik. Guru perlu memahami bagaimana memanfaatkan potensi *Wordwall* untuk menyampaikan konsep-konsep PKN dengan cara yang sesuai dengan karakteristik dan minat peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan, penggunaan media pembelajaran *Wordwall* telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi belajar peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, termasuk PKN. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Nissa dan Renoningtyas (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PKN kelas IV.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Asparani Ammar Syariifah (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan kuis berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran PKN dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Khairunisa (2021) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi online dengan *Wordwall* memiliki hasil cukup efektif dalam peningkatan penyerapan materi pembelajaran. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Pradani (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ivanda (2022) juga menunjukkan bahwa penerapan media berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran PKN dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 1 Samarinda menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran PKN. Dalam penelitian ini, implementasi *Wordwall* diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan merangsang partisipasi peserta didik kelas IX-B di SMP Negeri 1 Samarinda. Dengan menggunakan teknologi ini, diharapkan dapat tercipta interaksi yang lebih intensif antara guru

dan peserta didik, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi PKn, dan pada akhirnya, meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan meningkatnya partisipasi, terdapat tanda-tanda peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi PKn. Skor evaluasi individual menunjukkan kenaikan yang positif. Umpan balik dari peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik menilai penggunaan WordWall sebagai pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat. Terdapat beberapa tantangan teknis yang dihadapi selama implementasi. Namun, respons cepat dan perbaikan teknis dilakukan untuk memastikan kelancaran pembelajaran.



Gambar 2. Penerapan media pembelajaran berbasis web *Wordwall*

D. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan, penerapan media pembelajaran *Wordwall* telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media ini mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Dengan mengimplementasikan strategi ini, diharapkan dapat terjadi peningkatan partisipasi peserta didik dan pemahaman materi PKn di kelas IX-B SMP Negeri 1 Samarinda. Mendorong pengembangan lebih lanjut dengan melibatkan pihak sekolah, orang tua, dan peserta didik dalam mendukung penggunaan media pembelajaran *Wordwall* sebagai bagian integral dari pembelajaran PKn. Dengan merancang dan melaksanakan strategi ini secara efektif, diharapkan partisipasi peserta didik akan meningkat, dan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, penggunaan media *Wordwall* juga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga membantu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Wordwall* dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan partisipasi peserta didik kelas IX-B dalam pembelajaran PKn di SMP Negeri 1 Samarinda. Media ini tidak hanya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat menjadi salah satu langkah yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IX-B.

REFERENSI

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Ardila, A., & Hartanto, S. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta didik MTS Iskandar Muda Batam. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2). <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>
- Darodjat, D., & M, W. (2015). Model Evaluasi Program. *Islamadina*, Volume XIV(1).

- Fendiyanto, P., Safrudiannur, S., & Kurniawan, K. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773-1780. <https://doi.org/10.53696/27214834.630>
- Hamdani, B. (2020). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Cerita Bergambardi Sekolah Dasar Zaha (Zainul Hasan). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1). <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.585>
- Hendrizar, H., Puspita, V., & Zein, R. (2021). Efektifitas Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar peserta didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Usia 7-8 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1280>
- Hermawan, A. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali. *Jurnal Qathruna*, 1(1).
- Irawan, I. (2020). Pembelajaran Inovatif Berbasis Media Pendidikan. *ISLAMIKA*, 11(2). <https://doi.org/10.33592/islamika.v11i2.429>
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2).
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *MEDIASI*, 2(1). <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Malewa, E. S., & Al Amin, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat Di Uptd Sd Negeri 65 Barru. *Educandum*.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). "The Power of Feedback." *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Marzano, R. J. (2007). *The Art and Science of Teaching: A Comprehensive Framework for Effective Instruction*. ASCD.

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN JURANG (PANJURANG) MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PADA PESERTA DIDIK KELAS 1 SD NEGERI 007 SUNGAI PINANG

Nurmilawati^{1*}, Yunda Hardiati², Petrus Fendiyanto³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman

*Email Penulis Korespondensi: ppg.nurmilawati03@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Media Pembelajaran Papan Jurang Penjumlahan Pengurangan</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara umum penggunaan media pembelajaran di kelas 1. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Sampel penelitian ini adalah Peserta didik kelas 1 SD Negeri 007 Sungai Pinang yang berjumlah 30 orang. Pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Berdasarkan hasil angket dan observasi menunjukkan bahwa bahwa 20 (66,7%) peserta didik yang memiliki kesulitan belajar. Berdasarkan hasil observasi setelah menggunakan media papan jurang ditemukan hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 21 (70%) dan 9 (30%) peserta didik yang masih memiliki kesulitan belajar.</p>

Copyright (c) 2023 The Author

This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Proses pembangunan yang sedang berlangsung di negara kita ini harus melibatkan pembangunan pendidikan, karena pendidikan merupakan salah satu kriteria untuk memperoleh kemampuan pendidikan. Pendidikan sebagai wujud perilaku manusia upaya memenuhi kebutuhan dasar utama kelangsungan hidup, dan bagian dari kegiatan untuk membuat hidup lebih bermakna atau berharga. Mengenal diri sendiri, masyarakat, negara, dan apa yang dibutuhkan untuk Negara. Pendidikan adalah usaha untuk menumbuhkan individu atau sekelompok orang dan mencapai taraf hidup yang lebih tinggi. Dalam UUD pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “Setiap warga Negara berhak mendapat pendidikan” dan ayat 2 “Setiap warga Negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya” hal ini sesuai dengan UUD 1945 Alenia ke IV yang terdapat kalimat “Mencerdaskan kehidupan bangsa” merupakan tujuan pendidikan nasional yang menggambarkan cita-cita bangsa Indonesia untuk mendidik dan menyamaratakan pendidikan ke seluruh Indonesia agar tercapai kehidupan berbangsa yang cerdas.

Matematika merupakan ilmu yang bernilai guna dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun walaupun ilmu matematika berguna bagi kehidupan manusia, nyatanya kebanyakan orang merasa bahwa pembelajaran matematika itu terasa sulit dan membosankan. Hal ini juga tidak berbeda jauh dengan pandangan anak usia sekolah dasar tentang matematika. Mereka menganggap bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan menakutkan, mindset inilah yang membuat kebanyakan anak sekolah dasar enggan dan kesulitan dalam mempelajari matematika. Namun, permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya bantuan media pembelajaran. Hakim & Windaya (dalam Melati, 2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu pengarah materi dari pendidik kepada peserta didik dan mengolah pandangan, perasaan, pertimbangan, dan kemampuan pengalaman pendidikan peserta didik. Hamalik dalam artikel penelitian.

Arsyad (dalam Pratama, 2019) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran mampu membantu dan meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan, dan isi pelajaran yang ingin disampaikan oleh guru. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah tertentu yang disajikan dalam bentuk narasi dimana peneliti merupakan instrument kunci. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran papan jurang pada kelas 1 SD Negeri 007 Sungai Pinang. Teknik pengumpulan data dengan memberikan angket dan lembar observasi. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SD Negeri 007 Sungai Pinang dan waktu penelitian ini dilakukan pada bulan November 2023.

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam 1 pertemuan dengan cara memberikan angket yang harus diisi oleh peserta didik dan mengobservasi secara keseluruhan pada kelas 1 SD Negeri 007 Sungai Pinang. Berdasarkan hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa 20 (66,7%) peserta didik yang memiliki hasil belajar rendah. Penelitian ini menggunakan media papan jurang penjumlahan dan pengurangan (Panjurang). Dari pengumpulan data diperoleh beberapa kendala dalam pembelajaran matematika antara lain peserta didik kesulitan menghitung penjumlahan dan pengurangan, dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan media sehingga pembelajaran kurang menarik perhatian peserta didik, motivasi belajar peserta didik kurang.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Sadiman (dalam Pratama, 2019) media pembelajaran dapat membuat materi lebih jelas dan menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media yang tepat untuk mengatasi masalah kesulitan belajar peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan tersebut adalah dengan menggunakan media papan jurang (panjurang). Media papan jurang dirancang agar dapat menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas 1 SD. Media papan jurang (Panjurang) juga dapat membuat peserta didik tertarik, dengan desain media yang menarik dan penggunaan media yang melibatkan keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket, sebanyak 20 (66,7%) dari 30 peserta didik yang memiliki kesulitan belajar dalam materi penjumlahan dan pengurangan, hal ini dikarenakan guru kurang menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik kurang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Media pembelajaran sangat menunjang keberhasilan proses pembelajaran di kelas dengan adanya media pembelajaran maka ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran juga meningkat. Media pembelajaran sangat menunjang keberhasilan proses pembelajaran di kelas dengan adanya media pembelajaran maka ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran juga sangat tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Melati, dkk (2023). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media papan jurang dapat meningkatkan proses belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan, hal ini dikarenakan keberhasilan guru dalam menjelaskan media papan jurang dengan efektif dan dapat mengkondisikan kelas sehingga peserta didik antusias dalam belajar, selain itu dengan media

papan jurang peserta didik lebih mudah dalam memahami materi dan lebih menarik serta meningkatkan minat belajar.

Berdasar hasil angket setelah menggunakan media papan jurang ditemukan hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 21 (70%) peserta didik dengan hasil belajar baik dan 9 (30%) peserta didik yang masih memiliki kesulitan belajar. Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan penelitian (Maulidatul Zahara, 2019) yang mengatakan bahwa papan jurang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif, peserta didik cenderung lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hal ini sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka.

Pemahaman guru terhadap penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh bagi proses pembelajaran di kelas, sebagai tenaga profesional guru harus mampu menyelenggarakan pembelajaran yang bermutu sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didiknya. guru harus mampu menggunakan kreativitas dalam mendesign pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna yang tentunya akan membuat peserta didik bersemangat dan terdorong aktif dalam belajar sehingga adanya peningkatan motivasi pada peserta didik. Adanya observasi yang dilakukan dalam memetakan kebutuhan belajar peserta didik memudahkan untuk menganalisis media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa setiap peserta didik memiliki motivasi belajar yang berbeda sehingga guru harus dapat menganalisis media ajar yang cocok dalam pembelajaran agar lebih efektif, berpusat pada peserta didik dan memudahkan peserta didik memahami materi yang diajarkan.

REFERENSI

- Fadilla, R. N. (2019). Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Verbal Anak Autis Dasar Iii Di Slbn Somba Opu Kab. Gowa. *Proceedings Of The Institution Of Mechanical Engineers, Part J: Journal Of Engineering Tribology*, 224(11), 122–130.
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Maulidatul Zahara, H. (2019). Pengaruh Media Papan Penjumlahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2941–2950.
- Melati, P. E., Oktavianus, R., Agustina, S., Widiyastuti, I., Matematika, P., Sd, K., & Kidul, P. (N.D.). 3) 4) 5). 579–586.
- Pratama, A. B. (2019). Pengembangan Media Papan Flanel Penjumlahan Dan Pengurangan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(7), 667–676.

ANALISIS PENGGUNAAN MENTIMETER PADA KEGIATAN REFLEKSI PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Devi Fitriyati^{1*}, Fani Alfiana Rosyidah², Mukhamad Murhadi³, Yuliana⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Kimia, Universitas Mulawarman

⁴SMP Negeri 4 Samarinda

*Email Penulis Korespodensi: ppg.devifitriyati02@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Mentimeter Pembelajaran Matematika Refleksi Pembelajaran</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan aplikasi Mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran secara umum. Jenis Penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII 2 SMP Negeri 4 Samarinda. Objek pada penelitian ini adalah penggunaan Mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran matematika. Pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam (<i>depth interview</i>), observasi dan dokumentasi. Dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi Mentimeter menjadi salah satu inovasi dalam melakukan kegiatan refleksi pembelajaran. Adapun beberapa kelebihan dari penggunaan Mentimeter, antara lain (1) Kegiatan refleksi terasa lebih interaktif karena seluruh peserta didik dapat mengetahui apa saja jawaban dari refleksi pembelajaran yang dilakukannya dan (2) Peserta didik tidak merasa terintimidasi karena pengerjaan refleksi tidak mencantumkan identitas. Sedangkan kelemahan penggunaan aplikasi Mentimeter diantaranya, (1) Memerlukan waktu yang cukup banyak karena aplikasi mentimeter harus digunakan secara <i>real time</i>, (2) Pada pertanyaan pertama peserta didik dapat mengisi berkali-kali sehingga jawaban yang muncul tidak sesuai dengan jumlah peserta didik, (3) Jawaban peserta didik dapat keluar konteks dari pertanyaan.</p>

Copyright (c) 2023 The Author

This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Refleksi dalam pembelajaran memiliki peranan yang cukup penting pada proses pembelajaran. Refleksi pembelajaran merupakan kegiatan dalam proses belajar mengajar yang berguna untuk memberikan kesan, pesan, harapan, maupun kritik terhadap proses pembelajaran baik secara lisan atau tertulis oleh guru dan peserta didik (Mardisol & Subaryanta, 2023). Dengan melakukan refleksi pembelajaran seorang guru dapat mengetahui hal-hal yang sudah baik ataupun yang masih kurang dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Kekurangan dari pembelajaran yang telah dilakukan selanjutnya akan ditindaklanjuti dengan melakukan perbaikan. Perbaikan yang dilakukan secara berkelanjutan dapat memperbaiki proses pembelajaran dan akan meningkatkan kenyamanan peserta didik dalam pembelajaran (Yuliyanto, dkk., 2018).

Refleksi pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara. Menurut Mardisol & Subaryanta (2023) beberapa teknik yang dapat digunakan guru untuk melakukan refleksi pembelajaran yaitu refleksi dengan lisan, jurnal, catatan, maupun video. Adapun salah satu cara inovatif dalam melakukan refleksi pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu Mentimeter.

Mentimeter ialah salah satu aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk melakukan *survey* pada kegiatan seminar maupun pada kegiatan pembelajaran (Herlawati, dkk., 2021). Mentimeter merupakan salah satu media interaktif yang dapat membantu kegiatan refleksi pembelajaran. Aplikasi Mentimeter dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena merupakan aplikasi persentase yang bersifat interaktif, peserta didik dapat langsung merespon materi dari guru dengan mengirimkan respon dari *handphone* mereka yang telah membuka aplikasi Mentimeter (Andriani, dkk., 2019). Fitur anonim pada Mentimeter dapat menghilangkan kecemasan peserta didik terhadap jawabannya sehingga memungkinkan umpan balik secara instan tentang pemahaman peserta didik (Skoyles & Bloxsidge, 2017).

Mentimeter memberi banyak manfaat pada proses pembelajaran. Penelitian Hasyati & Zulherman (2021) memperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media evaluasi menggunakan mentimeter dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran daring. Penelitian Suardi, dkk., (2022) mengatakan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media aplikasi mentimeter dalam pembelajaran Informatika dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar peserta didik. Meskipun begitu mentimeter juga memiliki beberapa keterbatasan, yaitu memerlukan koneksi internet, membutuhkan perangkat keras tambahan seperti laptop, PC, tablet atau *smartphone*, dan adanya batasan kata pada aplikasi Mentimeter (Herlawati, dkk., 2021).

Penggunaan media pada kegiatan refleksi pembelajaran merupakan hal yang perlu dipertimbangkan oleh guru. Penggunaan aplikasi mentimeter telah banyak digunakan pada proses pembelajaran, akan tetapi belum ada penelitian mengenai analisis kelebihan dan kekurangan penggunaan aplikasi mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi peneliti untuk mengkaji lebih lanjut tentang penggunaan aplikasi mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan aplikasi mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran mata pelajaran matematika.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah tertentu yang disajikan dalam bentuk narasi. Tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif adalah mendeskripsikan atau menjabarkan fenomena yang terjadi pada subjek penelitian secara mendalam. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 4 Samarinda. Siswa kelas VIII.2 dipilih sebagai subjek penelitian dikarenakan siswa kelas VIII.2 mendapatkan kegiatan refleksi dengan menggunakan Mentimeter. Objek pada penelitian ini adalah penggunaan Mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran matematika. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah wawancara yang mendalam (*depth interview*), observasi dan dokumentasi. Tahap berikutnya yaitu dokumentasi hasil dari penggunaan Mentimeter pada kegiatan refleksi pembelajaran matematika.

C. PEMBAHASAN

Media Mentimeter dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada kegiatan refleksi pembelajaran. Langkah-langkah dalam menggunakan Mentimeter di kelas yang telah dilakukan yaitu, (1) guru membagikan link refleksi dan kode yang telah disediakan oleh mentimeter, (2) peserta didik membuka web mentimeter.com dan memasukkan kode yang telah disampaikan oleh guru, (3) peserta didik menjawab pertanyaan yang ditampilkan. Guru dapat berpindah ke pertanyaan selanjutnya kapan saja sementara peserta didik dapat menjawab pertanyaan melalui perangkatnya masing-masing. Di akhir kegiatan refleksi, semua tanggapan peserta didik

disimpan di sistem dan dapat diunduh secara permanen oleh guru (Moorhouse & Kohnke, 2020).



Gambar 1. Pertanyaan refleksi pembelajaran pada mentimeter

Berdasarkan hasil wawancara bersama peserta didik diketahui bahwa peserta didik sangat senang menggunakan media Mentimeter dalam pembelajaran dikarenakan Mentimeter menyajikan data secara langsung sesuai dengan jawaban dari peserta didik. Menurut Moorhouse & Kohnke (2020) penggunaan teknologi seperti Mentimeter dapat dijadikan inovasi dalam memunculkan dan mengelola tanggapan peserta didik. Mentimeter juga memiliki tampilan yang menarik sehingga menarik perhatian peserta didik untuk terus mengikuti slide pada Mentimeter.



Gambar 2. Jawaban Peserta Didik pada Mentimeter; (a) Pertanyaan 1; (b) Pertanyaan 2; (c) Pertanyaan 3; (d) Pertanyaan 4

Penggunaan media mentimeter dapat memberikan semangat dalam refleksi pembelajaran yang dapat diketahui berdasarkan hasil observasi yaitu peserta didik antusias ketika melakukan kegiatan refleksi pembelajaran menggunakan media aplikasi Mentimeter. Kegiatan refleksi pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, tidak kaku dan tidak membosankan. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan refleksi dengan jujur sesuai dengan apa yang mereka rasakan tanpa harus memunculkan identitas mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian Mohin, dkk., (2022) yang memperoleh hasil bahwa penggunaan Mentimeter memiliki dampak positif pada sikap dan kinerja peserta didik serta lingkungan belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui kelebihan dari Mentimeter dalam kegiatan refleksi pembelajaran adalah (1) kegiatan refleksi terasa lebih interaktif karena seluruh peserta didik dapat mengetahui apa saja jawaban dari refleksi pembelajaran yang dilakukan, (2)

guru juga dapat mengetahui secara langsung jawaban peserta didik sehingga memudahkan guru mengetahui hal yang perlu diperbaiki dalam proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Moorhouse & Kohnke (2020) bahwa terdapat beberapa manfaat menggunakan aplikasi Mentimeter yaitu meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik, media untuk meminta pendapat, dan dapat pula mengevaluasi pemahaman peserta didik. Hal ini dikuatkan oleh penelitian Mohin, dkk., (2022) yang menyatakan bahwa Mentimeter merupakan aplikasi yang mudah diakses dan fleksibel yang dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran di kelas karena mendorong adanya keaktifan peserta didik dan menciptakan kesenangan.

Beberapa kelemahan penggunaan aplikasi Mentimeter diantaranya, (1) memerlukan waktu yang cukup banyak karena aplikasi mentimeter harus digunakan secara *real time*, (2) pada pertanyaan pertama peserta didik dapat mengisi berkali-kali sehingga jawaban yang muncul tidak sesuai dengan jumlah peserta didik, (3) jawaban peserta didik dapat keluar konteks dari pertanyaan. Adapun berdasarkan penelitian Mersin & Akkaş (2022) beberapa pendapat negatif terhadap Mentimeter mengatakan bahwa aplikasi memakan waktu yang lama dan dapat menyebabkan keterlambatan dalam pelajaran.

D. KESIMPULAN

Kegiatan refleksi pembelajaran yang dilakukan di akhir proses pembelajaran penting dilakukan guru untuk menjaga mutu pembelajaran yang dilakukan. Pemilihan media untuk refleksi juga merupakan hal yang harus diperhatikan oleh guru. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Mentimeter dapat dijadikan salah satu inovasi dalam melakukan kegiatan refleksi pembelajaran. Meskipun memiliki banyak kelebihan akan tetapi perlu diperhatikan kekurangan dari aplikasi Mentimeter sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal.

REFERENSI

- Andriani, A., Dewi, I., & Sagala, P. N. (2019). Development of Blended Learning Media using the Mentimeter Application to Improve Mathematics Creative Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012112>
- Fendiyanto, P., Safrudiannur, S., & Kurniawan, K. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773-1780. <https://doi.org/10.53696/27214834.630>
- Hasyiyati, & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1246>
- Herlawati, Khasanah, F. N., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journals Journal of Computer Science Contributions*, 1(1), 42–52.
- Mardisol, Desmi dan Subaryanta. 2023. *Pembelajaran Matematika Menuju Student Well Being*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mersin, N., & Akkaş, E. N. (2022). Experiences of Pre-Service Mathematics Teachers on the Use of Mentimeter in Distance Learning. *Shanlax International Journal of Education*, 11(1), 11–22. <https://doi.org/10.34293/education.v11i1-dec.5105>

- Mohin, M., Kunzwa, L., & Patel, S. (2022). Using mentimeter to enhance learning and teaching in a large class. *International Journal of Educational Policy Research and Review*, 9(2), 48–57. <https://doi.org/10.15739/ijepr.22.005>
- Moorhouse, B. L., & Kohnke, L. (2020). Using Mentimeter to Elicit Student Responses in the EAP/ESP Classroom. *RELC Journal*, 51(1), 198–204. <https://doi.org/10.1177/0033688219890350>
- Suardi, Maya Sari Wahyuni, & Harianto. (2022). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Aplikasi Mentimeter.com dalam Pembelajaran Daring Model Discovery Learning pada Siswa Kelas X Jurusan OTKP SMKN 2 Simpang Empat Tanah Bumbu Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(1), 28–34. www.menti.com
- Skoyles, A., & Bloxside, E. (2017). Have You Voted? Teaching OSCOLA with Mentimeter. *Legal Information Management*, 17. <https://heinonline.org/HOL/Page?handle=hein.journals/leginfom17&id=254&div=&collection=>
- Yuliyanto, E., Fatichatul Hidayah, F., Perdana Istyastono, E., & Wijoyo, Y. (2018). Analisis Refleksi Pada Pembelajaran: Review Reasearch. *Seminar Nasional Edusainstek*, 30–36.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI PESERTA DIDIK DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL CANVA PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN

Novi Wulandari^{1*}, Makrina Tindangen², Petrus Fendiyanto³, Djumroh Rosifah⁴

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²Pendidikan Biologi, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman

⁴SMA Negeri 3 Samarinda

*Email Penulis Korespondensi: novieazfar@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Canva Literasi Numerasi Media Digital Pencemaran Lingkungan</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan literasi dan numerasi terkait konsep pencemaran lingkungan dengan menggunakan media pembelajaran digital canva. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode Kurt Lewin yang terdiri dari 4 langkah, yaitu perencanaan (<i>planning</i>), aksi atau tindakan (<i>acting</i>), observasi (<i>observing</i>), refleksi (<i>reflecting</i>). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X Bisnis Manajemen Akuntansi SMK Duta Bangsa Samboja yang berjumlah 19 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan hasil analisis data evaluasi berupa assessment formatif post test. Berdasarkan hasil analisis data evaluasi pada PPL siklus 1, hanya sebesar 79% peserta didik yang telah mencapai KKTP sedangkan pada hasil analisis evaluasi siklus 2 sebesar 95% peserta didik yang telah mencapai KKTP. Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan numerasi peserta didik meningkat dengan menggunakan media pembelajaran digital canva.</p>

Copyright (c) 2023 The Author

This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu, kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Murid dengan kata lain siswa bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis seta memiliki sikap akhlak yang baik. Untuk itu pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyantap dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihwal inilah disebut dengan istilah memanusiakan manusia Marisyah & Firman, 2019).

Kebutuhan kompetensi abad ke-21 mengharuskan setiap individu mampu berpikir kritis, kreatif, komunikatif serta berkolaborasi (Kemendikbudristek, 2021). Namun kompetensi abad ke-21 tidak hanya sebatas pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan media yang ada disekitar lingkungan sekolah saja karena kemajuan teknologi saat ini juga dapat membantu tenaga pendidik dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Beberapa

media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dapat digunakan seperti Canva. Perkembangan kehidupan yang serba teknologi saat ini merupakan bukti bahwa kehidupan selalu berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan berperan menjadi upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapi perubahan zaman. Pendidikan di abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis student centered, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar (Afni et al., 2021).

Berdasarkan hasil dari penelusuran kepada beberapa guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di beberapa kota di Indonesia, mengenai media atau bahan ajar pembelajaran berbasis digital yang sering digunakan khususnya pada pembelajaran IPAS diperoleh fakta bahwa media yang sering digunakan adalah video pembelajaran karena terbukti efektif tetapi membutuhkan waktu yang panjang pada saat editing dan terbatas. Bertitik tolak dari hal tersebut maka video pembelajaran menggunakan aplikasi canva menjadi solusi yang tepat dan inovatif. Media pembelajaran dapat berbentuk audio, visual atau audio visual. Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu media inovatif audio visual yang dapat menunjang pembelajaran yang lebih menarik. Video pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, hal ini juga termasuk bentuk pengembangan profesional guru dalam mengeksplorasi penggunaan video dalam pembelajaran (Danish et al., 2021).

Salah satu aplikasi yang dapat menunjang dalam pembuatan video pembelajaran adalah canva (Salam & Mudinillah, 2021). Aplikasi canva adalah alat bantu desain online gratis yang dapat digunakan untuk membuat video kapanpun, di manapun. Guru dapat mudah mengakses dan mengoperasikannya selain itu, tersedia desain menarik yang dapat kita pilih template, fitur-fitur, dan kategori-kategori sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan (Pelangi, 2020). Beberapa media pembelajaran diduga dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi karena melibatkan permasalahan sehari-hari dan membuat siswa merasa senang dan tertarik untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Untuk itu diperlukan pendataan dan pemetaan terhadap model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Hal ini agar para guru dapat mengetahui, memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.

Literasi numerasi memerlukan pemikiran logis sehingga memudahkan seseorang dalam memahami matematika membantu siswa untuk dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam pemecahan masalah (Patriana et al., 2021). Sementara itu (Ekowati et al., 2019) mengartikan literasi numerasi sebagai kemampuan seseorang dalam menganalisis dan memahami suatu pernyataan yang dikemas melalui aktivitas dalam memanipulasi simbol atau bahasa yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, serta mengungkapkan pernyataan tersebut melalui lisan maupun tulisan. Pendapat lain mengatakan bahwa literasi numerasi adalah keterampilan yang diperoleh dalam memecahkan masalah (Mahmud & Pratiwi., 2019). Dengan demikian, literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi berhitung dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan untuk menginterpretasikan informasi yang bersifat kuantitatif yang ada di lingkungan sekitar. Kemampuan literasi numerasi ditunjukkan dengan adanya kenyamanan terhadap bilangan dan mampu menggunakan keterampilan matematik secara praktis dalam memenuhi tuntutan kehidupan. Kemampuan ini juga merujuk pada apresiasi dan pemahaman informasi yang dinyatakan secara matematis, misalnya grafik, bagan, dan tabel (Mahmud et al., 2019).

Pemerintah memberikan perhatian terkait dengan kemampuan numerasi siswa. Asesmen kompetensi minimum (AKM) adalah program baru pemerintah untuk menguji kelayakan peserta didik dalam bidang numerasi dan literasi. Diharapkan sekolah melaksanakan pembelajaran tentang numerasi. Pembelajaran terkait numerasi harus menyenangkan sehingga menarik bagi siswa. Maka diperlukannya sebuah model pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan senang selama pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran merupakan bentuk

kegiatan yang berorientasi pada proses belajar untuk tercapainya suatu tujuan tertentu salah satunya yaitu kemampuan numerasi siswa. Pembelajaran literasi numerasi harus diajarkan sedini mungkin karena menjadi modal utama untuk generasi masa depan yang cerdas dan berbudaya (Andikayana et al., 2021). Beberapa media pembelajaran diduga dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi karena melibatkan permasalahan sehari-hari dan membuat siswa merasa senang dan tertarik untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Untuk itu diperlukan pendataan dan pemetaan terhadap media – media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Hal ini agar para guru dapat mengetahui, memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kemampuan literasi dan numerasi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran digital berupa canva pada kelas x bisnis manajemen akuntansi. Teknik pengumpulan data menggunakan hasil analisis data evaluasi berupa assessment formatif post test PPL dari siklus 1 dan PPL siklus 2. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X Bisnis Manajemen Akuntansi dan waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 14 November 2023. Penelitian ini merupakan penelitian tentang penerapan media pembelajaran baru berupa pemanfaatan media canva sebagai media pembelajaran kelas x SMK Duta Bangsa Samboja. Penelitian ini berlangsung selama 2 Kali Siklus dengan jumlah populasi sebanyak 19 siswa. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, di antaranya: pertemuan awal – pertemuan inti – penutup.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data evaluasi yang telah diperoleh, yaitu pada PPL Siklus 1 hanya sekitar 79 % peserta didik yang mencapai KKTP, hal ini dikarenakan pendidik belum maksimal dalam memanfaatkan media digital canva, sedangkan pada PPL siklus 2 sudah sebesar 95 % yang mencapai KKTP, ini terjadi karena pendidik sudah memaksimalkan penggunaan media digital canva, Hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi pada peserta didik setelah pendidik menggunakan media pembelajaran berupa media digital canva yang lebih menarik dan inovatif.

Pada praktik pengalaman lapangan siklus 1, setelah melalui tahapan-tahapan Kurt Lewin yang terdiri dari 4 langkah, 1) perencanaan (*planning*), 2) aksi atau tindakan (*acting*), 3) observasi (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*), dengan melakukan inovasi menggunakan pemanfaatan media digital canva, dipilih menjadi inovasi dalam pembelajaran karena selama ini media yang digunakan saat pembelajaran pada kegiatan PPL siklus 1 masih monoton dan tidak membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran.

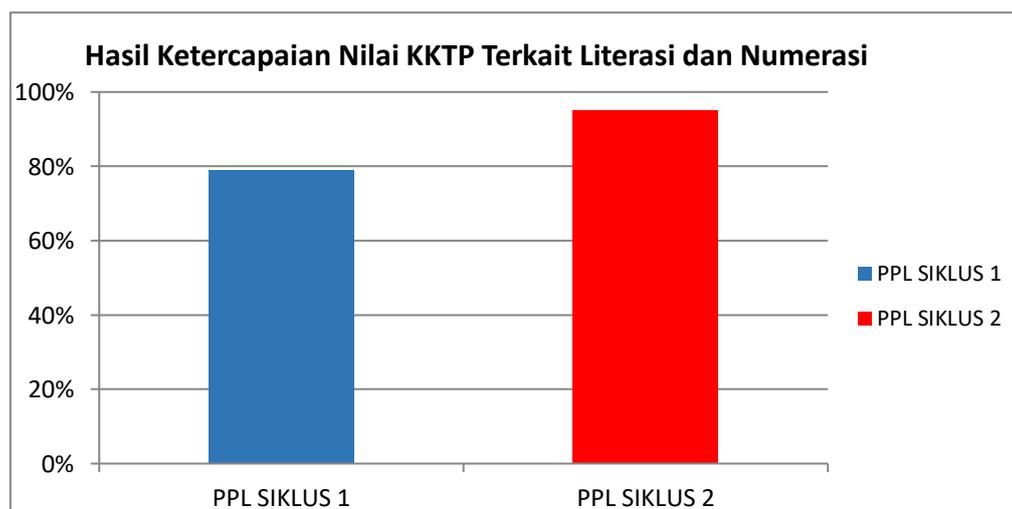
Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran, agar memungkinkan terjadinya peningkatan proses dan hasil belajar peserta didik terkait literasi dan numerasi di SMK Duta Bangsa Samboja khususnya di kelas X Bisnis Manajemen Akuntansi. Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi mereka. Dengan demikian keingintahuan peserta didik dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari bersama guru akan semakin meningkat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan pengembangan media pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi Canva. Saya memilih media pembelajaran ini karena media pembelajaran ini memiliki kelebihan membantu pendidik memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada peserta didik, juga dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan

kemampuan berfikir, meningkatkan kemampuan memecahkan permasalahan pada peserta didik dengan mandiri, belajar tentang berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman nyata atau kehidupan sehari-hari, dan menjadi pembelajar yang mandiri.

Media adalah bentuk jamak dari perantara atau medium yang merupakan sarana komunikasi. Media berasal dari bahasa latin medium (yang berarti antara). Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Menurut Anwar (2015), media adalah semua bentuk perantara yang dipakai untuk memperjelas ide dan gagasan agar sampai kepada penerimanya. Seorang pendidik menggunakan media sebagai perantara dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu memahami materi pembelajaran serta lebih efektif dan efisien pencapaian tujuan pembelajaran. Agar pemanfaatan media pembelajaran terjadi secara optimal, maka perancangan pembelajaran yang berbantuan teknologi haruslah dirancang secara cermat dan memperhitungkan terlebih dahulu bagaimana proses pembelajaran yang terjadi pada setiap peserta didik. Media pembelajaran yang berbasis teknologi, akan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menyusun pola interaktif yang dapat meningkatkan retensi belajar bagi peserta didik dan juga peserta didik dapat menemukan suasana baru.

Canva adalah salah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi digital. Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai desain grafis, yaitu presentasi, poster, brosur, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto, dan sampul Facebook (Dian et al. 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). Canva memudahkan guru dalam mendesain proses pembelajaran karena (Triningsih, 2021) mengatakan bahwa Canva memudahkan guru dan siswa dalam mengimplementasikan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya. Hasil desain dengan Canva mampu meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar dan motivasi siswa dengan menyajikan bahan dan materi pembelajaran secara menarik.

Penelitian ini dilakukan sekaligus dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang menjadi tugas utama sebagai pendidik, sehingga tidak akan mengganggu proses pelaksanaan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelaksanaannya yang sudah disusun. Hal ini sesuai dengan teori bahwa penelitian tindakan bersifat situasional, kontekstual, berskala kecil, terlokalisasi, dan secara langsung dengan situasi nyata dalam pembelajaran.



Gambar 1. Ketercapaian KKTP terkait literasi dan numerasi peserta didik

Berdasarkan hasil PPL di siklus 1 dimana pendidik belum memaksimalkan penerapan media digital canva sebagai media pembelajaran, maka belum terjadi peningkatan yang signifikan terkait kemampuan literasi dan numerasi peserta didik, yang berdasarkan pada data

hasil evaluasi asesmen formatif post test pada PPL siklus 1, menunjukkan yang mencapai KKTP hanya sebanyak 15 peserta didik dengan presentase 79%. Sedangkan berdasarkan hasil PPL di siklus 2 dimana pendidik telah memaksimalkan penerapan media digital canva sebagai media pembelajaran, maka terjadi peningkatan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik, yang berdasarkan pada data hasil evaluasi asesmen formatif post test pada PPL siklus 2, menunjukkan yang mencapai KKTP sebanyak 18 peserta didik dengan presentase 95%.

Dari grafik di atas terlihat bahwa ada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi dengan rentang 16%. Peningkatan ini membuktikan bahwa media digital canva dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di kelas X bisnis manajemen akuntansi. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital canva, ternyata memiliki manfaat yang baik bagi kegiatan pembelajaran. Canva menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai template menarik dapat disajikan dalam Power Point, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar produk Power Point yang dibuat untuk menyampaikan materi lebih menarik. Manfaat lain dari penggunaan media canva adalah pendidik dapat memilih materi pembelajaran berdasarkan minatnya sendiri, sehingga belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan, penuh motivasi, semangat dan menarik perhatian. Pemanfaatan media canva sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS sesungguhnya sangat baik terutama dalam hal kegiatan pembelajaran, karena melalui aplikasi Canva peserta didik akan terangsang untuk menerima pembelajaran terkait literasi dan numerasi yang dapat mereka pahami dan diaplikasikan dengan kehidupan sehari – hari.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media canva dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik kelas x bisnis manajemen akuntansi di SMK Duta Bangsa Samboja, dengan rentang peningkatan kemampuan literasi dan numerasi yang diperoleh adalah 16% yaitu dari data hasil evaluasi PPL siklus 1 dan siklus 2. Siswa benar-benar lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran, meningkatkan aktivitas belajar siswa, meningkatkan berjalannya diskusi ketika membahas materi pelajaran. Dengan memanfaatkan media canva membantu pendidik mengefisiensikan penggunaan waktu dalam pembuatan media ajar/ bahan ajar, serta penyampain materi pembelajaran.

REFERENSI

- Marisyah, & Firman, R. (2019). *Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan*. 3, 2–3.
- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137– 142. <https://doi.org/10.53696/27214834.66>
- Andikayana, N. Dantes, & I.W. Kertih. (2021). Pengembangan Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Literasi Membaca Level 2 Untuk Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 11(2), 81–92. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v11i2.622>
- Anwar Prabu Mangkunegara. (2015). *SumberDaya Manusia Perusahaan*. Bandung: Cetakan kedua belas. Remaja Rosdakarya.
- Danish, J. A., Johnson, H., Nicholas, C., Cross Francis, D., Hmelo-Silver, C. E., Park Rogers, M., Askew, R., Gerber, A., & Enyedy, N. (2021). Situating Video As Context For Teacher Learning. *Learning, Culture And Social Interaction*, 30(PA), 100542. <https://doi.org/10.1016/J.Lcsi.2021.100542>.

- Dian, A., & Prayoga, B. Jurnal Riset Dan Konseptual 4 (4), 548-558 [Pembudayaan literasi numerasi untuk asesmen kompetensi minimum dalam kegiatan kurikuler pada sekolah dasar muhammadiyah](#). WD Patriana, [S Sutama](#), [MD Wulandari](#) Jurnal Basicedu, 2021
- Ekowati, D.W., Astuti, Y.P., Utami, I, W. P., Mukhlisina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Kemendikbud RI.
- Fendiyanto, P., Safrudiannur, S., & Kurniawan, K. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773-1780. <https://doi.org/10.53696/27214834.630>
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1), 14–25. <https://doi.org/10.31942/abd.v4i1.2690>
- Kemendikbudristek. (2021). Kemendikbudristek Gelar Bimbingan Teknis Literasi dan Numerasi.
- Mahmud, M. R., Pratiwi, I. M., Islam, U., Sunan, N., Djati, G., Islam, U., Sunan, N., & Djati, G. (2019). Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. 4(1), 69.
- Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020 Pemanfaatan, 8(2), 79–96. <https://doi.org/10.32493/Sasindo.V8i2.79-96>.
- Patriana, [S Sutama](#), [MD Wulandari](#) - Jurnal Basicedu, 2021 - jbasic.org. Literasi numerasi sebagai prasyarat kecakapan abad ke-21 melalui pendidikan yang terintegrasi dari keluarga, sekolah, dan masyarakat.
- Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Tentang Standar Prose Pada Pendidikan Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah No. 16 Tahun 2022.
- Salam, M. Y., & Mudinillah, A. (2021). Canva Application Development For Distance Learning On Arabic Language Learning In MTS Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar. 23(2), 101–111. <https://doi.org/10.21009/Jtp.V23i2.20650>
- Triningsih, Diah Erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 15 15 (1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Kemendikbud, R.

PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GEOGEBRA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Agus Basriannor^{1*}, Ellyta Nuriawati², Siti Wahyuni³, Lambang Subagiyo⁴, Irnawati⁵

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

⁴Pendidikan Fisika, Universitas Mulawarman

⁵SMP Negeri 5 Samarinda

*Email Penulis Korespondensi: ppg.agusbasriannor98@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Geogebra Media Pembelajaran Persepsi Peserta Didik</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis Geogebra pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 5 Samarinda. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan angket melalui <i>google form</i> yang terdiri dari 12 pernyataan dengan tiga indikator yaitu, pemahaman, ketertarikan, dan kesenangan peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis Geogebra pada pembelajaran. Berdasarkan perolehan dari hasil analisis angket peserta didik mendapat persentase rata-rata sebesar 82% dengan demikian berdasarkan persepsi peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis geogebra pada pembelajaran matematika termasuk kriteria baik.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Nurul (2021) menyatakan persepsi adalah apa yang dilihat seseorang terhadap suatu objek, fenomena, data atau informasi di sekitarnya melalui rangsangan dan secara sadar diterima oleh panca indera manusia sehingga dapat dimengerti. Persepsi setiap individu berbeda-beda karena persepsi bersifat subjektif yakni tergantung pada pengalaman dan kemampuan individu itu sendiri. Menurut Toha dalam Pasehah et al (2022) Ada banyak faktor yang mempengaruhi yang mempengaruhi persepsi seseorang, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari perasaan, sikap, kepribadian individu, prasangka, keinginan (harapan), perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai, kebutuhan, minat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal, terdiri dari latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan, kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidakasingan suatu objek. Adapun faktor yang digunakan pada penelitian ini meliputi pemahaman, ketertarikan, dan kesenangan peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis Geogebra pada pembelajaran matematika.

Persepsi peserta didik terhadap pembelajaran matematika sangat penting sebab berawal dari persepsi tersebut guru mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran matematika yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik sebagai suatu urgensi dari kurikulum merdeka. Sebagai pelayan dan ratu bagi ilmu lain, maka tak heran jika banyak upaya yang dilakukan oleh tenaga kependidikan untuk menghadirkan pembelajaran matematika yang bermakna. Dalam proses pembelajaran matematika, seorang guru harus mampu menanamkan konsep matematika yang benar kepada peserta didik dengan memanfaatkan segala fasilitas yang ada di lingkungan sekitar. Seorang guru yang baik akan berusaha mempermudah peserta didiknya dalam belajar matematika. Selain memilih model pembelajaran dan pendekatan yang

sesuai dengan kebutuhan peserta didik, guru juga akan memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Wati (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk mempermudah proses pembelajaran. Dengan semakin berkembangnya teknologi maka media pembelajaran pun semakin berkembang. Khususnya dalam lingkup digital. Sebagai guru, kita harus mengikuti perkembangan zaman dan menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan zamannya. Sesuai dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara mengenai pendidikan yang diterapkan kepada peserta didik harus sesuai dengan zamannya. Cara guru mendidik peserta didik tidak seharusnya mengikuti pola yang sama seperti yang diterapkan pada masa pendidikan guru tersebut. Sebab peserta didik lahir untuk eranya mereka, bukan pada era guru. Guru harus memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk menciptakan suasana belajar yang baik bagi peserta didik yang terlahir di era kemajuan teknologi yang sangat pesat ini. Tidak dapat dipungkiri bahwa peserta didik yang wawasan teknologinya tinggi cenderung mudah bosan jika pembelajaran berjalan secara konvensional. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan yang semakin pesat mampu menciptakan pembelajaran yang luas. Dengan bantuan teknologi, guru dan peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran dimana saja dan dapat memvisualisasikan pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu. *E-Learning* adalah suatu ilmu teknologi yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran dengan efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah. Salah satu aplikasi berbasis *E-Learning* adalah Geogebra (Vera, 2022). Geogebra adalah aplikasi matematika yang merupakan kolaborasi antara aljabar, geometri dan kalkulus. Aplikasi ini bersifat interaktif. Guru dapat melakukan konstruksi dengan titik, vektor, segmen, garis, irisan kerucut serta fungsi. Selain itu, guru juga dapat menyelesaikan soal yang berkaitan dengan persamaan. Jadi, Geogebra memiliki kemampuan untuk menangani variabel untuk angka, vektor, geometri dan poin. Geogebra dapat menyelesaikan turunan dan integral fungsi dan menawarkan perintah seperti akar atau vertex (Tanzimah, 2019). Banyak materi di dalam pembelajaran matematika yang bisa memanfaatkan media Geogebra. Namun, untuk penggunaan media Geogebra di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Geogebra sering digunakan untuk materi yang berkaitan dengan geometri. Selain sebagai media pembelajaran, Geogebra juga berfungsi sebagai media untuk menyelesaikan soal.

Matematika merupakan ilmu yang abstrak karena kebanyakan simbol dan objek yang ada di matematika tidak dapat ditemukan di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa objek di dalam matematika ada di kehidupan sehari-hari, pada beberapa kasus guru kerepotan jika harus menghadirkan objek tersebut di kelas saat pembelajaran. Geogebra merupakan sebuah media yang dapat menjawab permasalahan tersebut. Geogebra menyajikan pembelajaran dengan saat real seolah objek matematika tersebut ada di kehidupan nyata. Geogebra juga menjadi alat yang mampu mempermudah guru saat menjelaskan pembelajaran. Misalnya dalam membuat grafik fungsi kuadrat. Guru tidak lagi menggambar dengan cara manual satu per satu titik yang membentuk grafik. Tapi hanya dengan menuliskan persamaan fungsi kuadratnya maka gambaran mengenai grafiknya akan muncul. Dengan demikian durasi pembelajaran dapat lebih dioptimalkan agar tercapainya tujuan pembelajaran. (Rosiyanti, 2020)

Penelitian yang dilakukan oleh Wati (2020) menyatakan bahwa Geogebra adalah salah satu aplikasi yang menjadi referensi media pembelajaran inovatif sesuai dengan perkembangan di abad ke-21. Selain itu masih banyak lagi penelitian mengenai Geogebra dan pengembangannya. Di antaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Suhaifi et al (2021) yang menggunakan Geogebra pada materi geometri. Semua hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan matematis peserta didik mengalami peningkatan atau lebih baik daripada peserta didik yang menerima pembelajaran konvensional. Hal tersebut perlu menjadi pertimbangan bagi guru untuk menggunakan aplikasi Geogebra di dalam proses pembelajaran.

Dengan pembelajaran matematika yang menggunakan media Geogebra maka akan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan sebab media pembelajaran yang digunakan sesuai zamannya dimana minat peserta didik terhadap dunia digital sedang pesat. Selain itu, peserta didik juga dapat menggali pemahamannya secara mandiri sebab Geogebra menyajikan pengalaman belajar yang baru dan dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis aplikasi Geogebra pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 5 Samarinda.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yaitu deskriptif. Menurut Moleong dalam Rosiyanti et al (2020) bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Dengan demikian hasil penelitian ini berupa deskripsi persepsi peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis geogebra pada pembelajaran matematika.

Penelitian dilaksanakan di sekolah SMP Negeri 5 Samarinda. Waktu penelitian dilakukan ketika peserta didik selesai belajar matematika menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra. Subjek dari penelitian adalah peserta didik kelas IX dengan jumlah keseluruhan 73 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan lembar kuesioner (angket) kepada peserta didik melalui google form untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis geogebra pada pembelajaran matematika. Teknik analisis data penelitian ini dilakukan dengan pengumpulan, analisis, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Peneliti menyebarkan kuesioner persepsi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis geogebra kepada responden yang terdiri dari 12 butir pernyataan dengan 3 indikator, yaitu (1) pemahaman, (2) ketertarikan, (3) kesenangan. Teknik skala yang digunakan pada angket adalah teknik skala *likert* dengan empat pilihan jawaban dan nilai yang digunakan peneliti seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Pedoman skor angket

Pilihan	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Kurang Setuju	2	3
TidaK Setuju	1	4

Adapun teknik analisis data pada penelitian ini yaitu statistik deskriptif. Pengolahan data dengan teknik analisis deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan atau merangkum hasil penelitian tentang persepsi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran. Untuk menghitung jawaban persentase data dari respon peserta didik, dilakukan dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{S}{N} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan

P : Persentase

S : Skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum keseluruhan

Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka untuk menentukan kriteria skor angket persepsi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis geogebra dapat menggunakan tabel 2.

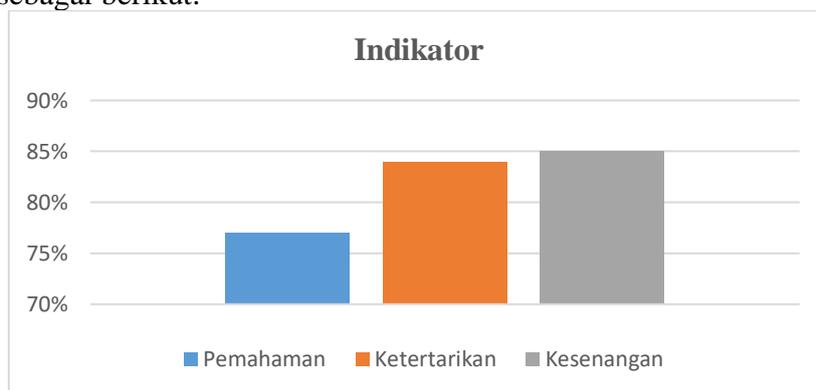
Tabel 2. Kriteria skor angket

No	Interval Skor (%)	Kriteria
1	86 – 100	Sangat Baik
2	76 – 85	Baik
3	60 – 75	Cukup
4	55 – 59	Kurang
5	≤ 54	Sangat Kurang

Analisis ini bertujuan untuk menentukan dan menyimpulkan persepsi peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis geogebra pada pembelajaran matematika.

C. PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh secara daring dengan menggunakan google form sedangkan penyebaran angket disebarkan melalui setiap ketua kelas. Angket yang digunakan pada penelitian ini berisi 12 pernyataan dengan 3 indikator persepsi, yaitu pemahaman, ketertarikan, dan kesenangan, sehingga akan menunjukkan bagaimana persepsi peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis geogebra pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 5 Samarinda. Penelitian ini diikuti oleh sebanyak 73 peserta didik (responden) dari tiga kelas IX SMP Negeri 5 Samarinda. Adapun hasil perhitungan frekuensi indikator pada angket adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Frekuensi indikator pada angket

1. Indikator Pemahaman

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, persepsi peserta didik terhadap indikator pemahaman adalah baik dengan persentase sebesar 77%. Hal ini juga terlihat pada jawaban setiap pernyataan dalam indikator pemahaman yang terdapat empat pernyataan. Pada pernyataan pertama, yaitu “belajar matematika menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra itu mudah dipahami” banyak peserta didik menjawab setuju. Pada pernyataan kedua, yaitu “belajar matematika menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra itu membingungkan” banyak peserta didik menjawab kurang setuju. Pada pernyataan ketiga, yaitu “belajar matematika menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra lebih sulit dibandingkan belajar tidak menggunakannya” banyak peserta didik menjawab kurang setuju. Pada pernyataan keempat, yaitu “belajar matematika menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra perlu waktu lebih lama untuk memahaminya” banyak peserta didik menjawab setuju. Dapat disimpulkan dari indikator pemahaman ini bahwa persepsi peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran

berbasis geogebra pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 5 Samarinda adalah belajar matematika menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra itu mudah dipahami, tidak membingungkan, dan membantu namun dalam belajar matematika menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra perlu waktu lebih lama untuk memahaminya. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Rahmah (2021) yaitu, persepsi peserta didik terhadap penggunaan geogebra mempunyai pengaruh yang signifikan atau berarti terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

2. Indikator Ketertarikan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, persepsi peserta didik terhadap indikator ketertarikan adalah baik dengan persentase sebesar 84%. Hal ini juga terlihat pada jawaban setiap pernyataan dalam indikator ketertarikan yang terdapat empat pernyataan. Pada pernyataan pertama, yaitu “saya suka belajar matematika menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra” banyak peserta didik menjawab setuju. Pada pernyataan kedua, yaitu “saya berharap dalam belajar matematika tidak menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra” banyak peserta didik menjawab kurang setuju. Pada pernyataan ketiga, yaitu “saya lebih aktif saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra” banyak peserta didik menjawab setuju. Pada pernyataan keempat, yaitu “penyampaian materi dari guru sangat menarik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra” banyak peserta didik menjawab sangat setuju. Dapat disimpulkan dari indikator ketertarikan ini bahwa persepsi peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis geogebra pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 5 Samarinda adalah penyampaian materi dari guru sangat menarik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra sehingga peserta didik suka, lebih aktif saat proses pembelajaran, dan berharap Guru menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra. Hal ini sejalan dengan Wahyu & Ramadhani (2020) bahwa geogebra merupakan aplikasi pembelajaran matematika yang merangsang peserta didik agar menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

3. Indikator Kesenangan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, persepsi peserta didik terhadap indikator kesenangan adalah baik dengan persentase sebesar 85%. Hal ini juga terlihat pada jawaban setiap pernyataan dalam indikator ketertarikan yang terdapat empat pernyataan. Pada pernyataan pertama, yaitu “belajar matematika menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra itu membosankan” banyak peserta didik menjawab kurang setuju. Pada pernyataan kedua, yaitu “saya senang belajar matematika menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra” banyak peserta didik menjawab setuju. Pada pernyataan ketiga, yaitu “belajar matematika menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra itu seru” banyak peserta didik menjawab setuju. Pada pernyataan keempat, yaitu “saya pusing belajar matematika menggunakan media” banyak peserta didik menjawab kurang setuju. Dapat disimpulkan dari indikator kesenangan ini bahwa persepsi peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis geogebra pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 5 Samarinda adalah Peserta didik senang dan seru belajar matematika menggunakan media pembelajaran berbasis geogebra. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Musa’ad et al (2023) bahwa peserta didik menjadi lebih mudah untuk melakukan uji coba menggunakan geogebra sehingga proses memahami materi menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Secara keseluruhan dari ketiga indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis geogebra pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 5 Samarinda termasuk ke dalam kriteria persepsi baik dengan persentase sebesar 82% yang didapatkan dari rata-rata persentase ketiga indikator. Hasil penelitian ini didukung oleh pernyataan Yuliani (2021) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan

teknologi khususnya aplikasi geogebra dalam pembelajaran dapat memungkinkan guru untuk melaksanakan pembelajaran secara efektif. Pernyataan ini juga diperkuat oleh Suhaifi et al. (2021) yang menyatakan aplikasi geogebra dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar khususnya pada pelajaran matematika.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan diperoleh bahwa persepsi peserta didik terhadap indikator pemahaman, ketertarikan, dan kesenangan dengan persentase secara berturut-turut sebesar 77%, 84%, dan 85% termasuk kriteria baik. Sehingga secara keseluruhan dari ketiga indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis geogebra pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 5 Samarinda termasuk ke dalam kriteria baik dengan persentase rata-rata sebesar 82%. Namun, peserta didik perlu waktu lebih lama untuk memahami penggunaan media pembelajaran berbasis geogebra pada pembelajaran matematika. Adapun solusi yang ditawarkan untuk meminimalisir waktu pemahaman media pembelajaran berbasis geogebra adalah mengirimkan video pembelajaran tentang penggunaan media pembelajaran berbasis geogebra dan penyampaian guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Kemudian, untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis geogebra lebih mendalam, maka peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya agar menambah indikator persepsi dan melakukan wawancara secara mendalam kepada peserta didik.

REFERENSI

- Jabnabillah, F., & Reza, W. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi geogebra terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 5(2), 94-100.
- Fendiyanto, P., Safrudiannur, S., & Kurniawan, K. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773-1780. <https://doi.org/10.53696/27214834.630>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12-19.
- Musa'ad, F., Setyo, A. A., Sundari, S., & Trisnawati, N. F. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Siswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 278-286.
- Nuriawati, E., Safrudiannur, S., & Asyiril, A. (2023, May). Hubungan Antara Persepsi Siswa Tentang Modul Digital Dan Persepsi Siswa Tentang Belajar Matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pattimura* (pp. 7-12).
- Nurul, Munzayanah. (2021). *Analisis Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika secara Daring pada Masa pandemic Covid-19*. Semarang: Universitas Islam Negeri Wali Songo.
- Putra, B. P., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2022). Respon Peserta Didik Terhadap Keterbacaan E-Modul Berbasis Sscs (Search, Solve, Create, Share) Untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Gelombang Di Sma. *Amplitudo: Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisika*, 2(1), 75-82.

- Rahmah, H. (2021). Pengaruh Persepsi Siswa Pada Penggunaan Geogebra Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Viii Di Smpn 2 Kecamatan Gunuang Omeh. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2).
- Rosiyanti, H., Adriansyah, A. F., Widiyasari, R., & Dewi, N. S. (2020, December). Analisis persepsi peserta didik terhadap video pembelajaran matematika kelas VIII pada masa pandemi. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-11). Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat.
- Suhaifi, A., Rufii, R., & Karyono, H. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi GeoGebra terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 220-230.
- Tanzimah. (2019). *Pemanfaatan Geogebra dalam Pembelajaran Matematika*. Palembang: Universitas PGRI.
- Vera, D.K.O. (2022). *Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di SMP Negeri 1 Paranginan*. Medan: Universitas Quality Medan.
- Yuliani, R. E., Heru, H., & Sari, E. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Geogebra Berbasis Tpack Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Di Sma Negeri 19 Palembang. *Publikasi Penelitian Terapan dan Kebijakan*, 4(1), 12-17.
- Wahyuni, S & Rahmadhani, E. (2020). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dengan Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Geogebra. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(6), 605-614.
- Wati, W.R.A. (2022). *Analisis Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Geogebra dalam Pembelajaran Bangun Ruang di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawisata Tamansiswa.

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* PADA PEMBELAJARAN IPA

Wina Lai^{1*}, Mandi^{1*}, Ike Yuli Kurniawati², Muhammad Ilyas³, Sarniaty⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mulawarman

⁴SDN 008 Samarinda Kota

*Email Penulis Korespondensi: ppg.winamandi92@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Pembelajaran IPA</p>	<p>Penggunaan media pembelajaran dan integrasi teknologi dalam guruan Revolusi Industri 4.0 memberikan keuntungan signifikan. Media interaktif dan teknologi membuat pembelajaran lebih menarik, memberikan akses luas terhadap informasi, dan mengembangkan keterampilan digital. Fleksibilitas belajar, pemahaman yang mendalam melalui visualisasi, dan kemungkinan kolaborasi memperkaya pengalaman belajar. Teknologi juga mendukung penilaian yang lebih baik dan membantu guru dan peserta didik tetap terhubung dengan perkembangan terkini. Oleh karena itu, guru perlu menguasai keterampilan ini untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i> pada pembelajaran IPA di SDN 008 Samarinda Kota. Pada penelitian ini menggunakan variabel tunggal, yaitu penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i>. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V dan guru kelas V. Temuan penelitian ini penggunaan <i>platform wordwall</i> dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V SDN 008 Samarinda Kota sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, membantu peserta didik untuk memahami dan mengingat konsep-konsep IPA dengan lebih baik dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran yang ditunjukkan dalam keaktifan merespon pertanyaan dan menyelesaikan teka-teki.</p>

Copyright (c) 2023 The Author

This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Pada era digital dan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat saat ini, pemanfaatan media pembelajaran menjadi sangat penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam konteks ini, media pembelajaran yang menarik dan interaktif berperan penting dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih efektif. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, atau aplikasi pembelajaran online lainnya peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, peran guru sangatlah penting dalam mengembangkan naluri, kemampuan berpikir, dan konsep diri peserta didik. Pendekatan yang efektif dalam perancangan strategi pembelajaran harus diterapkan oleh guru untuk memfasilitasi perkembangan tersebut. Untuk memperoleh pemahaman yang kuat terhadap konsep belajar itu sendiri menjadi sangat penting.

Penggunaan media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif karena dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat (Aini & Asror, 2022). Oleh karena itu, mengintegrasikan media pembelajaran dengan teknologi merupakan suatu hal yang harus dikuasai oleh seorang guru ada era revolusi industri 4.0 ini (Tanama, Degeng and Sitompul, 2023). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup karena peserta didik bukan hanya menerima informasi dari guru, melainkan dari media interaktif yang dapat mengkonstruksi pengetahuan (Aprillia et al., 2023).

Wordwall merupakan sebuah *platform* pembelajaran yang berperan sebagai sumber aktivitas pembelajaran yang beragam. *Platform* ini mencakup berbagai jenis aktivitas seperti kuis, pengelompokan, anagram, acak kata, pencarian kata, menjodohkan, teka-teki, roda acak, dan aktivitas lainnya. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan alat penilaian yang menarik bagi peserta didik dalam konteks pembelajaran jarak jauh (P. M. Sari & Yarza, 2021). Keberagaman aktivitas ini didesain dengan tujuan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. *Wordwall* dapat diakses secara daring melalui internet, dan juga memungkinkan pengguna untuk mengunduh dan mencetak aktivitas sesuai kebutuhan. Dengan *wordwall*, guru memiliki fleksibilitas dalam memanfaatkan berbagai jenis aktivitas yang menarik untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati langsung kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPA. Sedangkan wawancara digunakan untuk menggali informasi mengenai media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran IPA. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi dan wawancara berbentuk narasi. Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data merupakan kegiatan mengumpulkan data di lokasi penelitian dengan cara melakukan observasi dan wawancara. Selanjutnya melakukan reduksi data atau memilih dan memilah data yang diperoleh, mana yang perlu atau tidak perlu digunakan. Data yang sudah direduksi kemudian dikembangkan pada penyajian data. Terakhir yaitu melakukan penarikan kesimpulan terkait data yang telah disajikan.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran IPA kelas V di SD 008 Samarinda Kota pada materi dapat dilihat sebagai berikut:

1. Penggunaan *wordwall*
 - a. Guru mengintegrasikan *wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran yang terintegrasi dengan materi pembelajaran, bukan hanya sebagai tambahan terpisah.
 - b. Jenis-jenis aktivitas yang dilakukan dengan *wordwall* meliputi kuis, permainan, teka-teki kata, dan *flashcards*. Terdapat variasi aktivitas yang digunakan untuk memastikan keberagaman metode pengajaran.
2. Interaksi guru dan peserta didik
 - a. Guru memberikan arahan dan bimbingan yang jelas kepada peserta didik terkait penggunaan *wordwall*, sehingga peserta didik dapat memahami tugas atau aktivitas yang ditugaskan.

- b. Guru memberikan dukungan dan umpan balik kepada peserta didik saat mereka berpartisipasi dalam aktivitas *wordwall*, sehingga peserta didik merasa didukung dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif.
 - c. Guru memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antara peserta didik saat mereka menggunakan *wordwall*. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan mendorong peserta didik untuk saling berinteraksi dan belajar bersama.
3. Respon peserta didik
- a. Peserta didik menunjukkan minat dan antusiasme saat menggunakan *wordwall*. Penggunaan *wordwall* dapat memotivasi dan menarik minat peserta didik dalam pembelajaran IPA.
 - b. *Wordwall* membantu peserta didik memahami dan mengingat konsep-konsep IPAS dengan lebih baik. Peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan konsep-konsep IPA setelah menggunakan *wordwall*.
4. Evaluasi hasil
- a. *Wordwall* efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran IPA. Penggunaan *wordwall* meningkatkan pemahaman peserta didik, partisipasi aktif, dan keterlibatan dalam pembelajaran IPA.
 - b. Kelebihan penggunaan *wordwall* mencakup meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik, memotivasi peserta didik, dan membantu pemahaman konsep. Namun, beberapa kendala yang mungkin timbul adalah membutuhkan waktu persiapan yang cukup dan akses teknologi yang memadai.

Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa “penggunaan *wordwall* secara efektif memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran IPA kelas V di SDN 008 Samarinda Kota. *Wordwall* membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, mengaktifkan partisipasi mereka, dan memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik”. Rasa bosan terhadap sesuatu yang monoton dapat muncul dalam berbagai situasi dan tempat. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk melakukan kreasi dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran guna membangkitkan minat dan motivasi peserta didik. Terutama dalam kondisi saat ini apabila guru tidak mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, di mana peserta didik akan merasa bosan mengalami penurunan semangat dan motivasi dalam belajar. Tugas guru adalah mampu mengembalikan minat dan motivasi anak didik tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang beragam dan menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus mengembangkan dan memperkaya pilihan media pembelajaran agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat peserta didik.

Dalam konteks ini, penggunaan media *wordwall* memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA. Media *wordwall* memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan berinteraksi dalam berbagai aktivitas dan permainan yang disediakan oleh media tersebut. Dengan pemanfaatan yang tepat oleh guru, media ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Namun, perlu diingat bahwa media pembelajaran, termasuk *wordwall*, hanyalah alat bantu. *Wordwall* juga tetap berperan sebagai alat bantu belajar mandiri bagi peserta didik di luar jam pelajaran. Media *wordwall* memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peserta didik. Selama proses pembelajaran, *wordwall* digunakan sebagai alat yang membantu menyampaikan materi IPA dengan cara yang interaktif dan menarik. Media ini dapat memperkuat pemahaman peserta

didik terhadap konsep-konsep IPA melalui berbagai aktivitas dan permainan yang disediakan. Faktor lain yang menyebabkan hasil belajar peserta didik yang meningkat setelah penggunaan media *wordwall* adalah sifat interaktif yang dimilikinya (Maghfiroh, 2018).

Wordwall tetap dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai sumber belajar mandiri. Mereka dapat mengakses dan berinteraksi dengan konten yang telah dipelajari sebelumnya melalui media *wordwall*. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk melanjutkan pemahaman mereka, mengulang materi, atau melatih keterampilan IPA secara mandiri di luar lingkungan kelas. media *wordwall* tidak hanya berperan sebagai alat pembelajaran saat proses pengajaran berlangsung, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melanjutkan pembelajaran secara mandiri di luar jam pelajaran.

Guru melihat bahwa penggunaan media *wordwall* secara efektif berkontribusi dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep pembelajaran. Dengan adanya media *wordwall*, peserta didik dapat terlibat secara interaktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, guru melaporkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik dan kemampuan mereka dalam menerapkan konsep-konsep pembelajaran berkat penggunaan media *wordwall*. Media *wordwall* memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran secara visual dan bermain melalui aktivitas yang disediakan, sehingga memperkuat pemahaman mereka. Guru juga mencatat bahwa penggunaan media *wordwall* membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Misalnya, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kerjasama, dan pemecahan masalah melalui interaksi dengan media *wordwall*.

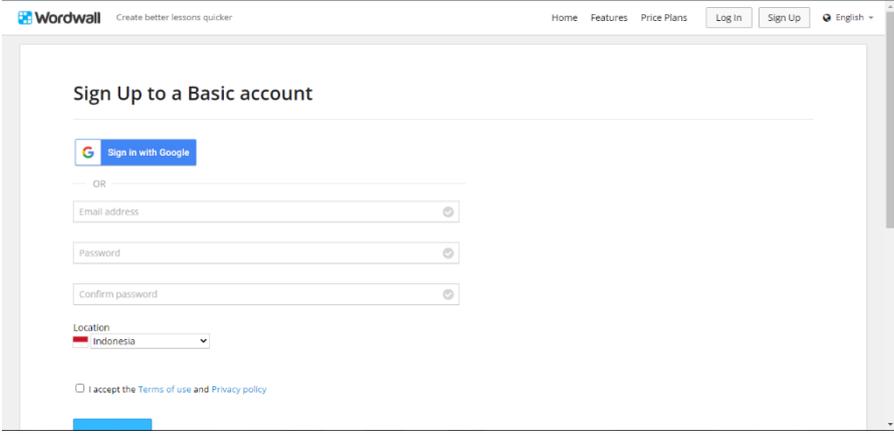
Wordwall merupakan sebuah alat bantu pembelajaran yang terintegrasi dengan materi pembelajaran, yang digunakan oleh guru sebagai tambahan terintegrasi dalam proses pengajaran. Interaksi antara guru dan peserta didik dalam penggunaannya, respons peserta didik terhadap penggunaan *wordwall*, evaluasi hasil penggunaan *wordwall*, serta kelebihan dan kendala dalam penggunaannya. Pembahasan ini didasarkan pada hasil wawancara dengan guru yang menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran IPA di SDN 008 Samarinda Kota. Guru yang menggunakan *wordwall* menerangkan bahwa “interaksi antara guru dan peserta didik meningkat secara signifikan”. Dalam penggunaannya, guru memberikan arahan yang jelas kepada peserta didik mengenai tugas dan aktivitas yang harus mereka lakukan menggunakan *wordwall*.

Guru juga memberikan dukungan dan umpan balik kepada peserta didik saat mereka berpartisipasi dalam aktivitas *wordwall*. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif di mana peserta didik merasa didukung dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran IPA. Mereka menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi ketika berinteraksi dengan alat ini. Penggunaan *wordwall* dalam aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif berhasil memotivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu, peserta didik juga melaporkan peningkatan dalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPA setelah menggunakan *wordwall*. Respons positif peserta didik menunjukkan bahwa *wordwall* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan partisipasi peserta didik.

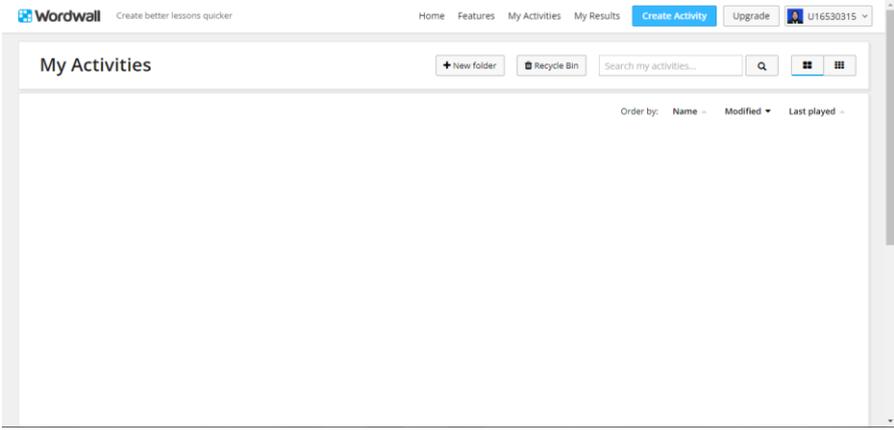
Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SDN 008 Samarinda Kota telah terbukti berhasil. Guru yang menggunakan *wordwall* melaporkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan melalui *wordwall* mampu membantu peserta didik untuk memahami dan mengingat konsep-konsep IPA dengan lebih baik. Keberhasilan penggunaan *wordwall* juga tercermin dalam partisipasi peserta didik yang semakin aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya *wordwall*, peserta didik menjadi lebih terlibat dan antusias dalam menjawab pertanyaan, memecahkan teka-teki, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Hal ini

menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Evaluasi hasil penggunaan *wordwall* menjelaskan bahwa alat ini memberikan kontribusi positif yang signifikan dalam pembelajaran IPA di kelas tersebut. Peserta didik melaporkan peningkatan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPA setelah menggunakan *wordwall*, yang sejalan dengan laporan guru. *Wordwall* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih baik. Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran IPA di SDN 008 Samarinda Kota merupakan sukses. Guru dan peserta didik sama-sama melihat manfaatnya, baik dalam peningkatan pemahaman peserta didik, peningkatan partisipasi peserta didik, maupun kontribusi positif dalam pembelajaran IPA secara keseluruhan. *Wordwall* menjadi alat yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

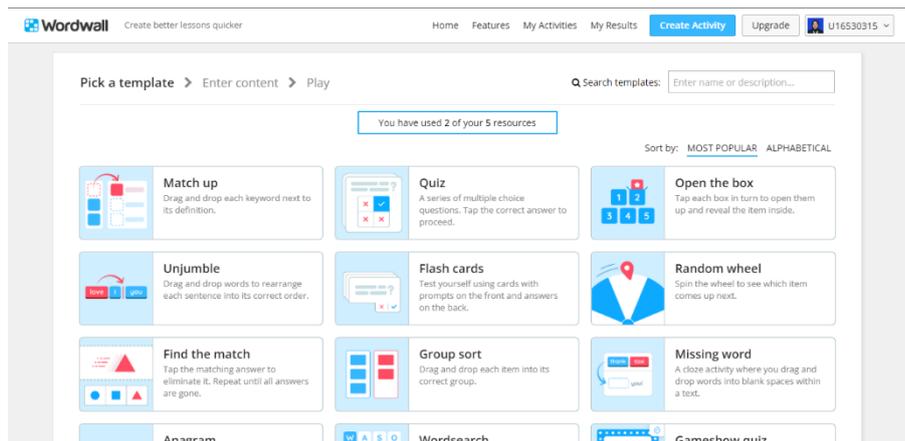
Untuk dapat menggunakan media *wordwall* ini, dapat mengikuti langkah-langkah berikut: Hal pertama agar dapat menggunakan *wordwall* sebagai media pembelajaran adalah mendaftar atau membuat akun pada laman <https://worldwall.net> dan melengkapi data yang tertera.



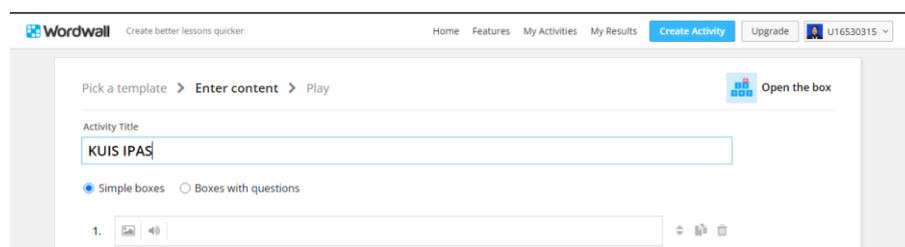
Kemudian pilih *create activity*



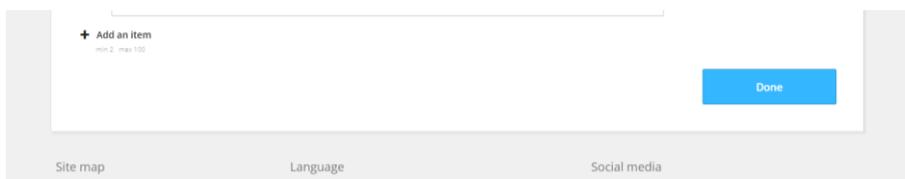
Setelah itu pilihlah template yang ada



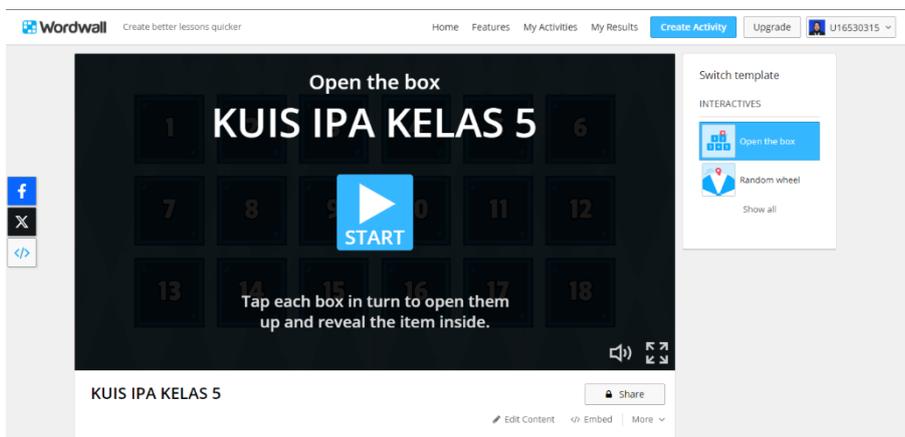
Setelah memilih salah satu template, kemudian berilah judul dan deskripsi permainan



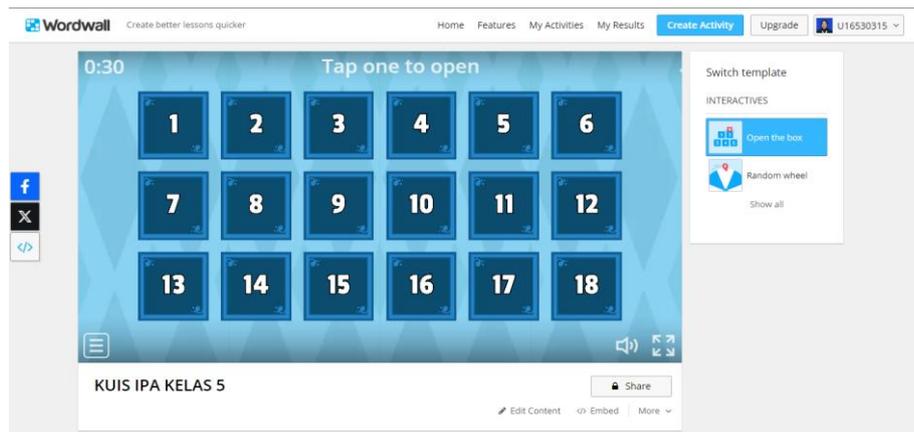
Jika sudah selesai kemudian pilih *done* sebagai langkah akhir.



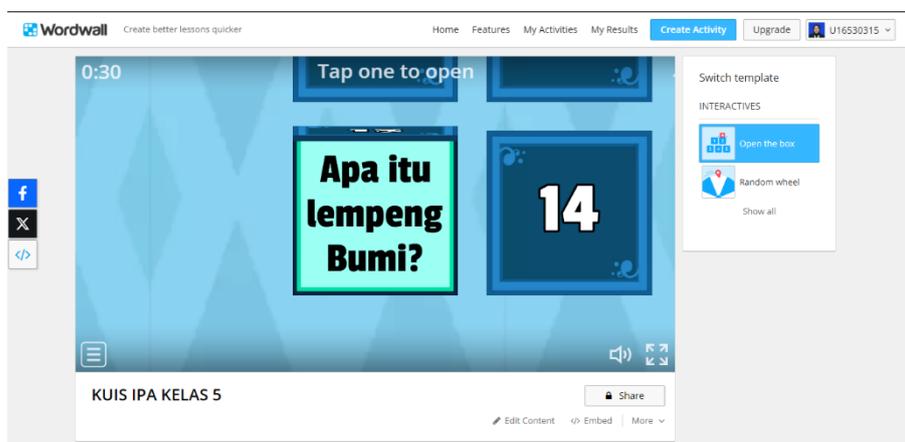
Berikut merupakan salah satu contoh media *wordwall* yang digunakan guru pada pembelajaran IPA di kelas V SDN 008 Samarinda Kota. Pada pembelajaran ini guru menggunakan materi pergerakan lempeng bumi yang dikreasikan menggunakan template *open the box*



Lalu akan keluar tampilan seperti berikut, dimana peserta didik nantinya akan memilih satu *box* untuk bisa menjawab pertanyaan yang ada



Ketika di klik salah satu box akan keluar pertanyaan seperti berikut



D. KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *platform wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V SDN 008 Samarinda Kota sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, membantu peserta didik untuk memahami dan mengingat konsep-konsep IPA dengan lebih baik dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran yang ditunjukkan dalam keaktifan merespon pertanyaan dan menyelesaikan teka-teki.

REFERENSI

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Guruan*, 11(2), 161–174.
- Aini, N. and Asror, M. (2022) ‘Implementasi Penguatan Guruan Karakter Di Masa Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Pada Jenjang SD/MI’, *Jurnal Review Guruan Dasar: Jurnal Kajian Guruan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), pp. 16–24.
- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Mataram, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara.
- Aprillia, M. et al. (2023) ‘Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD’, *Jurnal Guruan dan Teknologi Indonesia*, 3(4), pp. 141–149.

- Ar-Rahmah, Ainun Nuzula. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukati Menggunakan Platform Wordwall.Net Pada Peserta didik Kelas V SDIT AL-Mishbah Sumobito Jombang. Skripsi, 2021, 42.
- Arsyad, A.2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bachry, H., Yuwono, J., Pd, M., Utami, Y. T., & Pd, M. (N.D.). Penggunaan media wordwall untuk meningkatkan kemampuan menulis tegak Bersambung (Studi Single Subject Research Pada Peserta didik Tunarungu Kelas III Di Skh Negeri 02 Kota Serang Banten). 15.
- Fendiyanto, P., Safrudiannur, S., & Kurniawan, K. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773-1780. <https://doi.org/10.53696/27214834.630>
- Imron Rosidi. 2011. Karya Tulis Ilmiah. Surabaya: Alfina Primatama
- Jamun, Y. M. 2018. Jurnal Guruan Dan Kebudayaan Missio. Dampak Teknologi Terhadap Guruan.
- Jauhar, Sitti. 2022. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Peserta didik Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Indonesia: Sains Global Institut
- Khairunnisa. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Peserta Didik Kelas IV SDN Kaloy Kecamatan Tamiang Hulu Kabupaten Aceh Tamiang
- Maghfiroh, K. 2018. Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta didik Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.
- Nunuk, Achmad, Aditin.2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 61-64).
- Rachmadtullah, R. 2018. Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Guruan Kewarganegaraan Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Terbuka Jakarta*.
- Sanaky, H.A. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. 4(April), 195–199.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Tanama, J., Degeng, I. N. S. and Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Peserta didik Kelas XI SMA. *Jurnal Teknologi Guruan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), pp. 71–83.

PENGARUH MODEL *THINK PAIR SHARE* (TPS) BERBANTUAN MEDIA POSTER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI EKOLOGI DAN KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA

Novia Rahmawati Ananda^{1*}, Petrus Fendiyanto²

¹Pendidikan Biologi, Universitas Mulawarman

²Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman

*Email Penulis Korespodensi: noviara.ananda@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Ekologi Keanekaragaman Hayati Media Poster <i>Think Pair Share</i> (TPS)</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran <i>Think Pair Share</i> (TPS) berbantuan media poster pada materi Biologi di kelas VII SMP Negeri 11 Samarinda. Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan rancangan penelitian <i>Pretest-Posttest Control Group</i>. Sampel penelitian adalah kelas VII D berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VII E sebagai kelas eksperimen berjumlah 29 siswa. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran tipe <i>Think Pair Share</i> (TPS) berbantuan media poster efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 11 Samarinda tahun pelajaran 2023/2024, dengan taraf signifikansi 0,000, dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 68,3 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 63,2.</p>

Copyright (c) 2023 The Author

This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik, melalui pendidikan peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman, 2022). Suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar merupakan pembelajaran. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*) (Kristin, 2017). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar. Dengan demikian, efektivitas sebuah proses belajar dan pembelajaran ditentukan oleh interaksi diantara komponen-komponen tersebut (Anisa, 2020).

Model pembelajaran merupakan pedoman bagi setiap pengajar, oleh karena itu penting menentukan model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang berperan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan kerja, atau sebuah gambaran sistematis untuk proses pembelajaran agar membantu siswa dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Dapat diartikan model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, selama, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pengajar serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Julaeha & Erihadiana, 2021).

Berdasarkan observasi wawancara yang dilakukan peneliti pada Guru IPA kelas VII SMP Negeri 11 Samarinda diungkapkan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan model konvensional serta media pembelajaran yang terbatas. Media pembelajaran yang digunakan lebih dominan menggunakan PPT serta buku cetak. Guru. Materi pembelajaran IPA pada umumnya disampaikan masih menggunakan metode konvensional. Terkait kendala yang kerap dialami lebih menuju kepada siswa, seperti faktor kelelahan dan jenuh atau bosan saat pembelajaran, yang tidak lain akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Diketahui pula bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah kondisional sesuai dengan materi yang diajarkan, namun guru lebih cenderung untuk menggunakan metode ceramah, metode ini lebih terfokus untuk mengajarkan manual. Guru juga masih menjadi fasilitator dimana guru berperan aktif dalam pembelajaran Guru memerlukan suatu model pembelajaran yang tepat agar dapat menciptakan suasana senang dan mengaktifkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan ialah model Think Pair Share. (Maduratna & Setyawan, 2020). Berdasarkan uraian serta permasalahan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Think Pair Share* Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Samarinda pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.

B. METODE

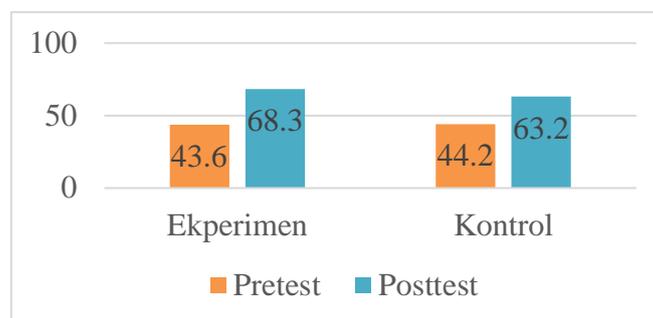
Penelitian ini menggunakan desain eksperimental semu (*quasi eksperimental design*). Adapun desain penelitian yang digunakan adalah pretest posttest control group. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yang dengan model pembelajaran yang berbeda. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan selama \pm 3 bulan yaitu bulan April-Mei 2023. Sedangkan tempat atau lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 11 Samarinda. Untuk menetapkan sampel yang akan diambil dari populasi yang ada peneliti menggunakan teknik random sampling. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, test, observasi, dan dokumentasi. dan hasilnya akan di analisis menggunakan uji SPSS 26.

C. PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini diawali dengan memvalidasi soal yang nantinya akan digunakan pada saat *Pretest* dan *Posttest*. Jumlah soal yang di validasi adalah 10 soal uraian yang akan dibagikan kepada 29 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Samarinda. Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan rumus *Prouduct Moment Correlation* pada SPSS 26 didapatkan semua soal hasil belajar valid. Setelah itu peneliti melakukan penelitian pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Data hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas perlakuan diukur dengan menggunakan tes kognitif. Hasil belajar sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan (*posttest*). *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum belajar dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Think Pair Share* (TPS). Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah belajar menggunakan model pembelajaran TPS. Berdasarkan data penelitian perbedaan rata-rata nilai hasil belajar pada kelas perlakuan dan kelas kontrol. Dari data juga didapatkan bahwa kemampuan akhir siswa dikelas VII D (kelas kontrol) dan kelas VII E (kelas perlakuan) terdapat perbedaan, hal tersebut dikarenakan adanya perlakuan yang berbeda pada saat pembelajaran, pada kelas perlakuan siswa diajarkan materi dengan menggunakan model TPS sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional, sehingga hasil yang didapatkan pun berbeda. Berdasarkan data penelitian diketahui bahwa nilai pretest hasil belajar siswa kelas perlakuan lebih rendah dibandingkan nilai pretest kelas kontrol. Nilai pretest pada kelas perlakuan sebesar 43,6 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 44,2. Sehingga selisih pretest antara kelas perlakuan dan kelas kontrol sebesar

0,6. Selanjutnya dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari pretest ke posttest, maka kelas perlakuan memiliki peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil belajar pada kelas perlakuan sebesar 68,3 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 63,2. Jadi, selisih antara kelas perlakuan dan kelas kontrol adalah sebesar 5,1.



Gambar 1. Perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol

Kemudian dilakukan uji analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji t-test. Berdasarkan hasil uji t-test menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran TPS pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 11 Samarinda. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan hipotesis diperoleh nilai $\alpha=0,05 \geq$ nilai sig = 0,000.

2. Pembahasan

Sebelum melakukan penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu peneliti melaksanakan pretest di kedua kelas tersebut menggunakan soal yang sama untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum melakukan pembelajaran, lalu diberikan perlakuan berbeda antara kelas kontrol dan kelas perlakuan/eksperimen. Kelas perlakuan diberikan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran tipe Think Pair Share (TPS), sedangkan pada kelas kontrol peneliti menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Think Pair Share* (TPS). Model pembelajaran tipe ini memiliki tiga tahapan aktivitas dalam penerapannya. Tahap pertama adalah *Think* (berpikir), dalam tahap ini guru memberikan pertanyaan kepada seluruh siswa untuk memikirkan jawabannya secara mandiri, disini guru memberikan waktu beberapa menit kepada siswa untuk memikirkan pertanyaan yang diberikan. Tahap kedua adalah *Pair* (berpasangan), dalam tahap ini guru meminta siswa berpasangan dengan teman sebangkunya untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah yang diberikan oleh guru, dan guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok untuk didiskusikan. Adanya diskusi antar siswa dalam kelompok ketika pembelajaran berlangsung, dapat dijadikan sarana untuk menggali dan mengembangkan pemahaman siswa. Tahap ketiga yaitu *Share* (berbagi), pada tahap ini guru meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi yang mereka peroleh di depan kelas. Seperti halnya yang dikemukakan oleh (Wijaya, 2021) bahwa Model TPS ini merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dengan mengombinasikan pendekatan individual atau independen dan pembelajaran kelompok dalam satu model.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelompok kontrol adalah pembelajaran konvensional yaitu dengan metode ceramah. Pada pembelajaran ini penjelasan materi pelajaran langsung disampaikan oleh guru. Guru menjelaskan materi dan siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Pada metode ini, guru lebih aktif dalam pembelajaran dan peserta didik memperoleh pengetahuan dari apa yang mereka dengarkan atas penyampaian oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh rata-rata nilai pretest kelas kontrol sebesar 44,2 dan

kelas perlakuan/eksperimen sebesar 43,6. Kemudian untuk hasil posttest didapatkan nilai rata-rata 63,2 untuk kelas kontrol dan 68,3 untuk kelas perlakuan. Dari hasil data tersebut diperoleh data terkait peningkatan hasil belajar peserta didik. Seperti halnya dikemukakan oleh Effendi (2017, 83) bahwa pemberian Pretest yang disertai dengan Post-test memberikan pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis data juga pada pretest kelas kontrol dan kelas perlakuan diketahui bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen sehingga dapat dikatakan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan yang sama sebelum diberi perlakuan dengan model pembelajaran yang berbeda.

Berdasarkan analisis data posttest hasil belajar kognitif didapatkan kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal tersebut berdasarkan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen sebesar 68,3, sedangkan rata-rata nilai posttest kelompok kontrol sebesar 63,2. Dilihat peningkatan hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, selisih rata-rata nilai posttest antar kedua kelompok sebesar 5,1. Adanya perbedaan nilai pada hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dapat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam menggunakan model pembelajaran tipe *Think Pair Share* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Mutia (2020,212) bahwa pembelajaran model *Think Pair Share* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional/ceramah.

Hal ini juga dibuktikan dengan hasil analisis output SPSS uji independent sampel *t-test* yang dilakukan, setelah data dianalisis didapatkan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,000 yang berarti $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antar model pembelajaran tipe *Think Pair Share* dan model konvensional, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima dimana H_a menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Samarinda Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Indonesia.

Hasil belajar siswa dengan pembelajaran model TPS lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional disebabkan karena pembelajaran dengan model TPS ini membuat siswa lebih banyak terlibat dalam proses pembelajaran sehingga apa yang siswa dapatkan lebih melekat diingatan. Terjadinya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga dikarenakan peserta didik tidak hanya berpikir dan berkerjasama dengan kelompok atau pasangannya, melainkan juga diberi kesempatan untuk berpikir secara mandiri terlebih dahulu, kemudian saling bertukar pendapat dan berdiskusi dengan pasangannya dan setelah itu membagikan hasil diskusinya dengan cara dipresentasikan kepada teman sekelas. Dalam pelaksanaannya penggunaan model TPS ini menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, peran guru hanya sebagai fasilitator yang membantu memfasilitasi peserta didik untuk belajar dan memperoleh pengetahuan sendiri.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dengan yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran ceramah atau konvensional. Model pembelajaran TPS memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan hasil analisis output SPSS uji independent sampel *t-test* yang dilakukan, setelah data dianalisis didapatkan nilai Sig. (2-tailed) bernilai 0,000 yang berarti $< 0,05$.

REFERENSI

A.Rukmini. (2020). Model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(3), 10–27.

- Ahmad, & Rahmi. (2017). Korelasi Motivasi Belajar Menggunakan Media Berbasis Video Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Gejala Alam Di Kelas V Sd Negeri 1 Peusangan. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, 5(Vol 5, No 1 (2017): Jurnal Pendidikan Almuslim). <http://jkip.umuslim.ac.id/index.php/jupa/article/view/208>
- Dakhi, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/JPAP.V9N2.P321-334>
- Kurniasih, D. (2018). Peningkatan minat dan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran think pair share. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1), 7–11. <https://doi.org/10.30738/NATURAL.V5I1.2539>
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156–162. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/9627>
- Maduratna, T. P., & Setyawan, A. (2020). Analisis Faktor Pengaruh Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Banyuajuh 6 Kamal. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 352. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1059>
- Sari, R. P., Boleng, D. T., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Perkembangan Moral Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 75-81).
- Wijaya, H. (2021). *Pembelajaran Think Pair Share Berbasis Pendidikan Karakter* (Issue December). Sekolah Tinggi Theologia Jaffray. <https://doi.org/10.31219/osf.io/xn4dw>

ANALISIS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LERANING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS

Oktafianur Belinda^{1*}, Dina Yuliana², Reski Wahyuni³, Elsj Theodora M⁴, Ana Rusmaida⁵

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

⁴Pendidikan Biologi, Universitas Mulawarman

⁵SDN 008 Samarinda Ulu

*Email Penulis Korespodensi: ppg.belindaoktafianur20@program.balajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: <i>Problem Based Learning</i> Hasil Belajar IPAS</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas model pembelajaran <i>problem based learning</i> terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri 008 Samarinda Ulu. Jenis Penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Subjek dari penelitian ini yaitu, peserta didik di kelas 4 SDN 008 Samarinda Ulu yang berjumlah sebanyak 31 peserta didik, terdiri dari 20 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Pengumpulan data menggunakan <i>in dept interview</i> dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa 81% peserta didik memperoleh nilai mencapai KKM (70).</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran bagi siswa sekolah dasar harus difokuskan dan efektif agar mereka dapat belajar secara optimal di kelas. Untuk mengoptimalkan pembelajaran diperlukan adanya model pembelajaran yang menarik agar siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran. Salah satu metode pengajaran yang paling efektif adalah dengan menggunakan gaya pengajaran *Problem Based Learning* (PBL). Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Handayani A, dkk, (2021), model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah pendekatan pengajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah dunia nyata dengan memusatkan perhatian pada permasalahan sehari-hari.

PBL memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah dengan menggunakan pemikiran kritis, kerja tim, dan bantuan terus-menerus. Berdasarkan pengalaman asistensi mengajar dan observasi yang dilakukan pada saat PPL I di kelas IV, bahwa model pembelajaran yang guru gunakan adalah model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada nilai ulangan harian, dari 31 siswa hanya 10 orang yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 70. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut penelitian ini dilaksanakan untuk mengevaluasi penggunaan model pembelajaran PBL dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 4 SD. Penelitian ini akan menilai efektivitas pembelajaran PBL dibandingkan dengan model pengajaran konvensional. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang penerapan model PBL dalam konteks pendidikan di kelas IV SD dan memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan taraf pendidikan di Indonesia.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah tertentu yang disajikan dalam bentuk narasi dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Penelitian kualitatif yang dilakukan dalam penelitian ini memberikan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dan perilaku

yang diamati dari responden yaitu pembelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 008 Samarinda Ulu pada saat Praktik Pengalaman Lapangan PPL 1. Subjek dari penelitian ini yaitu, seluruh peserta didik di kelas 4 SDN 008 Samarinda Ulu dengan jumlah peserta didik sebanyak 31 peserta didik. Dengan jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 20 orang dan 11 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data pada variabel X (penggunaan model pembelajaran *problem based learning*) pada variabel penelitian ini menggunakan 2 teknik yaitu: *in-depth Interview* atau wawancara mendalam dan observasi dan pada variabel Y (hasil belajar) menggunakan instrumen penelitian berupa dokumentasi hasil belajar siswa. Pada Teknik *in-depth interview* dilakukan untuk mengupas lebih dalam tentang hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Sedangkan teknik observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung partisipan dan konteks yang terlibat dalam fenomena penelitian (Ardiansyah, 2023).

C. PEMBAHASAN

Boud dan Falletti (dalam Tabroni, 2023) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Berdasarkan hasil observasi, guru telah menerapkan seluruh tahapan model pembelajaran *problem based learning*. Mulai dari tahap mengarahkan siswa untuk memahami masalah, mengorganisir mereka untuk belajar, membimbing penyelidikan, mengembangkan serta menyajikan masalah, hingga tahap akhir yaitu menganalisis dan mengevaluasi masalah. Informasi ini diperoleh melalui pengamatan langsung sebagai bagian dari proses analisis, sesuai dengan langkah-langkah PBL yang dijalankan oleh peneliti di kelas.

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran pada modul ajar yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), pada fase pertama Orientasi peserta didik pada masalah guru memancing dengan mengajukan permasalahan yang ditampilkan pada slide power point. Pada fase ini peserta didik dituntut untuk aktif berfikir dalam memecahkan masalah. Fase 2 yaitu mengorganisasikan peserta didik dalam belajar, dengan guru mengelompokkan peserta didik berdasarkan kesiapan belajar melalui asesmen diagnostik. Setelah terbentuk kelompok, guru memberikan penguatan materi tentang Perubahan energi dan mengorganisasi peserta didik untuk dapat berdiskusi bersama untuk mengisi LKPD yang dikerjakan secara berkelompok. Pada Fase 3 membimbing peserta didik untuk melakukan penyelidikan melalui kegiatan percobaan yang tertera pada LKPD. Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil, peserta didik melakukan presentasi hasil percobaan yang dilakukan bersama kelompok, semetara kelompok lain menanggapi, bertanya, atau mengapresiasi kelompok yang maju. Terakhir pada fase 5 menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, Peserta didik bersama guru melakukan analisis dan mengevaluasi cara peserta didik memecahkan masalah melalui kegiatan percobaan.

Berdasarkan dokumentasi hasil evaluasi, bahwa dari 31 peserta didik terdapat 25 orang yang mencapai KKM hal ini menunjukkan hasil belajar yang meningkat dari sebelumnya hanya 10 orang yang tuntas pada hasil nilai ulangan harian. Dari hasil wawancara mendalam dengan guru, bahwa guru tersebut terbiasa menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga aktivitas pembelajaran hanya berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi membosankan sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang rendah.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA pada peserta didik kelas IV SD

Negeri 008 Samarinda Ulu.

REFERENSI

- Anggito, A (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: Jejak Sukabumi.
- Dewi, DKK.(2020). Pengaruh Kondisi Ekonomi keluarga terhadap hasil belajar Mahasiswa prodi Ekonomi
- Fadlan. (2022). Pengaruh Latar belakang Ekonomi Keluarga dan Biaya Pendidikan terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMAN 1 Linggabayu,
- Hariant. (2016). Pola asuh Orangtua dan Lingkungan Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa
- Lesi, A (2019). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik kelas X Program Lintas Minat pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 16 Palembang
- Muliati, (2022). Peran Orang Tua dalam Mendorong Motivasi Belajar Anak selama Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran PPKn (Studi di Lingkungan Tolotonga
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 61-64).
- Rizkiana, (2014). Pengaruh Status Sosial ekonomi Orangtua, Motivasi Belajar, Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar pada Siswa SMK Barunawati Surabaya, 2014
- Samrin, dkk. (2020)“Pengaruh Kondisi Sosial Ekonomi terhadap Motivasi Belajar Siswa, shautut Tarbiyah
- Suyono, (2019). Pengaruh Latar Belakang Sosial Ekonomi Orang Tua terhadap Prestasi Belajar yang Dimediasi oleh Fasilitas Belajar
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

INTERNALISASI POTENSI *STUDENT LEADERSHIP* MELALUI INOVASI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* PADA PEMBELAJARAN PPKN

Vivin Nur Kholivah^{1*}, Salda Yanti², Noor Ellyawati³, Siti Lailin⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Ekonomi, Universitas Mulawarman

⁴SMA Negeri 3 Samarinda

*Email Penulis Korespodensi: vivinurk9a@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Internalisasi Potensi <i>Student Leadership</i> <i>Cooperative Learning</i> <i>Teams Games Tournament</i></p>	<p>Penerapan pembelajaran yang terinspirasi dari sebuah pembelajaran <i>Games</i> menggunakan tipe <i>teams games learning</i> untuk menginternalisasikan potensi <i>Student Leadership</i> yang secara internal telah dimiliki oleh setiap peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola pembelajaran dan permasalahan, optimalisasi pembelajaran serta tantangan dan potensi masa depan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini kelas X-D di SMA Negeri 3 Samarinda yang berjumlah 34 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat komponen kegiatan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi dan Wawancara. Melalui rangkaian penelitian yang dilakukan dalam siklus 1 dan 2 serta kegiatan refleksi dan perbaikan didapatkan hasil bahwa terdapat kemajuan dan pemahaman serta perkembangan peserta didik setelah melalui proses pembelajaran secara berkelompok menggunakan tipe <i>Teams Games Tournament</i> dengan 3 Indikator berupa sikap tanggung Jawab, bekerja sama serta kemampuan untuk menyusun strategi dalam kelompok. Dengan hasil tersebut tipe pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran lain seperti Problem Based Learning yang dioptimalkan melalui kerja secara berkelompok.</p>

Copyright (c) 2023 The Author

This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, guru berperan penting dalam proses pembelajaran. dimana kemampuan guru diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun disisi lain banyak penelitian yang menyatakan bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih jauh tertinggal dari negara-negara lain (Ratnasari, 2019). Secara umum, ditilik dari proses penyelenggaraannya guru memiliki tanggung jawab atas perkembangan kemampuan siswa secara optimal dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Prawitasari, 2015). Berbagai metode pembelajaran yang digunakan guru terhadap peserta didik harus sesuai dengan sifat tugas dan cara belajar. Namun, pemilihan dan penguasaan metode pembelajaran yang tepat masih menjadi kendala bagi sebagian guru.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mencari dan menemukan metode yang cocok untuk membentuk karakter siswa agar bisa digunakan dalam memilih aktivitas positif di masa yang akan datang nantinya adalah sebuah peran guru dalam menciptakan inovasi (Haluti, 2023). Sehingga dalam proses kegiatan belajar dan mengajar

inovasi yang digunakan untuk meningkatkan karakter peserta didik salah satunya adalah karakter kepemimpinan sangat diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah. Inovasi yang dilakukan oleh guru dapat berwujud melalui metode dan model pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Metode atau model pasti berpengaruh dalam proses pembelajaran yang efektif, sebaliknya jika guru hanya menjelaskan, maka siswa merasa bosan dan jenuh saat belajar. Penggunaan model yang tepat akan mempengaruhi minat belajar siswa, sehingga hasil belajar meningkat (Siregar & Sentosa, 2015).

Berdasarkan hasil observasi lingkungan belajar yang dilakukan selama 2 kali masa tatap muka di kelas yang sama dalam kegiatan belajar mengajar presentase menggunakan metode mengajar yang melibatkan peserta didik secara penuh masih minim dan masih didominasi metode pembelajaran secara konvensional dengan fokus pembelajaran pada kegiatan penjelasan berupa ceramah. Kemudian wawancara juga dilakukan kepada 3 orang dari total 34 Peserta didik yang diambil menggunakan teknik *random sampling*, sebanyak 2 orang menyatakan kurang suka mempelajari PPKn dikarenakan terlalu banyak menghafal dan mencatat sehingga kesulitan menemukan intisari kepemimpinan di dalam pembelajaran. Kemudian wawancara juga dilakukan kepada guru pamong dan menyatakan bahwa penanaman nilai kepemimpinan peserta didik cukup menantang dengan keadaan respon peserta didik yang terkadang masih kurang antusias.

Dilihat dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Kelas X-D masih menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn yang menekankan pada pengembangan nilai-nilai kepemimpinan atau *Student Leadership* masih menemukan banyak tantangan. Diperlukan sebuah konsep pembelajaran yang mampu menginternalisasikan Potensi *Student Leadership* melalui Inovasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Pada Pembelajaran PPKn Pelanggaran Nilai-Nilai HAM di Kelas X-D SMA N 3 Samarinda. Pembelajaran yang menempatkan kreatifitas dan kemampuan pembentukan nilai kepemimpinan melalui kolaborasi antara materi dengan games merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang untuk memahami permasalahan di sekitarnya.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bersifat kolaboratif dan partisipatif. Arikunto (2019) penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang menggambarkan baik proses maupun hasil, pelaksanaan PTK di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis Internalisasi Potensi Student Leadership Melalui Inovasi Model Pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* Pada Pembelajaran PPKn Pelanggaran Nilai-Nilai HAM Di Kelas X-D SMA N 3 Samarinda. Teknik pengumpulan data dengan melaksanakan Wawancara dan Observasi . Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XD dan Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2023 - 30 November 2023.

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilatar belakangi dengan minimnya metode mengajar yang mengoptimalkan keterlibatan peserta didik secara maksimal dalam meningkatkan potensi *student leadership* dengan indikator kerja sama, bertanggung jawab dan mengkolaborasikan strategi sebagai bentuk pengimplementasian *critical thinking*. Selain itu berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan ketika dilaksanakan kegiatan bekerja dalam kelompok Kemampuan peserta didik berkaitan dengan kepemimpinan dalam diskusi bersama kelompok masih kurang, hal ini dikarenakan banyak dari kelompok belajar yang dibentuk masih memberikan pembebanan

dengan intensitas yang agak tinggi ke beberapa teman kelompok yang dianggap lebih pintar, sisanya tidak begitu serius ketika berdiskusi dan hanya bermain main. Sehingga optimalisasi dan internalisasi *Student Leadership* tidak dapat dilakukan dengan maksimal hanya dengan pelaksanaan kegiatan berdiskusi biasa dalam kelompok belajar.

Penggunaan model pembelajaran yang inovatif belum sepenuhnya diterapkan oleh guru. Model pembelajaran yang diterapkan guru merupakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan diselingi diskusi kelompok. Guru belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi menyebabkan siswa pasif dan kurang bersemangat ketika pembelajaran dikelas. Oleh sebab itu penggunaan model pembelajaran yang tepat, efektif, dan efisien akan membantu siswa belajar dengan baik, karena model pembelajaran merupakan suatu cara yang dipilih oleh guru untuk penyampaian materi kepada siswa agar siswa dapat menerima dan menguasai materi tersebut sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta hasil belajar siswa dapat meningkat.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning dengan Optimalisasi Tipe Teams Games Learning sebagai upaya Internalisasi Potensi Student Leadership Pada Pembelajaran PPKn Pelanggaran Nilai-Nilai Ham di Kelas X-D Sma N 3 Samarinda. Adapun Salah satu keunggulan dari Tipe pembelajaran *Teams Games Tournament* ini adalah siswa akan lebih mudah memahami materi karena dalam implementasinya siswa akan bekerja dengan kelompok yang di desain dengan menggunakan pembelajaran dalam bentuk games yang di lombakan antar kelompok.

Keberhasilan penelitian ini tercapai apabila siswa telah mampu bekerja sama dalam tim dengan baik untuk menyelesaikan materi pembelajaran dan menunjukkan terdapat peningkatan terhadap indikator *Student Leadership* yang telah ditetapkan oleh peneliti. Hal tersebut terlihat dari hasil Wawancara, Observasi dan Pengisian Quisioner selama proses belajar berupa pernyataan setuju atau tidak setuju terhadap setiap indikator yang di tentukan oleh peneliti. baik pada siklus I maupun siklus II. Pembelajaran ini dikatakan berhasil apabila minimal 75% siswa memiliki nilai keterampilan terhadap indikator *Student Leadership*.

Berdasarkan tahapan penelitian yang telah dilakukan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi telah menunjukkan adanya peningkatan Hasil kemampuan *team work* yang mengarah kepada nilai-nilai *Student Leadership*. Peningkatan kemampuan tersebut dalam Mata Pelajaran PPKN berkaitan dengan Nilai-Nilai HAM dalam kehidupan Sehari-hari siswa kelas XD di SMA Negeri 3 Samarinda digambarkan dengan peningkatan nilai *pra Pembelajaran ke pasca Pembelajaran* pada siklus I dan Siklus II. Berikut ini data hasil sementara indikator *student leadership* dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 orang siswa dalam proses kegiatan pembelajaran terhadap mata pelajaran PPKn topik nilai HAM pada siswa kelas X-D di SMA Negeri 3 Samarinda.

Tabel 1. Perbandingan sebelum dan sesudah siklus 1 terhadap indikator

Item Penilaian	Siklus I			
	Pra		Pasca	
	+	-	+	-
Bekerja sama	21	13	22	12
Bertanggung jawab	10	24	13	21
Menyusun strategi bersama	9	25	13	21

Pada indikator bekerja sama pada sebelum pembelajaran 21 orang mengatakan melalui pembelajaran berkelompok dapat meningkatkan nilai kerjasama antar peserta didik dan 13 sisanya menyatakan tidak didapat nilai kerjasama. Setelah perlakuan Pada siklus 1 terdapat kemajuan sebanyak 22 orang mengatakan nilai bekerja sama dapat terbentuk dan sebanyak 12

orang mengatakan nilai bekerja sama belum terbentuk. Kemudian pada indikator bertanggung jawab pada sebelum perlakuan siklus 1 dalam pembelajaran sebanyak 10 orang mengatakan nilai bertanggung jawab dalam pembelajaran berkelompok biasa dapat dilaksanakan dan 24 orang lainnya menyatakan nilai bertanggung jawab belum didapatkan dari kegiatan biasanya. Kemudian setelah diberlakukan siklus pertama pada pembelajaran atau pasca pembelajaran sebanyak 13 orang menyatakan mendapatkan nilai bertanggung jawab dan 21 orang lainnya menyatakan belum mendapatkan nilai-nilai yang menunjukkan sifat bertanggung jawab. Terakhir pada indikator kemampuan menyusun strategi bersama sebelum proses pembelajaran 9 orang menyatakan kerja kelompok dan diskusi kelompok dapat menimbulkan kemampuan menyusun strategi bersama dan 25 orang lainnya menyatakan belum bisa membangkitkan nilai menyusun strategi bersama. Kemudian setelah pemberlakuan siklus pertama pada pembelajaran terdapat kenaikan yakni 13 orang menyatakan dengan pembelajaran berkelompok ditambah pelaksanaan menggunakan tipe *times games turnamen* dapat meningkatkan kemampuan menyusun strategi dan 21 orang lainnya menyatakan masih belum bisa meningkatkan kemampuan menyusun strategi. Rencana Tindak Lanjut dalam Penelitian ini adalah setelah dilaksanakan tindakan menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams games Tournament* pada siklus I, dilakukan refleksi dengan memperhatikan kegiatan belajar mengajar. Dari hasil pengamatan dapat dilihat bahwa pelaksanaan pembelajaran PPKN dengan Model Pembelajaran *cooperative learning* telah menunjukkan hasil yang cukup memuaskan. Refleksi dari hasil pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kekurangan dan perbaikan siklus I

No	Refleksi	Kekurangan	Perbaikan
1	Aktivitas siswa	Sebagian siswa masih sering bercerita dengan teman sebangkunya dan tidak fokus saat guru memberikan instruksi	Untuk selanjutnya ketika ada siswa yang kurang mendengar dan memperhatikan guru ketika menjelaskan ditunjuk salah satunya untuk diberi pertanyaan, sehingga anak-anak dapat lebih fokus terhadap materi yang dijelaskan.
		Saat diskusi dan bermain games masih ada beberapa peserta didik yang terlihat kurang antusias	Guru memberikan perhatian dan motivasi serta memberikan hadiah kepada tim yang antusias agar seluruh peserta didik termotivasi menjadi yang terbaik
		Pada saat berdiskusi masih terdapat siswa yang tidak terlibat dengan maksimal	guru memotivasi siswa agar berkontribusi dengan maksimalk
		Pada saat presentasi berlangsung, kondisi kelas kurang kondusif sehingga terkesan ramai.	Guru menghimbau siswa untuk menjaga kondusivitas selama pembelajaran terutama saat mencari pasangan kelompok.
		Dalam presentasi, terdapat beberapa orang siswa tidak aktif terlihat merenung.	Guru memberi nasehat kepada siswa agar lebih fokus dan mempelajari materi dengan baik sebelum mengikuti presentasi

2	Hasil belajar siswa	Masih didominasi oleh beberapa peserta didik yang memang memiliki ketertarikan pada pembelajaran dan diskusi, sisanya masih terdapat beberapa peserta didik yang belum bekerjasama dengan baik antar anggota dalam satu kelompok	Untuk pertemuan selanjutnya, guru harus memberikan penekanan tentang ketiga item yang diujikan agar motivasi peserta didik sama sama meningkat
---	---------------------	--	--

Berdasarkan refleksi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* telah cukup optimal dalam meningkatkan ketigas indikator kepemimpinan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil pengisian survey yang ditunjukkan kepada 34 Peserta didik yang terlibat melalui kegiatan pembelajaran ini. Oleh sebab itu proses perbaikan akan dilaksanakan pada siklus II guna mengoptimalkan kegiatan siswa pada model pembelajaran *Cooperative learning* menggunakan tipe *teams games tournament* pada siklus I. Kemudian untuk mendapatkan data perbandingan yang akan digunakan mengukur tingkat keberhasilan dan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *teams games tournament* peneliti melanjutkan dan mengulang kembali siklus pembelajaran dengan metri yang berbeda dan objek yang sama yakni 34 Peserta didik kelas X D. Proses pengulangan siklus terjadi dari momen penyusunan perangkat pembelajaran dan bahan ajar serta tindakan di kelas dengan mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar secara kooperatif yang diiringi dengan belajar menggunakan sistem bermain *games*. Setelah masa proses pembelajaran usai, peneliti kembali memberikan survey untuk mendapatkan data keberhasilan optimalisasi Indikator *Student Leadership* dengan topik pembelajaran yang masih sama dan item penilaian yang juga masih sama. Dari hasil tersebut didapatkan beberapa data tambahan mengenai persepsi dan perubahan yang dirasakan oleh peserta didik berkaitan dengan kemampuan untuk bekerjasama dalam tim, bertanggung jawab serta kemampuan menyusun strategi bersama ketiga melaksanakan pembelajaran kooperatif menggunakan tipe *teams games tournament*.

Tabel 4. Kekurangan dan Perbaikan Siklus 2

No	Refleksi	Kekurangan	Perbaikan dan kemajuan
1.	Aktivitas siswa	Sebagian siswa masih sering bercerita dengan teman sebangkunya dan tidak fokus saat guru memberikan instruksi	Untuk selanjutnya ketika ada siswa yang kurang mendengar dan memperhatikan guru ketika menjelaskan ditunjuk salah satunya untuk diberi pertanyaan, sehingga anak-anak dapat lebih fokus terhadap materi yang dijelaskan. Kemajuan: peserta didik menunjukkan tingkat konsentrasi dan sangat mudah saat diberikan instruksi lanjutan

	Saat diskusi dan bermain games masih ada beberapa peserta didik yang terlihat kurang antusias	Guru memberikan perhatian dan motivasi serta memberikan hadiah kepada tim yang antusias agar seluruh peserta didik termotivasi menjadi yang terbaik Kemajuan: Seluruh tim termotivasi dan bersemangat dalam bekerja sama dalam tim.	
	Pada saat berdiskusi masih terdapat siswa yang tidak terlibat dengan maksimal	guru memotivasi siswa agar berkontribusi dengan maksimal. Kemajuan: peserta didik mulai menunjukkan semangatnya untuk terlibat meskipun tidak semua namun mayoritas peserta didik sudah mampu memiliki andil dalam kelompok masing masing.	
	Pada saat presentasi berlangsung, kondisi kelas kurang kondusif sehingga terkesan ramai.	Guru menghimbau siswa untuk menjaga kondusivitas selama pembelajaran terutama saat mencari pasangan kelompok. Kemajuan: Peserta didik mampu mengkondisikan diri sendiri dan kelompok masing masing untuk lebih tenang dan menghargai kelompok lain yang sedang presentasi.	
	Dalam presentasi, terdapat beberapa orang siswa tidak aktif terlihat merenung.	Guru memberi nasehat kepada siswa agar lebih fokus dan mempelajari materi dengan baik sebelum mengikuti presentasi. Kemajuan: Peserta didik memiliki antusias yang bersemangat dan berdiskusi untuk menentukan tanggapan bersama teman kelompoknya.	
2	Hasil belajar siswa	Masih didominasi oleh beberapa peserta didik yang memang memiliki ketertarikan pada pembelajaran dan diskusi, sisanya masih terdapat beberapa peserta didik yang belum bekerjasama dengan baik antar anggota dalam satu kelompok	Untuk pertemuan selanjutnya, guru harus memberikan penekanan tentang ketiga item yang diujikan agar motivasi peserta didik sama sama meningkat. Kemajuan: peserta didik mulai memiliki ambisi yang sama untuk memenuhi 3 item <i>Student Leadership</i> setelah diberikan pemahaman dan apersepsi berkaitan dengan nilai nilai tersebut.

Secara umum terdapat kemajuan yang terukur dengan baik berkaitan dengan kemampuan dan pemahaman peserta didik mengenai kemampuan yang berkaitan dengan *Student Leadership*. Proses yang dijalani dari siklus 1 sampai dengan siklus 2 memberikan gambaran bahwa semakin baik proses pembelajaran yang mampu dibawakan oleh guru maka akan memberikan pengaruh yang baik dan progresif pula bagi perkembangan dan pemahaman peserta didik mengenai indikator kepemimpinan peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui siklus 1 dan 2 dapat diperoleh bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan cara *Cooperative Learning* dengan tipe *teams games tournament* di Kelas XD SMA N 3 Samarinda menunjukkan keberhasilan yang cukup baik.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan potensi *leadership student* dengan materi yang berkaitan dengan pelanggaran nilai-nilai HAM (Hak Asasi Manusia) di SMA Negeri 3 Samarinda tahun ajaran 2023/2024. Adapun lebih lanjut hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada siklus 1 terjadi Peningkatan nilai kepuasan peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan Model diskusi secara biasa dengan diskusi menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* yang telah cukup optimal dalam meningkatkan ketiga indikator kepemimpinan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil pengisian survey yang ditunjukkan kepada 34 Peserta didik yang terlibat.
2. Pada siklus 2 terjadi Peningkatan yang cukup signifikan terhadap pembelajaran dengan menggunakan Model diskusi secara biasa dengan diskusi menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* yang telah meningkatkan ketiga indikator kepemimpinan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sebanyak lebih dari 70% batas ambang keberhasilan. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil pengisian survey yang ditunjukkan kepada 34 Peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran siklus 2
3. Pada siklus 1 dan 2 Terdapat Hubungan yakni peningkatan kemampuan peserta didik yang didasarkan pada pengamatan dan pengisian lembar survey berkaitan dengan indikator nilai nilai kepemimpinan peserta didik selama dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kedepan pembelajaran menggunakan tipe ini akan sangat efektif jika dikombinasikan dengan model pembelajaran *problem based learning* dengan memecahkan masalah menggunakan kekuatan berkelompok.

REFERENSI

- Aini, D. A. N. (2020). *Implementasi kurikulum bela negara dan kemaritiman dalam meningkatkan kemampuan kepemimpinan peserta didik di SMAN Taruna Nala Jawa Timur* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Aisyah, N. H., & Aini, R. (2023). Kepemimpinan Peserta Didik Perempuan dalam Pandangan Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Siwalan. *Jurnal Hawa: Studi Pengarus Utamaan Gender dan Anak*, 5(1), 67-77.
- Arikunto, S., Suhardjono, Supardi (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.

- Catur Desri Anita, Kemdikbud, (2022). Rencana Tindak Lanjut Pembelajaran, <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/rencana-tindak-lanjut-rtl-ppg-daljab-kategori-1-tahun-2022-unesa/>
- Febryananda, I. P. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 07(04), 170-174.
- Haluti, F., Ali, N., Jumahir, J., & Saleh, S. K. (2023). Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Era Modernisasi. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1), 211-216.
- Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(1), 141-148.
- Pramasanti, R., Bramasta, D., & Anggoro, S. (2020). Implementasi pendidikan karakter tanggung jawab dan kerja sama dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 di sd negeri 2 berkoh. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 61-64).
- Ramadhan, M. F., Husen, A., & Raharjo, R. (2021). Pengembangan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik di SMA Negeri 43 Jakarta. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 26-31.
- Ratnasari, Y. T. (2019). Profesionalisme Guru Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan. Revitalisasi Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Era Revolusi Industri 4.0.
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar siswa. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 114-121.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.

ANALISIS PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA SISWA KELAS II SDN 007 SAMARINDA KOTA

Atikah^{1*}, Rizky Firmansyah², Muhammad Siddik³, Petrus Fendiyanto⁴, Suhariah⁵

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mulawarman

⁴Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman

⁵SDN 007 Samarinda Utara

*Email Penulis Korespodensi: ppg.atikah18@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Analisis Penerapan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i></p>	<p>Penelitian ini dilatar belakangi oleh model pembelajaran <i>make a match</i>. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i> Oleh Guru kelas II B SD Negeri 007 Samarinda Kota. Jenis pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah Guru Kelas II B, Kepala Sekolah dan Peserta didik Kelas II B. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model <i>make a match</i> tidak berlangsung efektif dan belum sesuai dengan standar <i>make a match</i> berdasarkan teori. Yang mencakup model pembelajaran <i>make a match</i> yang bisa digunakan adalah pemahaman model <i>make a match</i>, pemanfaatan model <i>make a match</i>, jenis model <i>make a match</i> dan ciri-ciri model <i>make a match</i>. Penerapan model pembelajaran <i>make a match</i> dilakukan sesuai dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran <i>make a match</i> oleh guru kelas II B SD Negeri 007 Samarinda Kota belum memenuhi standar yang ditetapkan oleh permendikbud.</p>

Copyright (c) 2023 The Author

This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran. Pendidikan sesungguhnya adalah proses pematangan kualitas hidup. Melalui proses tersebut manusia diharapkan dapat memahami apa arti dan hakikat hidup, serta untuk apa dan bagaimana menjalankan tugas hidup dan kehidupan secara benar. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 Butir 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, keserdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Undang-undang dirumuskan dengan melandaskan pada dasar falsafah Negara yaitu Pancasila melalui strategi pembelajaran di kelas yang efektif.

Model pembelajaran adalah struktur pembelajaran siswa yang diterapkan dan dievaluasi secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan memberikan dampak bagi siswa dalam kemampuan *hard skill* dan *soft skill* (Komar, 2020).

Model pembelajaran *make a match* adalah model yang memiliki hubungan erat dengan gemar bermain dan karakteristik siswa. Pelaksanaan *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang aktif pada pembelajaran *make a match* dalam mengikuti pembelajaran sehingga mempunyai pengalaman belajar yang bermakna. (Shoimin, 2019).

Guru ialah seorang yang mempunyai gagasan yang harus diwujudkan untuk kepentingan peserta didik yang menunjang hubungan baik dengan peserta didik, sehingga dapat mengembangkan, menunjang tinggi dan menerapkan keutamaan yang menyangkut agama, keilmuan dan kebudayaan (Sya'bani, 2020). Mulyasa (2021) mengatakan bahwa guru profesional wajib mampu mempersiapkan dan mengembangkan dalam mengajar dengan baik, logis dan sistematis, karena untuk kepentingan persiapan mengajar, pelaksanaan pembelajaran merupakan bentuk dari "*profesional accountability*". Dengan mengutip pemikiran Cythia, E. (Mulyasa, 2021) yang mengemukakan bahwa persiapan mengajar membantu guru dalam mengorganisasikan materi standar, serta mengantisipasi peserta didik dan masalah-masalah yang mungkin timbul dalam pembelajaran.

B. METODE

Metode Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Anggito & Setiawan (2020) Penelitian Kualitatif adalah pengumpulan data yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti sebagai instrument kunci, pengambilan sampel dilakukan sumber data secara purposive dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Penelitian dilaksanakan di kelas II-B SDN 007 Samarinda Kota yang beralamatkan di Jalan Aminah Syukur, No.65, Kel, Sungai Pinang Luar, Kecamatan Samarinda Kota, Kota Samarinda provinsi Kalimantan Timur. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru, kepala sekolah, dan peserta didik kelas II B berjumlah 21 orang. Instrumen penelitian ini yaitu menggunakan instrumen berupa: (1) Wawancara adalah alat pengumpulan data untuk penelitian jadi setiap pertanyaan- pertanyaan secara tertulis diberikan kepada guru untuk di jawab. Wawancara dilakukan dengan pedoman wawancara dengan pertanyaan yang dapat berkembang akan tetapi tetap disesuaikan dengan fokus penelitian. Dokumentasi berguna untuk mengumpulkan data diri dari sumber-sumber yang dapat memperkuat penelitian.

C. PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang di dapat setelah proses dengan teknik wawancara secara semi terstruktur melalui informan sebagai bentuk pencarian data dan dokumentasi langsung di lapangan. Analisis ini sendiri terfokus bagaimana analisis guru dalam menggunakan model pembelajaran *make a match* kelas II B SDN 007 Samarinda Kota. Untuk tahap analisis, yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat pedoman pertanyaan untuk wawancara, pengumpulan data, dan analisis data yang dilakukan sendiri oleh peneliti. Wawancara yang digunakan oleh peneliti memiliki beberapa pertanyaan. Sebagaimana temuan di lapangan adapun pendapat guru, kepala sekolah, dan peserta didik dari hasil wawancara mengenai pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* di kelas II B. (a) Pemahaman Guru tentang Model Pembelajaran *Make a Match*. Dalam indikator pemahaman guru tersebut kurang memahami teori tentang model pembelajaran tersebut, sehingga dalam menerapkan model *make a match* tidak sesuai dengan teori yang ada. Sebagai guru seharusnya memahami terlebih dahulu teori tentang model

pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik sehingga model pembelajaran yang digunakan berjalan dengan baik sesuai dengan teori.

Model pembelajaran seharusnya dipandang sebagai suatu alat yang mampu difungsikan oleh guru agar dapat mengelola pendidikan menjadi lebih baik berdaya guna dalam melaksanakan tugas dan fungsinya. Model sebenarnya diharapkan dapat diimplementasikan dengan pembelajaran lebih menarik, namun tidak itu saja diharapkan model yang bervariasi mampu aktif di kelas dan mampu menjadi makhluk sosial tidak apatis terhadap lingkungan sekitar, model juga diharapkan menjadi upaya dalam peningkatan hasil belajar yang harusnya menjadi solusi sebuah permasalahan bagi seorang guru. Pada kenyataannya dilapangan masih ada guru mengalami kendala karena kurang pemahaman mengenai model dan strategi apa yang diajarkan siswa.

Proses pembelajaran di era milenial yang seharusnya *centered learning* apalagi dengan pelaksanaan kurikulum merdeka eksistensi siswa lebih banyak dan guru sebagai penyampai maupun fasilitator, hal lainnya juga dilihat bagaimana guru memberikan penugasan kepada siswa. Hasil wawancara mengenai studi analisis model *Make a Match* dijalankan oleh guru secara umum belum maksimal dikarenakan beberapa faktor sebagai berikut: (1) Ruang Kelas kurang memungkinkan karena ruang belajar yang sempit sehingga menurut pendapat guru hal ini tidak maksimal apalagi di dalam kurikulum merdeka yang pembelajaran lebih aktif dan kooperatif learning dan perlunya kondisi kelas yang lebih luas. (2) Jumlah siswa di kelas II B 21, menurut pendapat guru model *Make a Match* di kelas belum dapat terlaksana secara baik dikarenakan sulit guru membagi menjadi beberapa bagian kelompok sehingga menjadi hambatan yang harus dihadapi oleh guru. (3) Waktu, menurut penuturan guru kelas II B kesulitan lainnya yang dihadapi guru adalah waktu untuk membagi kegiatan pembelajaran, waktu dalam membagi beberapa kelompok sehingga akan mengganggu berjalannya kegiatan sehingga guru tidak menggunakan model tersebut. (4) Kesiapan perangkat pembelajaran dirasa belum maksimal ketika peneliti bertanya kepada guru mengenai modul ajar, responden belum membuat *hard file* dari perangkat pembelajaran.

Melalui wawancara yang telah peneliti lakukan secara keseluruhan, model pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum bervariasi karena lebih banyak memberikan penugasan, sebagian besar peserta didik terlihat hanya terpaku pada lembar kerja siswa saja, tanpa memahami materi yang disampaikan karena mereka menemukan sendiri. Peran model *Make a Match* bukan saja sebagai langkah variatif mengajar dalam proses kegiatan belajar mengajar saja. Model juga merupakan sebagai alat dalam mencapai tujuan belajar terutama pada proses belajar mengajar karena hal ini dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain. Pencapaian belajar dengan model tersebut merupakan hal yang terpenting dikarenakan mengajar akan baik apabila pemilihan model dapat dipilih secara baik jadi hal tersebut agar guru dapat bijak dalam menghadapi problematika mengajar. Pelaksanaan pada kurikulum merdeka di SD Negeri 007 Samarinda Kota dimana siswa diminta aktif berperan bukan berpusat pada *teacher center* maka daripada itu perlu pengkajian dan perbaikan dalam kualitas mengajar. Peran model pembelajaran di kelas II B belum dapat terlaksana secara baik terutama model *Make a Match* karena hambatannya beberapa guru belum dapat melaksanakan kerja kelompok dengan model *Make a Match* dalam proses kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan penelitian tersebut bahwa guru tidak menggunakan model *Make a Match* yang sesuai tetapi hanya terdiri dari kelompok diskusi kecil dan tidak belajar sambil bermain.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai penerapan model pembelajaran *make a match* oleh guru kelas II B di sekolah SD Negeri 007 Samarinda Kota, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *make a match* tidak berlangsung efektif dan belum sesuai dengan standar *make a match* berdasarkan teori (Suprijono 2019). pemahaman guru mengenai

penerapan model *make a match* dirasa masih kurang, belum begitu memahami, dimana guru hanya menerapkan metode diskusi dan media hanya menggunakan gambar dengan teman sebangku dan hanya sebatas itu guru memahami model *make a match* serta guru tidak memahami langkah-langkah model pembelajaran *make a match*. Dalam menerapkan model *make a match* guru mengalami kendala seperti kondisi ruang kelas yang kecil, siswa yang jumlahnya terlalu banyak sehingga dalam pelaksanaan model *make a match* waktu tidak mencukupi, dan administrasi perangkat pembelajaran ada yang kurang makadipastikan tujuan maupun indikator belajar tidak tercapai karena guru tidak memiliki panduan mengenai materi yang akan dicapai. Hal ini juga merupakan kendala guru dalam analisis model pembelajaran *make a match*.

REFERENSI

- Fendiyanto, P., Safrudiannur, S., & Kurniawan, K. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773-1780.
- Komar, E. (2021). Belajar dan Pembelajaran Interaktif. PT Refika Aditama.
- Kurniasih, & Sani. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan. Kata Pena.
- Mulyasa. (2029). Model Persiapan Mengajar (Model Ropers Dan Model Satuan Mengajar). Online, Diakses Tanggal 23 Mei 2018.
- Shoimin. (2022). Fungsi Model Pembelajaran. Sinar Baru Aglesindo.
- Siregar, N., & Nara, H. (2019). Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Ghalia Indonesia*
- Soleh Muhamad. (2021). Teori Belajar Dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang kreatif dan Efektif. Kencana.

PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Sulis Setiawati^{1*}, Irsya Faradisa², Subroto³, Mudhofar⁴, Zainuddin Untu⁵

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

^{3,4}SMA Negeri 2 Samarinda

⁵Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman

*Email Penulis Korespondensi: shulisgs@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Hasil Belajar Matematika Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i></p>	<p>Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL). Jenis penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan sampel penelitian siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 2 Samarinda yang berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes akhir siklus. Berdasarkan hasil tes akhir siklus I didapat nilai rata-rata hasil belajar matematika yaitu 70 yang tergolong dalam kriteria kurang dengan presentase ketuntasan sebanyak 37%. Nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa di siklus II yaitu 79 yang tergolong dalam kriteria cukup dengan presentase ketuntasan sebanyak 87%. Pada siklus I, hasil observasi kegiatan siswa tergolong kurang dan pada siklus II tergolong amat baik. Kesimpulan dari penelitian ini ialah penerapan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu yang dipelajari dari tingkat sekolah dasar (SD) hingga perguruan tinggi, sehingga matematika diartikan sebagai salah satu syarat utama untuk meneruskan ke jenjang selanjutnya (Wardani, 2023). Pembelajaran matematika hendaknya dilakukan dengan dimulai dari mengenal atau mengajukan permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan kontekstual yang ada di sekitar siswa (Mulyono, 2023). Hal ini dilakukan agar siswa secara bertahap akan mampu melibatkan diri secara aktif selama proses pembelajaran untuk mendalami konsep materi yang disampaikan. Sehingga, guru perlu membuat materi pembelajaran terkait kontekstual untuk membuat siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap alasan materi tersebut diajarkan, kemudian menyelidiki permasalahan dan mencari penyelesaian agar permasalahan terselesaikan. Hal ini berarti bahwa guru perlu memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan, permasalahan, atau persoalan kontekstual (Sari & Sunata, 2023).

Hasil observasi yang dilaksanakan di kelas XII IPA 4 SMA Negeri 2 Samarinda diperoleh temuan bahwa rata-rata nilai ulangan harian matematika siswa sebesar 62. Oleh karena itu, nilai siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 2 Samarinda masih tergolong rendah atau kurang karena berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Observasi yang dilaksanakan terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas juga memberikan hasil temuan bahwa pembelajaran dilaksanakan secara berkolaborasi antar anggota kelompok, guru kurang mengkoneksikan materi pembelajaran dengan permasalahan kontekstual di sekitar siswa, dan pembelajaran cenderung berpusat kepada guru. Akibatnya, siswa kurang memahami materi yang diajarkan dan secara mandiri maupun berkelompok, tidak dapat memberikan atau

mengkoneksikan contoh peristiwa kontekstual yang berhubungan dengan topik pembelajaran. Hal-hal tersebut yang memberikan dampak terhadap ketidakefektifan hasil belajar siswa.

Upaya yang dilakukan agar siswa mampu mencapai hasil belajar yang optimal yaitu guru perlu memfasilitasi siswa dengan sebuah model pembelajaran yang sesuai dan pembelajaran yang dilakukan harus berpusat kepada siswa, guru juga harus memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan permasalahan di kehidupan sehari-hari, serta menumbuhkan skill bernalar kritis siswa baik secara mandiri maupun kolaboratif (Kusnawan, 2021). Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut ialah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran inovatif yang berangkat dari konteks permasalahan sehari-hari dengan harapan siswa dapat mengembangkan pengetahuan baru yang telah mereka dapatkan (Ariyani & Kristin, 2021). Model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki tujuan untuk membantu siswa yang pasif menjadi aktif dan dapat menemukan solusi dari setiap permasalahan sehari-hari (Nofziarni, dkk., 2019). Dengan melalui model pembelajaran, siswa dapat aktif dalam melakukan penyelidikan guna menyelesaikan permasalahan dan guru sebagai pembimbing atau fasilitator (Kurniawati, 2021). Sisi positif model ini yaitu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa (Nurleni, 2022). Model *Problem Based Learning* (PBL) memungkinkan siswa untuk berkolaboratif dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Sari & Sunata, 2023).

Melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), siswa akan dihadapkan dengan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar sehingga siswa akan terpacu untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta mendorong siswa untuk bekerja sama dalam mengumpulkan dan menganalisis data untuk memecahkan masalah dan menemukan solusi. Dengan menerapkan model ini, lingkungan sekitar siswa akan berfungsi sebagai sumber belajar yang bersifat kontekstual. Model ini dapat mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dalam memecahkan persoalan sehingga siswa mampu mencapai target belajar yang optimal (Sari & Sunata, 2023). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 2 Samarinda dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

B. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian reflektif yang dilakukan secara berdaur oleh guru atau calon guru (Susilo, 2022). Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA 4 SMA Negeri 2 Samarinda sebanyak 30 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan, proses pembelajaran dua pertemuan dan satu pertemuan untuk tes akhir siklus. Alur siklus dalam penelitian ini terdiri dari analisis permasalahan, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes akhir siklus yang terdiri dari 5 soal uraian dengan materi peluang. Teknik pengumpulan data terdiri atas teknik observasi dan tes akhir siklus. Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa dan tes akhir siklus dipergunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik statistik deskriptif yang terdiri atas penyajian data dalam bentuk tabel dan persentase peningkatan rata-rata hasil belajar untuk menentukan kriteria hasil belajar dan kriteria hasil observasi.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peningkatan hasil belajar matematika siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata hingga nilai akhir siklus. Peningkatan terjadi jika

terdapat kenaikan nilai dari siklus 1 ke siklus berikutnya. Suatu tindakan dianggap berhasil jika kondisi setelahnya menjadi lebih baik. Begitupun sebaliknya, suatu tindakan dianggap gagal jika kondisi setelahnya tidak mengalami perubahan atau peningkatan nilai (Nurrokhmah, 2023). Kondisi lebih baik yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah jika penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memberikan peningkatan pada hasil belajar matematika siswa.

Pada siklus 1, permasalahan berawal dari hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah yang terlihat dari rata-rata nilai ulangan harian matematika siswa, yaitu sebesar 62. Nilai rata-rata tersebut masih berada jauh di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, dijumpai juga bahwa materi pembelajaran yang biasanya disampaikan di kelas subjek masih kurang berkaitan dengan konteks kehidupan nyata sehingga berdampak pada pemahaman dan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah kontekstual dalam matematika. Setelah menyelesaikan pembelajaran pada siklus 1, peneliti melakukan refleksi untuk menentukan perbaikan di siklus berikutnya.

Berdasarkan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada siklus 1, diperoleh temuan berupa hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran, antara lain: (1) Suasana kelas tidak kondusif, banyak siswa yang kurang aktif dalam kegiatan diskusi; (2) Banyak siswa yang masih merasa malu atau kurang percaya diri dan saling tunjuk untuk melakukan presentasi di depan kelas. Selain itu, banyak siswa yang tidak memperhatikan sajian dari kelompok yang melakukan presentasi; (3) Aktivitas siswa dalam pembelajaran masih tergolong kurang dan keaktifan siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah; dan (4) Hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Adapun rata-rata hasil belajar yang diraih siswa sebesar 70 dengan persentase ketuntasan sebanyak 37%.

Berdasarkan hambatan-hambatan di atas, peneliti melanjutkan penelitian ke siklus 2 dengan melakukan perbaikan-perbaikan, antara lain: (1) Guru harus lebih memperhatikan dan membimbing siswa selama kegiatan diskusi sehingga semua siswa saling bekerja sama dalam menyelesaikan LKPD dan mencapai hasil maksimal; (2) Guru harus bisa mendorong dan meningkatkan kepercayaan diri siswa sehingga mereka lebih aktif dan tidak takut untuk bertanya atau memberikan pendapat mereka serta menyajikan hasil diskusi kelompok; dan (3) Guru harus memberikan penguatan yang lebih setelah siswa menyajikan hasil pengerjaan LKPD agar memberikan kepastian kepada siswa terkait konsep materi yang seharusnya. Pada proses pembelajaran di siklus 2, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perbaikan yang ditentukan berdasarkan hambatan siklus 1 sehingga hambatan-hambatan tersebut tidak akan terjadi kembali pada siklus 2. Pada siklus 2, suasana kelas selama pembelajaran lebih kondusif dan siswa aktif melakukan kegiatan diskusi sehingga rata-rata hasil pengerjaan LKPD sudah sangat baik. Secara keseluruhan, hasil observasi terhadap aktivitas siswa dari siklus 1 dan siklus 2 disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil observasi aktivitas siswa

Pelaksanaan	Hasil Observasi Aktivitas Siswa
Siklus 1	Kurang
Siklus 2	Amat Baik

Pada siklus 1, aktivitas siswa selama pembelajaran tergolong kurang. Sedangkan pada siklus II, aktivitas siswa selama pembelajaran tergolong amat baik. Dari hasil tersebut, terlihat bahwa terjadi perubahan baik dalam intensitas aktivitas siswa dari siklus 1 sampai siklus 2. Intensitas aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan menjadi amat baik. Peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dimulai dari nilai awal hingga pada siklus kedua disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil belajar matematika siswa

Nilai	NTS	NTAS	NHBS	Persentase Ketuntasan
Dasar	-	-	62	-
Siklus 1	68,8	71,1	70	37%
Siklus 2	78,2	80,8	79	87%

Pada siklus I, diperoleh rata-rata Nilai Tugas Siswa (NTS) sebesar 68,8, rata-rata Nilai Tes Akhir Siklus (NTAS) sebesar 71,1, serta rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa (NHBS) sebesar 70. Persentase ketuntasan di atas KKM (≥ 75) dalam siklus 1 mencapai 37%. Pada siklus II, diperoleh rata-rata Nilai Tugas Siswa (NTS) sebesar 78,2, rata-rata Nilai Tes Akhir Siklus (NTAS) sebesar 80,8, serta rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa (NHBS) sebesar 79. Persentase ketuntasan di atas KKM (≥ 75) dalam siklus II mencapai 87%. Guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perbaikan-perbaikan yang ditentukan, agar kesalahan pada siklus sebelumnya tidak terjadi kembali. Dari hasil yang diperoleh pada siklus II, peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan tindakan karena 87% siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Presentase tes akhir siklus siswa pada siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan dari 14,3% menjadi 13,6%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di kelas XII IPA I SMA Negeri 2 Samarinda berhasil meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di kelas XII IPA I SMA Negeri 2 Samarinda dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pada siklus 1 rata-rata hasil belajar matematika siswa meningkat menjadi 70 dengan kriteria kurang dan tingkat ketuntasan 37%, sedangkan pada siklus 2 rata-rata hasil belajar matematika siswa meningkat menjadi 79 dengan kriteria cukup dengan tingkat ketuntasan 87%. Nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum penerapan model pembelajaran *ProblemBased Learning* (PBL) sebesar 62. Dari siklus 1 ke siklus 2, hasil belajar matematika siswa meningkat sebesar 13,6%. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa, terjadi perubahan dari siklus 1 sampai siklus 2. Intensitas aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami peningkatan menjadi amat baik.

REFERENSI

- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>.
- Kurniawati, D. (2021). Literature Study of Problem-Based Learning Models on Mathematics Learning. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 4, No. 6, pp. 26-32).
- Kusnawan, H. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas IX melalui Model Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 1(1), 7-12. <https://doi.org/10.53889/jpig.v1i1.18>.
- Mulyono, M. T. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Perbandingan Melalui Penerapan Mathematic Realistic Tugas Pembuatan Miniatur Pada Siswa Kelas VI SDN Bulukerto 01 Kota Batu Tahun 2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(4), 1815-1838.
- Nurleni, N. (2022). Efektivitas Model PBL Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik SMAN 3 Oku. *Jurnal Lentera Pedagogi*, 6(1), 60-65.

- Nurrokhmah, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Siswa Kelas XI-1 IPA SMA Negeri I Penajam Paser Utara. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 337-348. <http://dx.doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16622>.
- Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., & Bentri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2016-2024.
- Sari, M. P., & Sunata, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Skripsi*. Bandung: Universitas Pasundan. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/64297>.
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 61-64).
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Wardani, R. K. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas III SD Negeri 02 Gayamsari Kota Semarang. Manalisih: *Jurnal Penelitian, Sosial, dan Humaniora*, 1(1), 34-43.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN ADAPTASI *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL), *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL), DAN KOOPERATIF

Rudiawan^{1*}, Makrina Tindangen², Djumroh Rosifah³, Petrus Fendiyanto⁴

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²Pendidikan Biologi, Universitas Mulawarman

³SMA Negeri 3 Samarinda

⁴Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman

*Email Penulis Korespondensi: ruduawanscout@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Kooperatif Literasi Numerasi <i>Project Based Learning</i> <i>Problem Based Learning</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik secara umum terhadap pengembangan model pembelajaran. Jenis Penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan metode pengembangan yang dilakukan adaptasi pada model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjL), <i>Problem Based Learning</i> (PBL), dan kooperatif dengan Model pembelajaran diturunkan dari teori kognitif, humanisme dan behaviorisme, di mana siswa aktif terlibat dalam menemukan atau menemukan konsep, fakta, dan prinsip-prinsip baru melalui eksplorasi secara kolaborasi. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X Agribisnis Tanaman SMK Negeri 7 Majene yang berjumlah 28 peserta didik. berdasarkan asesmen nasional tahun 2022 tingkat Sekolah Menengah kejuruan yang telah diolah menjadi rapor pendidikan Indonesia secara umum kemampuan literasi dan numerasi masih dibawah nilai minimum. Upaya yang dapat dilakukan dan sebagai kesimpulan tulisan ini bahwa untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik adalah dengan menerapkan model ajar adaptasi PJBL, PBL, dan Kooperatif. Keberhasilan pembelajaran dapat ditunjukkan jika Peserta didik dapat memahami apa yang telah dipelajari serta bisa mengaplikasikannya dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari..</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menekankan empat kompetensi inti yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran yaitu kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Keempat kompetensi ini tidak terpisahkan sehingga kegiatan belajar merupakan proses yang komprehensif. Proses belajar mengajar pada abad 21 berpusat pada perkembangan Era Revolusi Industri 4.0 yang mengedepankan pengetahuan sebagai tombak utama. Namun, dengan pengetahuan saja tidak cukup untuk mewujudkan Era Revolusi Industri 4.0, karena perlu adanya keseimbangan antara pengetahuan dengan keterampilan sebagai dasar dari sumber daya manusia yang berkualitas pada perkembangan zaman. Mengasah keterampilan melalui pembiasaan diri dan pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai macam hal yang didasari oleh pengetahuan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas yang dimaksud adalah manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, berdaya saing dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pemerintah telah berupaya melalui penetapan berbagai peraturan untuk menjamin agar setiap warga negara memperoleh pendidikan yang berkualitas.

Menurut Alifah (2021) program pemerintah dalam peningkatan pendidikan yaitu memperbaiki proses pendidikan baik berupa pemenuhan sarana dan prasarana mutu, tata kelola, maupun kualitas implementasi kurikulum yang dilakukan oleh satuan pendidikan. Literasi adalah keterampilan membaca, menulis, dan berbicara yang sangat penting bagi setiap individu, termasuk siswa. Kemampuan literasi yang baik akan membantu siswa dalam proses belajar dan meningkatkan kemampuan akademik mereka. Oleh karena itu, meningkatkan literasi siswa harus menjadi prioritas dalam pendidikan. Hal ini harus menjadi perhatian dari guru/pendidik serta orang tua/wali siswa.

Literasi numerasi memerlukan pemikiran logis sehingga memudahkan seseorang dalam memahami matematika membantu siswa untuk dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam pemecahan masalah (Patriana et al., 2021). (Novi Andri dkk, 2023) Meningkatkan literasi siswa adalah tugas yang tidak mudah, tetapi dengan mengikuti beberapa tips di atas, orang tua dan pendidik dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara yang lebih baik. Hal ini akan membantu siswa untuk mencapai potensi akademik mereka dan sukses di masa depan. Sementara itu Ekowati et al., (2019) mengartikan literasi numerasi sebagai kemampuan seseorang dalam menganalisis dan memahami suatu pernyataan yang dikemas melalui aktivitas dalam memanipulasi simbol atau bahasa yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, serta mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan maupun tulisan. Pendapat lain mengatakan bahwa literasi numerasi adalah keterampilan yang diperoleh dalam memecahkan masalah (Mahmud & Pratiwi., 2019). Dengan demikian, literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi berhitung dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan untuk menginterpretasikan informasi yang bersifat kuantitatif yang ada di lingkungan sekitar.

Menurut (Nurmahida, 2020) Guru memegang peranan penting dalam proses pendidikan yaitu sebagai penentu tujuan akhir dari pendidikan. Tugas guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran. Namun, menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan belajar kepada peserta didiknya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik agar mereka dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga tercapainya suatu pembelajaran. Dalam kondisi ini maka pembelajaran tidak dapat tersampaikan secara utuh sehingga diperlukan alternatif terbaik dengan pembelajaran yang difokuskan pada literasi dan numerasi (Pusat Asesmen dan Pembelajaran, 2020). Akar masalah dari rendahnya literasi belajar siswa adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang mampu memfasilitasi siswa dalam berpikir dan melatih siswa untuk terbiasa belajar mandiri.

Fakta di lapangan, pembelajaran lebih terorientasi pada kegiatan menghafal konsep. Selama ini ukuran keberhasilan belajar lebih ditekankan pada seberapa banyak konsep yang dihafalkan siswa, akibatnya siswa tidak terbiasa berpikir dan mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut maka perlu pengembangan model pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan abad 21 dalam pengembangan. Penerapan model pembelajaran tersebut dengan mengadaptasi model pembelajaran yang diharapkan menimbulkan pengaruh terhadap literasi numerasi Belajar peserta didik yaitu Model Pembelajaran Adaptasi PjBL, PBL, dan kooperatif.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan untuk menentukan model pembelajaran yang efektif dengan adaptasi model pembelajaran PjBL, PBL dan kooperatif. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kemampuan literasi dan numerasi peserta didik menggunakan model pembelajaran PJBL, PBL dan kooperatif pada kelas X agribisnis Tanaman SMK Negeri 7 Majene. Teknik pengumpulan data dengan lembar observasi

asesmen formatif postest. Subjek dari penelitian ini adalah Peserta didik kelas X dan waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 November 2023.

C. PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 pertemuan dengan cara melaksanakan pembelajaran Siklus 1 dan Siklus 2 Berdasarkan hasil assesment formatif berubah proses pengerjaan LKPD dan post test. adapun sintaq atau langkah langkah SIKLUS 1 pada peneilitian tindakan kelas Adaptasi model pembelajaran PjBL, PBL, dan Kooperatif pada materi Perkembangbiakan tanaman secara vegetatif alami dan buatan yaitu sebagai berikut :

Kegiatan Pembelajaran Siklus 1

Pertemuan 1

1. Pendahuluan (10 menit)

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa dan mengecek kehadiran
- b. Guru memberikan apersepsi dengan pertanyaan pematik tentang bagaimana manusia melakukan pergerakan.
- c. Guru menyampaikan topik tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi rangka tubuh.
- d. Guru melakukan ice breaking
- e. Guru dan siswa melakukan kesepakatan
- f. Pretes (peserta didik mengakses link canva)

2. Kegiatan Inti (70 menit)

Langkah 1.Stimulus

- a. Pendidik bertanya tentang apa itu Pemiakan Secara Generatif dan vegetatif? Bagaimana tanaman berkembang biak secara generatif dan vegetatif?
- b. Pendidik menyajikan gambar /Video pembiakan generatif dan vegetatif (Biji).
- c. Pendidik dan peserta didik dalam kelompok tayangan canva berupa teks dan video dalam pembelajaran
- d. Peserta didik mengerjakan LKPD yang berisi sesuai tujuan pembelajaran
- e. Setiap kelompok mempersentasikan dan berdiskusi dengan difasilitasi pendidik

Langkah 2.Mengidentifikasi Masalah

- a. Peserta didik dibagi dalam kelompok yang beranggotakan 6 orang.
- b. Peserta didik diminta melakukan pengamatan terkait masalah generatif dan vegetatif
- c. Peserta didik melakukan identifikasi pembiakan generatif dan vegetatif
- d. Peserta didik Menyusun solusi berdasarkan identifikasi pembiakan generatif dan vegetatif
- e. Peserta didik merencanakan upaya sebagai referentif pencegahan

Langkah 3.Mengumpulkan Data atau Informasi

Peserta didik dalam setiap kelompok bekerjasama mencari sumber wawan cara.

Langkah 4.Verifikasi atau Membuktikan

- a. Peserta didik memverifikasi hasil pengumpulan informasi tersebut dengan data atau teori dari berbagai sumber lain.
- b. pendidik meminta dengan sukarela perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mengenai rangka tubuh manusia.
- c. Kelompok lain diminta untuk menanggapi dan memberikan argumen tentang apa yang dipresentasikan.

Langkah 5.Menarik Kesimpulan atau Generalisasi

Membimbing peserta didik membuat kesimpulan dan reword kepada peserta didik

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Merefleksi

- b. Menugaskan untuk Membuat laporan yang berisi hasil identifikasi permasalahan dan solusi, serta cara menerapkan solusi terkait Pembiakan generatif dan vegetatif.
- c. Menjelaskan cara membuat laporan

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan literasi pada peserta didik setelah pendidik menerapkan adaptasi model PJBL, PBL dan Kooperatif Adapun hasil dari siklus pertama memperoleh hasil persentasi sekitar 60% dimana dalam proses pembelajaran disiklus 1 perserta didik Sebagian besar masih kurang menerapkan pembelajaran dengan literasi sehingga kurang pahamnya dalam memahami materi dan kurang dalam berfikir kritis untuk menyelesaikan lembar kerja yang di berikan. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan pada proses pembelajaran pada siklius 1 yaitu:

Kegiatan Pembelajaran Siklus 2

Pada proses pembelajaran siklus 2 pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran yang lebih baik dengan model pembelajaran PjBL, PBL dan kooperatif yang berpusat pada literasi dan Numerasi peserta didik. Pada poses pembelajaran siklus 2 peserta didik lebih menunjukkan peningkatan hasil belajar sekitar 85% dimana peserta didik sudah lebih terbiasa dengan literasi pada proses pembelajaran diaman berguan untuk memahami materi dan menyelesaikan lembar formatif. Langkah-langkah yang digunakan pada proses pembelajaran siklus 1 yaitu:

Pertemuan 1

1. Pendahuluan (10 menit)

- a. Pendidik bersama peserta didik membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian memimpin doa serta mengabsensi peserta didik
- b. Pendidik bersama peserta didik melaksanakan asesmen formatif awal (*pretest*) kepada peserta didik
- c. Pendidik bersama peserta didik melakukan ice breaking
- d. Pendidik bersama peserta didik melaksanakan apersepsi dengan pertanyaan pemantik tentang perkembangbiakan secara vegetatif (link barcode)
- e. Pendidik menyampaikan topik, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi perkembangbiakan secara vegetatif.
- f. Pendidik bersama peserta didik melakukan kesepakatan

2. Kegiatan Inti (70 menit)

Langkah 1. Stimulus dalam kegiatan orientasi

Pendidik menyajikan tayangan bahan PPT lewat media digital app canva dengan video perkebangbiakan secara vegetatif link youtube:

Langkah 2, langkah 3, Mengorganisasi peserta didik, Membimbing penyelidikan individu dan kelompok dalam mengumpulkan data atau informasi

- a. Peserta didik dalam kelompok mengerjakan LKPD setelah menyimak tayangan canva dengan video yang berisi: sesuai tujuan pembelajaran
- b. pendidik membimbing/memfasilitasi diskusi kelompok dalam mengerjakan LKPD serta melakukan pemantauan dengan asesmen formatif proses (lembar observasi

Langkah 4. Verifikasi

- a. Peserta didik dalam kelompok mempresentasikan dan mendiskusikan dalam diskusi klasikal terkait LKPD yang dikerjakan.
- b. pendidik membimbing/memfasilitasi diskusi kelompok dalam presentasi LKPD secara klasikal serta melakukan pemantauan dengan asesmen formatif proses (lembar observasi).
- c. Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait keseluruhan materi yang dipelajari.

- d. Pendidik menjelaskan terkait laporan hasil pengamatan yang berisi identifikasi dan solusi terhadap permasalahan perkembangbiakan secara vegetatif. (produk PjBL Kompleks)

3. Kegiatan Penutup (20 menit)

Langkah 3. Menarik kesimpulan atau generalisasi

- a. Pendidik membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan yang mengacu pada tujuan pembelajaran
- b. Pendidik memberikan reword berdasarkan kinerja dalam menyelesaikan dan presentasi LKPD dengan mengacu pada hasil asesmen formatif proses (lembar observasi)
- c. Pendidik bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan yaitu sesuai tujuan
- d. Pendidik melakukan asesmen formatif *post test*
- e. Pendidik menugaskan peserta didik untuk membuat laporan yang berisi hasil identifikasi masalah dan solusi untuk mitigasi dan penanggulangan akibat tujun materi
- f. Pendidik dan peserta didik melakukan doa bersama untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran

Dari Pembelajaran yang berlangsung sesuai dena siklusnya dari siklus 1 dan siklus 2 mengalami suatu peningkatan hasil belajar dengan membiasakan peserta didik untuk melakukan literasi dan numerasi dalam proses pembelajaran. Dimana dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan hasil belajar sekitar 25%. Dalam penilaian yang diperoleh disiklus 2 peserta didik sudah mengalami peningkatan yang cukup baik dan Sebagian besar peserta didik mencapai nilai 100.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan metode pengembangan yang dilakukan dengan adaptasi pada model pembelajaran PjBL, PBL, dan kooperatif dengan model pembelajaran diturunkan dari teori Kognitif, humanisme dan behaviorisme, di mana siswa aktif terlibat dalam menemukan atau menemukan konsep, fakta, dan prinsip-prinsip baru melalui eksplorasi secara kolaborasi. sehingga kemampuan literasi dan numerasi peserta didik meningkat dengan baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus 1 dan kedua adalah 65% dan pada siklus 2 mendapatkan 90% dimana pada siklus 2 mencapai suatu peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebanyak 25%, jadi dapat disimpulkan bahwa adaptasi model pembelajaran PjBL, PBL dan kooperatif sangatlah berpengaruh dalam proses pembelajaran serta hasil yang diinginkan sesuai dengan harapan pendidik. Dimana suasana pembelajaran pun menjadi sangat menyenangkan, pendidik hanyalah sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran semua berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik benar-benar terlihat aktif dan dapat membiasakan peserta didik untuk berfikir kritis pada materi atau lembar pengamatan yang harus di selesaikan. Pada proses pembelajaran peserta didik terlihat kooperatif dalam semua kegiatan proses pembelajaran.

REFERENSI

- Darwanto dkk, 2020. Penguatan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Pada Pembelajaran Di Sekolah.universitas Muhammadiyah .Kotabumi. <https://media.neliti.com/media/publications/384693-none-eaf0c2b8.pdf>
- Dewi, DKK.(2020). “Pengaruh Kondisi Ekonomi keluarga terhadap hasil belajar Mahasiswa prodi Ekonomi
- Fadlan. (2022). Pengaruh Latar belakang Ekonomi Keluarga dan Biaya Pendidikan terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMAN 1 Linggabayu,

- Muliati, (2022). Peran Orang Tua dalam Mendorong Motivasi Belajar Anak selama Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran PPKn(Studi di Lingkungan Tolotonga
- Novi Andri Nurcahyono dkk, 2023. Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Model Pembelajaran. Universitas Muhamadiyah Sukabumi.
https://jurnal.ut.ac.id/index.php/hexagon_jipm/article/view/4924/1419
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 61-64).

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI PESERTA DIDIK DENGAN
MENGUNAKAN ADAPTASI MODEL *PROJECT BASE LEARNING* (PjBL),
PROBLEM BASED LEARNING (PBL), KOOPERATIF, DAN SOAL HOTS PADA
MATERI VIRUS**

Aprilia Puspita Ningrum^{1*}, Makrina Tindangen², Djumroh Rosifah³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²Pendidikan Biologi, Universitas Mulawarman

³SMA Negeri 3 Samarinda

*Email Penulis Korespodensi: aprilia.arum0404@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Adaptasi Literasi <i>Project Based Learning</i> <i>Problem Based Learning</i> Soal Hots</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi terkait konsep virus kelas X SMA Negeri Khusus Olahragawan (SKOI) Kaltim. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri Khusus Olahragawan yang berjumlah 21 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan asesmen formatif proses lembar observasi untuk penilain dalam proses pembelajaran terkait literasi. Penilaian hasil menggunakan assemen formatif essay yang berisi soal HOTS yang terkait dengan kemampuan literasi. Pada siklus ke-1 peserta didik sudah mencapai nilai rata-rata 83 dengan ketuntasan belajar 86,7 % dari hasil asesmen yang berbasis literasi, sedangkan pada pembelajaran yang dilakukan pada siklus ke-2 peserta didik mengalami peningkatan dari siklus ke-1 dimana pencapaian yang diperoleh pada siklus ke-2 yaitu rata-rata nilai 88 dengan ketuntasan belajar 100 % sesuai dengan yang pendidik harapkan. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model adaptasi PjBL, PBL, Kooperatif dengan soal HOTS dalam kemampuan literasi peserta didik sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran dimana peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada LKPD yang diberikan.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, dengan berbagai alasan dan rasionalisasi kurikulum Indonesia terus mengalami pergantian dari periode ke periode. Keberadaan kurikulum memberi pengaruh yang signifikan bagi kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, melalui tulisan ini, penulis menganggap penting untuk mengurai lebih mendalam dan cermat akan kurikulum pendidikan Indonesia dari periode ke periode, sekaligus memperbandingkannya, sehingga sebagai pelaku pendidikan tulisan ini diharapkan dapat menjadi bahan diskusi solutif untuk memahami pokok permasalahan pendidikan Indonesia dalam perspektif kurikulum. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang bertujuan untuk mengasah minat dan bakat anak sejak dini dengan berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter, dan kompetensi peserta didik. kurikulum merdeka sudah diuji coba di 2.500 sekolah penggerak. Tidak hanya di sekolah penggerak, kurikulum ini juga diluncurkan di sekolah lainnya. Menurut data Kemdikbud Riset, sampai saat ini, telah ada sebanyak 143.265 sekolah yang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Jumlah ini akan terus meningkat seiring mulai diberlakukannya Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2022/2023 di jenjang TK, SD, SMP, hingga SMA.

Menurut kemendikbud Nadiem Makariem, inti dari kurikulum merdeka adalah merdeka belajar, yaitu konsep yang dibuat agar siswa bisa mendalami minat dan bakatnya masing-masing. Jika sebelumnya di kurikulum 2013 peserta didik harus mempelajari semua mata pelajaran (di tingkat TK hingga SMP) dan akan dijuruskan menjadi IPA/IPS di tingkat SMA, lain halnya dengan kurikulum merdeka. Di kurikulum merdeka, peserta didik tidak akan lagi menjalani hal seperti itu. Kurikulum merdeka, peserta didik tidak akan lagi ‘dipaksa’ untuk mempelajari mata pelajaran yang bukan menjadi minat utamanya. Peserta didik bisa dengan ‘merdeka’ memilih materi yang ingin dipelajari sesuai minat masing-masing. Ini dia yang dimaksud dengan konsep merdeka belajar. Kurikulum Ini juga mengutamakan strategi pembelajaran berbasis proyek. Artinya, peserta didik akan mengimplementasikan materi yang telah dipelajari melalui proyek atau studi kasus, sehingga pemahaman konsep bisa lebih terlaksana. Nama proyek ini adalah Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Proyek ini sifatnya lintas mapel. Melalui proyek ini, siswa diminta untuk melakukan observasi masalah dari konteks lokal dan memberikan solusi nyata terhadap masalah tersebut. Tujuannya untuk mengamati dan menyelesaikan permasalahan di sekitar melalui lima aspek utama, yaitu potensi diri, pemberdayaan diri, peningkatan diri, pemahaman diri, dan peran sosial. P5 menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek *project-based learning (PjBL)* yang berbeda dengan pembelajaran berbasis proyek dalam program intrakurikuler di dalam kelas. Hal ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa terbukti dari sebagian besar penelitian jurnal ilmiah menggunakan media PjBL memberikan hasil yang memuaskan untuk masa depan bangsa.

Pembelajaran merupakan korelasi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Chotimah dan Fathurrohman (2018:40) menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang diberikan pendidik untuk membantu peserta didik dalam memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan pembentukan karakter pada suatu lingkungan belajar. Seorang pendidik dapat dikatakan berhasil jika tujuan dari pembelajaran tersebut telah tercapai. Suatu sarana diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat mengatur terjadinya proses pembelajaran sehingga dapat terlaksana dengan baik, terarah, dan menyenangkan. Salah satu sarana yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mengatur berjalannya suatu proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran.

Model pembelajaran diterapkan untuk membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pendekatan pembelajaran yang inovatif itu sangat banyak diantaranya *Project Based Learning (PjBL)* dimana pendekatan ini menekankan pembelajaran melalui kegiatan yang cukup rumit. *Project Based Learning (PjBL)* ialah salah satu proses kegiatan belajar mengajar yang memberi penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai usaha kolaboratifnya. Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mengerjakan suatu proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan lingkungan.

Temuan terkait pembelajaran berbasis masalah sudah banyak dilakukan, *problem based learning* dapat dikatakan sebagai suatu proses pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar secara berkelompok dalam mencari solusi dari permasalahan dunia nyata kemudian dituntut untuk memecahkan masalah tersebut (Kristiana & Radia, 2021; Saputro & Rayahu, 2020). Penelitian yang dilakukan (Panggayuh, 2018) tentang implementasi pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Muhammadiyah 1 Ponorogo menerangkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif menjadikan siswa bertambah aktif dan lebih fokus kepada pelajaran yang sedang disampaikan. Literasi merupakan kemampuan untuk mengolah dan memahami informasi ketika melakukan aktivitas membaca dan menulis. Peserta didik akan memperoleh pengetahuan yang sangat luas melalui kegiatan literasi karena berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis. Kegiatan literasi di sekolah dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber referensi, menerapkan strategi literasi dalam proses belajar,

dan mengkombinasikan strategi literasi dengan kegiatan pemecahan masalah. Literasi dan berpikir kritis sangat penting bagi peserta didik, khususnya di era disrupsi yang mengalami perkembangan IPTEK sangat pesat. Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk menganalisis peran literasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan implementasi budaya literasi di sekolah.

Widiningasih menjelaskan bahwa wacana dan penilaian yang berorientasi HOTS akan mengarahkan pada proses pembentukan keterampilan dalam hal (1) mentransfer satu konsep ke konsep lainnya, (2) memproses dan mengintegrasikan informasi, (3) mencari kaitan dari berbagai informasi yang berbeda-beda, (4) menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah, dan (5) menelaah ide dan informasi secara kritis (Widiningasih, 2019). Dengan demikian, soal-soal HOTS menguji keterampilan berpikir menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Kenyataan dalam pembelajaran di sekolah masih mengalami permasalahan terutama pada peserta didik yakni permasalahan yang terkait dengan literasi. Permasalahan literasi yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis.

Dalam pembelajaran disiklus 1 pendidik masih menggunakan metode lama dengan ceramah yang membuat suasana pembelajaran kurang kondusif. Pendidik juga kurang peka dalam memahami karakteristik peserta didik. Sehingga capaian nilai masih belum maksimal dan mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Berdasarkan kesenjangan yang terjadi antara teori dan konsep yang diungkapkan oleh para pakar pada alenia sebelumnya maka dengan penelitian Tindakan kelas ini pendidik berinisiatif untuk mengatasi permasalahan kemampuan literasi peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran adaptasi *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL), dan *kooperatif* juga dengan menggunakan soal-soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL), dan *kooperatif* juga dengan menggunakan soal-soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang terkait Literasi pada kelas X SMA Negeri Khusus Olahragawan (SKIO) Kaltim. Teknik pengumpulan data dengan lembar observasi asesmen formatif proses dan formatif posttest. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas kelas X SMA Negeri Khusus Olahragawan (SKIO) Kaltim dan waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 November 2023.

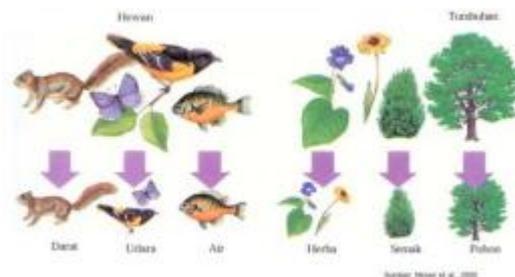
C. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan peningkatkan kemampuan literasi pada peserta didik setelah pendidik menerapkan adaptasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL), dan *kooperatif* juga dengan menggunakan soal-soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang terkait Literasi.

Tabel 1. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran siklus 1

1	Kegiatan Pendahuluan
	<p>Salam.</p> <p>Pendidik mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>Pendidik dan Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.</p> <p>Pendidik bersama peserta didik membuat kesepakatan kelas.</p> <p>Pendidik bersama peserta didik menyanyikan lagu Nasional</p> <p>Melakukan ice breaking.</p> <p>Peserta didik mengerjakan pretest.</p>

Pendidik menampilkan gambar dan video singkat dan mengajukan pertanyaan pemantik :



Pendidik menarik perhatian peserta didik, Pendidik menampilkan gambar beberapa makhluk hidup dan menanyakan “ ada berapa jenis makhluk hidup pada gambar diatas ?

Bisakah kalian mengelompokkan makhluk hidup pada gambar?

Bagaimana cara kalian mengelompokkannya pada gambar diatas?

Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknik penilaian pembelajaran yang disampaikan oleh Pendidik

Memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila

2

Kegiatan Inti

Mengorientasi kan peserta didik pada masalah	Pendidik menyampaikan materi dengan menampilkan video youtube berisi teks dan video berkaitan dengan klasifikasi makhluk hidup dan ciri-ciri hewan vertebrata dalam kladogram.
Mengorganisa si peserta didik untuk belajar	Pendidik membagi peserta didik dalam 5 kelompok yang berisi 6 orang.
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	<p>Pendidik membagikan LKPD kepada peserta didik.</p> <p>Pendidik menjelaskan cara mengerjakan LKPD dan meminta peserta didik berdiskusi secara kelompok untuk mengerjakan LKPD berisi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan pengertian klasifikasi makhluk hidup 2. Menyebutkan 3 manfaat klasifikasi makhluk hidup 3. Mengapa makhluk hidup dikelompokkan? 4. Kapan klasifikasi makhluk hidup ditemukan? 5. Bagaimana cara mengelompokkan makhluk hidup pada hewan vertebrata 6. Melihat dengan seksama bukti fisik berupa gambar pengelompokkan hewan vertebrata 7. Membuat tabel pengamatan observasi 8. Solusi akar permasalahan <p>Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi klasifikasi makhluk hidup dan ciri-ciri hewan vertebrata dalam kladogram.</p>
Mengembang kan dan menyajikan hasil karya	<p>Pendidik memantau perkembangan pengerjaan LKPD peserta didik.</p> <p>Pendidik meminta peserta didik mempresentasikan hasil laporan kelompok secara klasikal hasil LKPD.</p>

	Peserta didik pada kelompok lain mengemukakan pendapat atau bertanya atas presentasi yang dilakukan tentang materi klasifikasi makhluk hidup dan ciri-ciri hewan vertebrata dalam kladogram dan ditanggapi atau dijawab oleh kelompok yang mempresentasikan.
Mengevaluasi dan menarik kesimpulan	Pendidik memberikan penguatan terhadap hasil presentasi setiap kelompok. Pendidik memberikan reward kepada setiap kelompok yang mendapat nilai baik. Pendidik bersama peserta didik mengevaluasi dan menyimpulkan hasil belajar bersama-sama.
3	Kegiatan Penutup
	Pendidik meminta peserta didik mengerjakan posttest dan refleksi diri. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Pendidik mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Berdasarkan hasil observasi siklus I, terlihat bahwa pembelajaran klasifikasi makhluk hidup pada kladogram belum terlaksana dengan baik. Karena strategi yang digunakan belum maksimal dari pembuatan modul ajar yang dengan pembelajarannya yang belum terkait literasi. Begitu juga dengan model pembelajaran, asesmen penilaian serta rubric penilaian dan soal pretest dan posttest yang belum berbasis HOTS yang belum maksimal. Sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah dilaksanakan siklus 1 terkait peningkatan kemampuan literasi sebagai berikut:

- Pada awal pembelajaran terlebih dahulu pendidik melakukan *assessment formatif pretest* kepada peserta didik yang berjumlah 30 orang dengan hasil nilai rata-rata 50. Jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 3 orang dengan persentase 10 %, sedangkan jumlah peserta tidak tuntas belajar sebanyak 27 orang dengan persentase 90 %.
- Pada akhir pembelajaran *pendidik melakukan posttest dengan soal yang sama pada peserta didik yang berjumlah 30 orang dengan hasil nilai rata-rata 83*. Jumlah peserta didik tuntas diatas KKTP sebanyak 26 orang dengan persentase 86,7 %, sedangkan jumlah peserta didik yang masih dapat nilai standar KKTP sebanyak 4 orang dengan persentase 13,3%.

Tabel 2. Ketuntasan belajar peserta didik siklus 1

Jumlah peserta	Peserta didik yang diatas	Peserta didik yang standar KKTP	Nilai rata-rata KKTP	Ketuntasan klasikal
30	26	4	83	86,7%

Refleksi dalam penerapan pembelajaran materi klasifikasi pada ciri-ciri hewan vertebrata dengan kladogram pada siklus I, secara umum pendidik melaksanakan proses pembelajaran tetapi belum maksimal. Menurut Observer kelemahan pendidik yang harus diperbaiki pada siklus II adalah merubah pembelajaran yang berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik seperti pendapat Wiono, Pramudiyanti & Meriza (2021) mengemukakan bahwa pendidikan sains pada Abad 21 menuntut adanya paradigma baru dalam proses pembelajaran yaitu paradigma yang mengubah *teaching* (mengajar) ke *learning* (belajar). Pembelajaran yang dikembangkan adalah pembelajaran yang membiasakan peserta didik untuk beraktivitas melakukan pengamatan, menyelesaikan masalah, observasi, menghasilkan proyek maupun melakukan aktivitas pengumpulan informasi dari berbagai sumber. Dan diharapkan pendidik dapat membuat modul ajardengan menggunakan model pembelajaran berdiferensiasi dengan

strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif dan harus melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Tabel 3. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran siklus II

1	Kegiatan Pendahuluan
	<p>Salam. Pendidik mengecek kehadiran peserta didik. Pendidik dan Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Pendidik bersama peserta didik membuat kesepakatan kelas. Pendidik bersama peserta didik menyanyikan lagu Nasional Melakukan ice breaking. Peserta didik mengerjakan pretest. pendidik memberi apersepsi dengan menampilkan gambar di PPT terkait penyakit yang merugikan manusia yang disebabkan oleh virus. Kemudian menanyakan pertanyaan meliputi : “Gambar apa saja yang kalian amati? Pernahkah kalian sakit flue? Apa yang menyebabkan penyakit tersebut? Apakah penyakit itu bisa menular? Apakah virus merupakan makhluk hidup atau bukan?” Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknik penilaian pembelajaran yang disampaikan oleh Pendidik Memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila</p>
2	Kegiatan Inti
	<p>Mengorientasi kan peserta didik pada masalah Pendidik menyampaikan materi dengan menampilkan video youtube berisi teks dan video dan canva berkaitan dengan materi Virus</p> <p>Mengorganisa si peserta didik untuk belajar Pendidik membagi peserta didik dalam 4 kelompok yang berisi 5-6 orang. Pendidik membagikan LKPD kepada peserta didik.</p> <p>Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok Pendidik menjelaskan cara mengerjakan LKPD dan meminta Peserta didik berdiskusi secara kelompok untuk mengerjakan LKPD berisi : 1. Temukan konsep melalui artikel yang terkait dengan a. Pengertian virus b. Minimal 3 ciri virus c. Minimal 3 jenis virus berdasarkan bentuk serta contohnya d. Membuat tabel terkait hasil analisa solusi terhadap penyebaran virus yang merugikan bagi manusia e. Melakukan prediksi terkait tabel hasil analisis penyebaran virus merugikan bagi manusia 2. Rancanglah proyek tentang upaya untuk mencegah/ mengobati gangguan yang disebabkan oleh virus 3. Buatlah rancangan tersebut dalam media poster/Infografis/PPT/Podcast Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi virus.</p> <p>Mengembang kan dan Pendidik memantau perkembangan pengerjaan LKPD peserta didik.</p>

menyajikan hasil karya	Pendidik meminta peserta didik mempresentasikan hasil laporan kelompok secara klasikal hasil LKPD. Peserta didik pada kelompok lain mengemukakan pendapat atau bertanya atas presentasi yang dilakukan tentang materi virus dan ditanggapi atau dijawab oleh kelompok yang mempresentasikan.
Mengevaluasi dan menarik kesimpulan	Pendidik memberikan penguatan terhadap hasil presentasi setiap kelompok. Pendidik memberikan reward kepada setiap kelompok yang mendapat nilai baik. Pendidik bersama peserta didik mengevaluasi dan menyimpulkan hasil belajar bersama-sama.
3	Kegiatan Penutup
	Pendidik meminta peserta didik mengerjakan posttest dan refleksi diri. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Pendidik mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Pada siklus kedua ini, panduan yang dilakukan pada tahap perencanaan (*planning*) dan pelaksanaan (*action*) mengikuti arahan observer. Pendidik diminta membuat modul ajar dengan adaptasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL), dan *kooperatif* dan soal HOTS sehingga pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang interaktif sesuai dengan gaya belajar peserta didik dan sesuai tujuan pembelajaran yang terkait dengan literasi juga mencapai hasil evaluasi capaian pembelajaran dengan maksimal.

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah dilaksanakan siklus 2 terkait peningkatan kemampuan literasi sebagai berikut:

- a. Pada awal pembelajaran terlebih dahulu pendidik melakukan assessment formatif pretest kepada peserta didik yang berjumlah 21 orang dengan hasil nilai rata-rata 35. Tidak ada peserta didik yang tuntas dengan persentase 0 %, sedangkan jumlah peserta tidak tuntas belajar sebanyak 21 orang dengan persentase 100 %.
- b. Pada akhir pembelajaran guru melakukan posttest dengan soal yang sama pada peserta didik yang berjumlah 21 orang dengan hasil nilai rata-rata 88. Jumlah peserta didik tuntas belajar sebanyak 21 orang dengan persentase 100 %, sedangkan jumlah peserta didik tidak tuntas belajar sebanyak 0 orang dengan persentase 0 %.

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh pada siklus 2 sudah maksimal karena persentase ketuntasan mencapai 100% dan sudah sesuai dengan target yang diharapkan pendidik yaitu nilai peserta didik mencapai rentang 80-100. Peningkatan ini terjadi setelah pendidik menerapkan adaptasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL) dan *Kooperatif* menggunakan soal berbasis HOTS pada siklus 2.

Adapun hasil perbandingan hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan nilai rata-rata hasil belajar dan presentase ketuntasan belajar

Siklus	Nilai Rata-Rata	Ketuntasan Belajar
Siklus 1	83,00	86,7%
Siklus 2	88,00	100%

Berdasarkan hasil pembahasan peneliti dengan observer terhadap perbaikan pada siklus kedua dengan adaptasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL) dan *Kooperatif* dan soal HOTS menunjukkan bahwa literasi peserta didik

terlihat meningkat dibandingkan dengan metode ceramah dan pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Center*). Hasil belajar peserta didik menggunakan soal HOTS pada siklus kedua juga meningkat. Hal ini terbukti pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 83 dan ketuntasan klasikal 86,7 %. Pada siklus II nilai rata-rata kelas sebesar 88 dan ketuntasan klasikal 100%. Terjadi peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 5.

Adanya peningkatan Literasi dan hasil evaluasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa adaptasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL) dan *Kooperatif* dan soal HOTS sangat cocok diterapkan dalam kegiatan pembelajaran materi virus.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh terlihat bahwa metode pembelajaran virus dengan menggunakan adaptasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL) dan *Kooperatif* dan soal HOTS yang telah dikembangkan oleh peneliti pada peserta didik kelas X-1 SMA Negeri Khusus Olahragawan (SKOI) Kaltim telah mampu meningkatkan Literasi peserta didik. literasi peserta didik terlihat meningkat dibandingkan dengan metode ceramah dan pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Center*). Hasil belajar peserta didik menggunakan soal HOTS pada siklus kedua juga meningkat. Hal ini terbukti pada siklus I nilai rata-rata kelas sebesar 83 dan ketuntasan klasikal 86,7 %. Pada siklus II nilai rata-rata kelas sebesar 88 dan ketuntasan klasikal 100%. Terjadi peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 5.

REFERENSI

- Martin, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di MIN 1 Wonosobo. *Jurnal Kependidikan Islam*.
- Bariyah, I. L. N., & Sugandi, M. K. (2022). Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Konsep Ekosistem. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 135-144. Retrieved from <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/791>
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Hadi, S. (2022). Perencanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka, Jakarta : CV. Bayfa Cendekia, 2022) 100. 6 .
- Hasanah,Zairatun. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*. Vol. 1, No. 1
- Mubarak, Z. (2022). *Desain Kurikulum Merdeka Era Revolusi 4.0*. Jakarta: Aksara.
- Rohman,abdul. 2022. Literasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis di Era Disrupsi. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/index>. Vol.2, No.1
- Situmorang, R. (2022). Menumbuhkan Gerakan Literasi di Sekolah. Jakarta Timur : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan dan Teknologi. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/734/menumbuhkan-gerakan-literasi-di-sekolah>

KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI PESERTA DIDIK DENGAN MENGUNAKAN MEDIA YOUTUBE PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN

Arif Rahman Hakim^{1*}, Makrina Tindangen², Djumroh Rosifah³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²Pendidikan Biologi, Universitas Mulawarman

³SMA Negeri 3 Samarinda

*Email Penulis Korespondensi: arif15021990@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Literasi Numerasi Youtube</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara umum meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik dengan media pembelajaran digital youtube. Jenis Penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas X-I Farmasi SMK Gerbang raja Tenggarong yang berjumlah 23 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan hasil analisis data evaluasi berupa asesmen formatif post test dari siklus 1 dan siklus 2. Berdasarkan hasil analisis data evaluasi PPL siklus 1 bahwa 86% peserta didik mencapai KKTP sedangkan pada hasil analisis evaluasi siklus 2 sebanyak 95% peserta didik yang sudah mencapai KKTP hal ini menunjukkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik mengalami peningkatan dengan menggunakan media pembelajaran digital youtube.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Sepanjang hayat, manusia tidak pernah terlepas dari yang namanya pendidikan. Menurut Sujana (2019) mengatakan “Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju Kearah peradaban manusiawi yang lebih baik, sebagai contoh dapat dikemukakan; anjuran atau arahan untuk anak duduk lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui badan bersih seperti apa, rapih pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli satu sama lain, itu merupakan sebagian contoh proses pendidikan untuk memanusiakan manusia.” Adapun pengertian lain yaitu pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang tidak pernah berhenti (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan yang berkesinambungan, yang diperlihatkan pada manusia masa depan, yang berpedoman nilai-nilai budaya dan pancasila.

Pendidikan adalah hal yang krusial dalam kehidupan seseorang. Dengan adanya pendidikan seseorang dapat mengalami perubahan baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi guna membentuk karakter bangsa serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa (Magdalena et al., 2020). Namun, menjadi fasalitor yang memberikan kemudahan belajar kepada peserta didiknya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik agar mereka dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga tercapainya suatu pembelajaran.

Menurut Alexander (2019) Literasi adalah keterampilan yang kompleks yang melibatkan berbagai proses kognitif, seperti pemahaman, kognisi, dan metakognisi. Literasi juga melibatkan berbagai keterampilan sosial dan emosional, seperti komunikasi, kolaborasi, dan empati. Literasi juga mencakup kemampuan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara

efektif. Secara umum, literasi dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengakses, memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi secara efektif dalam berbagai konteks. Literasi mencakup berbagai keterampilan, termasuk membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, dan memecahkan masalah. Literasi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Literasi dapat membantu seseorang untuk sukses dalam pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari.

Menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan (2021), numerasi adalah fitur yang menerapkan operasi hitung dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Ekowati (2019) kemampuan numerasi adalah kemampuan, kepercayaan diri dan kemauan untuk bekerja pada informasi kuantitatif atau special untuk membuat keputusan yang tepat dalam semua aspek kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ate & Lede, 2023) menyatakan bahwa kemampuan numerasi peserta didik rendah dikarenakan kurangnya peserta didik dalam menggunakan berbagai macam angka dan symbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari.

Secara umum, numerasi dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk memahami dan menggunakan konsep-konsep matematika secara efektif dalam berbagai konteks. Numerasi mencakup berbagai keterampilan, termasuk mengenal bilangan dan angka, melakukan operasi hitung dasar, memecahkan masalah yang melibatkan bilangan, dan menggunakan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Numerasi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Numerasi dapat membantu seseorang untuk sukses dalam pendidikan, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari. Numerasi juga penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Sesuatu yang dapat di pergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan keterampilan belajar (Soenarko et al, 2018)

Youtube merupakan situs web untuk menyampaikan informasi. Dengan media pembelajaran peserta didik dapat mengembangkan keterampilan pengguna dalam pengemabangan keterampilan dan meningkatkan penyempurnaan pembelajaran dalam bentuk video-video sehingga hal ini mempermudah belajar dan mengembangkan ketarampilan dan mengembangkan professional pendidik penggunaannya (Baihaqi et al, 2020). Youtube dapat memberikan Peserta didik maupun Guru Kebebasan dalam berekspresi, berkolaborasi di dalam dunia Kependidikan, serta dapat mendapatkan pengalaman berharga dalam meningkatkan kapabilitas mereka (Wigati, Rahmawati, & Widodo, 2014; Rahim Almoswai and Rashid, 2017; Saputra and Fatimah, 2018; Rangga Mahendra, 2020). Adapun kelebihan Youtube adalah tersedianya berbagai tipe video yang beraneka ragam yang dapat membantu seorang Video Maker terinspirasi (Abdullah, 2018; Rangga Mahendra 2020), lalu Youtube ini termasuk website yang sangat mudah untuk diakses melalui Komputer, Laptop, maupun Smartphone.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kemampuan literasi dan numerasi peserta didik dengan menggunakan media digital berupa youtube pada peserta didik kelas X-I Farmasi SMK Gerbang raja Tenggara. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan hasil analisis data evaluasi berupa asesmen formatif post test PPL dari siklus 1 dan PPL siklus 2. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas X-I Farmasi SMK Gerbang raja Tenggara yang berjumlah 23 peserta didik yang dilakukan pada tanggal 16 November 2023.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data evaluasi yang didapatkan, yaitu pada PPL siklus 1 sekitar 80% peserta didik mencapai KKTP, Hal ini dikarenakan pendidik belum maksimal dalam

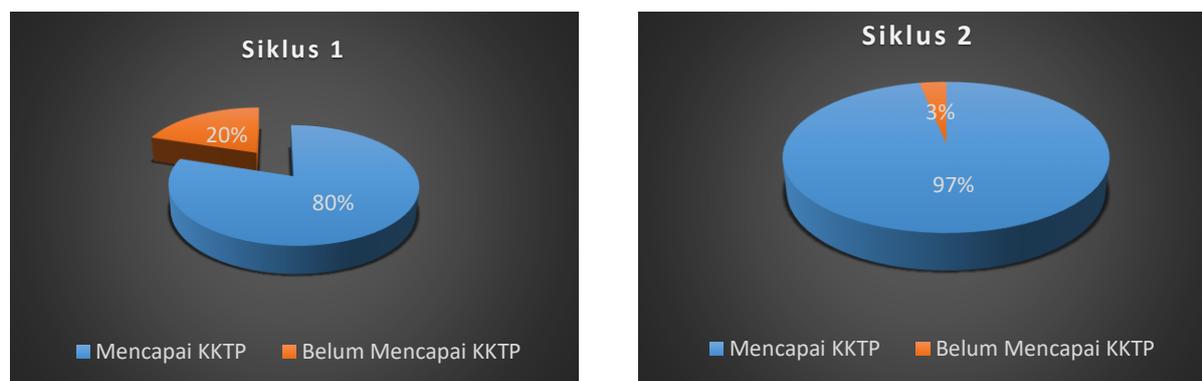
memanfaatkan media digital youtube, sedangkan pada PPL siklus 2 sudah sebesar 98% yang mencapai kktp, ini terjadi karena pendidik sudah memaksimalkan penggunaan media digital youtube, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan literasi dan numerasi pada peserta didik setelah pendidik menggunakan media pembelajaran berupa media digital youtube yang lebih menarik dan inovatif.

Hal ini dikarenakan sebelumnya pendidik hanya menggunakan media ajar yang sifatnya konvensional dan terkesan monoton. Dari hasil analisis data evaluasi yang sudah di dapatkan yaitu pada PPL siklus 1 sekitar 80 % mencapai KKTP, hal ini dikarenakan pendidik belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran berupa media digital youtube sehingga peserta didik terkesan jenuh dalam proses pembelajaran, hal ini mempengaruhi kemampuan literasi dan numerasi peserta didik.

Berdasarkan hasil dari PPL siklus 1, setelah melalui tahapan-tahapan yang terdiri dari perencanaan, aksi atau tindakan, observasi, dan refleksi dengan melakukan melakukan inovasi menggunakan media digital youtube dipilih menjadi inovasi dalam pembelajaran karena selama ini pendidik menggunakan media pembelajaran yang konvensional dan bersifat monoton sehingga kurang menarik perhatian dari peserta didik.

Dipilihnya media digital youtube sebagai media pembelajaran inovatif dikarenakan memiliki kelebihan yaitu membantu pendidik memberikan informasi sebanyak-banyaknya ke peserta didik dalam hal mengembangkan kemampuan berfikir, meningkatkan kemampuan memecahkan permasalahan pada peserta didik dengan mandiri, belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka melalui pengalaman nyata atau kehidupan sehari-hari, dan menjadi pembelajar yang mandiri. Dengan ini maka penggunaan media digital youtube berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini terkait dengan motivasi belajar peserta didik yang juga meningkat pada proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil PPL 2 dimana pendidik telah memaksimalkan penerapan media digital youtube sebagai media pembelajaran, maka terjadi peningkatan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik yang berdasarkan pada data hasil evaluasi asesmen formatif post test pada PPL siklus 2 yaitu, 98% peserta didik telah mencapai KKTP.



Gambar 1. Hasil assent formatif siklus I dan siklus II

Dari grafik di atas terlihat peningkatan kemampuan literasi dan numerasi dengan rentang 17%. Peningkatan ini membuktikan bahwa media digital youtube dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di kelas X-1 Farmasi SMK Gerbang Raja Tenggarong. Dilain pihak media pembelajaran youtube mempermudah pendidik dalam menyiapkan bahan ajar dikarenakan berbagai platform yang terdapat dalam youtube sudah menyediakan bahan serta media ajar yang relevan dengan materi yang akan di sampaikan sehingga pendidik dapat mengefisienkan waktu baik itu dalam penyediaan bahan ajar maupun pada saat penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media youtube dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik kelas X-1 Farmasi SMK Gerbang Raja Tenggara dengan rentang peningkatan kemampuan literasi dan numerasi yang diperoleh adalah 17% yaitu dari data hasil evaluasi PPL siklus 1 dan siklus 2. Dengan memanfaatkan media youtube, memudahkan pendidik dalam mengefisienkan waktu untuk pembuatan bahan ajar yang relevan serta penyampain materi saat proses pembelajaran.

REFERENSI

- Alexander, P. A. (2019). *The nature of literacy: A synthesis of research and theory*. Routledge.
- Ate, D., & Lede, K. Y. (2022) Analisis Kemampuan peserta didik vii dalam matematika literasi numerasi. *Jurnal cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 472, 483.
- Ahmad Baihaqi, H. P. Widayat, A. M. Muslih, S. Subhan, R. Romano, F. A. Baihaqi *Jurnal: EDUSIANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam - STAINIM Journal Official* Volume: 5 Nomor: 2 Tahun: 2020 Halaman: 19-26
- Ekowati, D.W., Astuti, Y.P., Utami, I, W. P., Mukhlisina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal*
- Kemendikbud. (2021). *Modul Literasi Numerasi di Sekolah Dasar*. KEMENDIKBUD:Jakarta
- Magdalena, I. D., Hifziah, M., Aeni, V. N., Rahayu, P., & Hilmaniyah, N. A (2020). Analisis Perbedaan antara Kurikulum KTSP dengan Kurikulum 2013 di SD Negeri Sampora II BINTANG 2(1), Article 1 <https://doi.org/10.30998/sap.v3i2.3033>
- Muhtadin, A., Rizki, N. A., & Fendiyanto, P. (2023). Pendampingan Mendesain Soal Literasi Matematika Model PISA Dengan Pendekatan Etnomatematika (Konteks Sosial Budaya Masyarakat Kutai). *Al-Khidmat*, 6(1), 18-25.
- Rangga Mahendra, Mochamad (2020). *Youtube Sebagai Media Pembelajaran*, Universitas Negeri Jakarta. Jakarta
- Soenarko, D., Santoso, A., & Irawan, A. (2018). Pengembangan model klasifikasi teks berbasis machine learning untuk pendeteksian hoaks. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 6(1), 1-10.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *J Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.

ANALISIS MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGUNAKAN MEDIA BERBASIS VIDEO

Abdi Nur Ihsan^{1*}, Aisyah Fitriani², Muh. Amir Masruhim³, Yuliana⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Kimia, Universitas Mulawarman

⁴SMP Negeri 4 Samarinda

*Email Penulis Korespodensi: abdinurihsan@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Analisis Minat Belajar Pembelajaran Matematika Media Video</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan gambaran secara lengkap mengenai suatu kejadian atau dimaksudkan untuk mengekspos dan mengklarifikasi suatu fenomena yang terjadi. Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat gambaran secara lengkap respon peserta didik pada penggunaan media pembelajaran berbasis video. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 4 Samarinda yang berjumlah 4 siswa. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi, angket, dan wawancara, setelah itu data dianalisis secara kualitatif deskriptif untuk mengetahui kebenaran yang terdapat pada lokasi penelitian. Berdasarkan hasil keseluruhan, minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui video pembelajaran menunjukkan respon yang positif sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar dan hasil belajar yang tinggi. Pencapaian peserta didik dalam suatu mata pelajaran dipengaruhi oleh minat mereka. Peserta didik yang tertarik pada media pembelajaran berbasis video cenderung memberikan perhatian yang lebih besar pada proses pembelajaran. Oleh karena itu dapat kita simpulkan bahwa Pembelajaran menggunakan media berbasis video membantu membangkitkan motivasi belajar peserta didik, mampu merangsang partisipasi aktif peserta didik dan membangkitkan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA
license



A. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika adalah suatu proses interaksi belajar mengajar dalam matematika yang dilakukan antara peserta didik dan guru dimana proses tersebut sebagai suatu sarana atau wadah yang berfungsi untuk mempermudah peserta didik berfikir didalam ilmu atau konsep-konsep abstrak. Proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, semakin tinggi pemahaman materi dan prestasi belajar, maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan dalam belajar merupakan keinginan setiap individu, keberhasilan tersebut dapat ditempuh dengan menumbuhkan minat belajar yang sesuai karena setiap usaha belajar akan memberikan hasil yang memuaskan dan juga akan menentukan keberhasilan di dalam belajarnya.

Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi ketika seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat oleh seseorang tentu akan membangkitkan minatnya. Menurut (Sardiman, 2007) minat muncul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan muncul akibat dari kebiasaan, pengalaman, partisipasi, pada waktu belajar dan bekerja. Minat belajar membantu peserta didik mengoptimalkan interaksinya

dalam pembelajaran. Interaksi tersebut berupa keterlibatan peserta didik dalam menyampaikan ide dan pertanyaan yang membuat mereka mendapatkan pengalaman memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran secara langsung (Tambunan et al., 2019). Kurangnya minat belajar dapat mengakibatkan rendahnya kemampuan berpikir kritis (Darwis et al., 2020) dan menurunnya hasil prestasi belajar (Alam, 2018). Oleh sebab itu, minat belajar peserta didik diupayakan tetap terjaga dalam kegiatan pembelajaran, agar peserta didik semakin antusias mengemban-potensi dan hasil belajarnya.

Dalam meningkatkan minat belajar peserta didik salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman, seorang guru harus mampu menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran harus selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga lingkungan kelas mencerminkan tuntutan zaman dan kepribadian peserta didik (Wisada et al., 2019). Kemajuan teknologi ini tidak hanya membutuhkan guru yang berkualitas tetapi juga keseimbangan dalam penggunaan teknologi yang efektif dalam proses pendidikan. Guru harus bisa menyesuaikan metode pengajarannya dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan sumber belajar berteknologi mutakhir merupakan salah satu cara agar kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik. (Maulani et al., 2022).

Video pembelajaran merupakan suatu media yang menyajikan audio dan visual yang berisi berbagai materi pembelajaran yang mencakup konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap pembelajaran yang diajarkan. Daya tarik utama dari media video pembelajaran yang dapat menampilkan visual dan suara adalah peserta didik dapat memproses informasi atau pesan lebih cepat ketika menggunakan beberapa indra. Peserta didik mampu menerima informasi yang diajarkan kepada dirinya saat pembelajaran terjadi dengan media video yang sangat baik (Batubara et al., 2016).

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data apa adanya tanpa proses manipulasi atau perlakuan-perlakuanlain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan gambaran secara lengkap mengenai suatu kejadian atau dimaksudkan untuk mengekspos dan mengklarifikasi suatu fenomena yang terjadi. Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat gambaran secara lengkap respon peserta didik pada penggunaan media pembelajaran berbasis video. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui observasi, angket, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana respon siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video, dan wawancara dilakukan dengan peserta didik untuk mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui reduksi data, penyajian data dan penarikankesimpulan. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-3 SMP Negeri 4 Samarinda dan waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 23-24 November 2023.

C. PEMBAHASAN

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu kunci utama keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang diinginkan pendidik untuk membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan bantuan alat media pengembangan video pembelajaran dapat memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu lama dibandingkan dengan penyampainnya materi pelajaran dengan metode ceramah tanpa alat bantu.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 pertemuan dengan cara memberikan angket, mengobservasi secara keseluruhan, serta melakukan wawancara pada peserta didik kelas VIII-

3 SMP Negeri 4 Samarinda. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang cukup tinggi dalam pembelajaran berbasis video.

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan peserta didik merasa senang ketika pembelajaran berbasis video karena materi lebih mudah dipahami dan lebih berwarna. Pembelajaran melalui video membantu membangkitkan minat peserta didik. Peserta didik sangat tertarik jika video dimasukkan dalam pembelajaran mereka karena mereka dapat menjadi antusias dan juga lebih memahaminya, tetapi ada saja peserta didik yang kurang antusias dengan pembelajaran berbasis video, membuat peserta didik lebih semangat dalam belajarnya. Sejalan dengan penelitian Nadiyah(2023) yaitu peserta didik merasa senang dan suka dalam melakukan pembelajaran melalui video pembelajaran dikarenakan peserta didik tidak terfokus kepada tulisan dan rumus saja tetapi peserta didik dapat melihat ilustrasi atau gambar yang ditampilkan sehingga membuat peserta didik lebih fokus dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran berbasis video memunculkan sedikit kemauan diri peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran video juga mampu merangsang partisipasi aktif peserta didik, membangkitkan motivasi belajar peserta didik, dan mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Stinganatul et al., 2022), namun tidak ada ketertarikan untuk mencatat dan mengulang materi dikarenakan sudah memiliki video pembelajaran. Peserta didik merasa lebih mudah berkonsentrasi dengan pembelajaran berbasis video, jika kondisi kelas dalam keadaan kondusif. Video pembelajaran dapat membantu dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi pelajaran (Marga Retta et al., 2022).

Penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dihasilkan memiliki kualitas baik yang membuatnya mudah dipahami oleh peserta didik, menarik minat dan rasa ingin tahu mereka untuk belajar, serta dapat membantu mereka saat belajar di rumah (Sadewo et al., 2021).

Dan dari hasil wawancara dengan peserta didik memperoleh respon yang positif, dimana terdapat peserta didik yang senang dan suka dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video, karena peserta didik tersebut merasa pembelajaran yang diberikan oleh guru mudah dipahami dan lebih fokus terhadap materi yang diberikan. Dan ada juga peserta didik yang senang dan suka pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video, namun minat belajarnya lebih kepada pembelajaran menggunakan buku karena peserta didik tersebut merasa materi yang ada di buku tertulis lebih lengkap dengan caranya sedangkan di video pembelajaran sedikit kurang lengkap.

Berdasarkan hasil keseluruhan, minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui video pembelajaran menunjukkan respon yang positif sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar dan hasil belajar yang tinggi. Pencapaian peserta didik dalam suatu mata pelajaran dipengaruhi oleh minat mereka. Peserta didik yang tertarik pada subjek khusus cenderung memberikan perhatian yang lebih besar. Oleh karena itu dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran menggunakan video pembelajaran memberikan dampak positif pada minat belajar yang berpengaruh terhadap prestasi belajar dan hasil belajar peserta didik. (Nadiyah, 2023)

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil keseluruhan, minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui video pembelajaran menunjukkan respon yang positif sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar dan hasil belajar yang tinggi. Pencapaian peserta didik dalam suatu mata pelajaran dipengaruhi oleh minat mereka. Peserta didik yang tertarik pada media pembelajaran berbasis video cenderung memberikan perhatian yang lebih besar pada proses pembelajaran. Oleh karena itu dapat kita simpulkan bahwa Pembelajaran menggunakan media berbasis video membantu membangkitkan motivasi belajar peserta didik, mampu merangsang partisipasi aktif peserta didik dan membangkitkan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika.

REFERENSI

- Alam, Y. (2018). Dampak minat belajar terhadap prestasi belajar siswa pada SMK PGRI 1 Palembang. *MOTIVASI: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 3(2), 537–591.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47.
- Darwis, N. A., Ali, S., & Helmi, H. (2020). Kemampuan berpikir kritis ditinjau dari minat belajar fisika, kepercayaan diri, dan kecerdasan emosional peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika PPs UNM*, 2, 120–123.
- Fatriansyah, Nadiyah. (2023). Analisis Minat belajar Siswa SMP kelas VII Dalam Pembelajaran Matematika melalui Video Pembelajaran. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPMM)*, 5(2), 7-8.
- Fendiyanto, P., Safrudiannur, S., & Kurniawan, K. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773-1780.
- Marga Retta, A., & Fitriyani, P. (2022). Pengembangan video pembelajaran pada materi barisan dan deret untuk peserta didik kelas X SMK. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 8(1), 63–72.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546.
- Nguluwiyah, Stinangatul. Rokmanah, Siti., & Anita (2022). Implementasi Pembelajaran IPA berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 938-946.
- Tambunan, S. J., Sitinjak, D. S., & Tamba, K. P. (2019). Pendekatan matematika realistik untuk membangun kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas XI ips pada materi peluang. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 2(2), 119.
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi Kebudayaan Lokal Pada Sekolah Dasar*. *Sebatik*, 25(2), 590–597.
- Sardiman. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140.

ANALISIS KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II DI SDN 005 SAMARINDA ULU

Apnita Linda^{1*}, Nabila Nur Anisa², Muhammad Fatir Atfal³, Pintaka Kusumaningtyas⁴,
Suprihyatin⁵

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

⁴Pendidikan Kimia, Universitas Mulawarman

⁵SDN 005 Samarinda Ulu

*Email Penulis Korespodensi: ppg.apnitalinda54@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Kesulitan Belajar Penjumlahan Pengurangan</p>	<p>Siswa dengan kesulitan belajar matematika kerap kali beranggapan bahwa pembelajaran matematika tidaklah mudah. Kesulitan belajar yang sering dialami oleh siswa kelas II SD yaitu kebingungan saat mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa kesulitan belajar matematika yang dialami siswa dan faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar tersebut serta upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan belajar matematika di kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif metode deskriptif. Subyek penelitian yaitu siswa kelas IIA sebanyak 10 orang dan guru kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan wawancara secara langsung dengan subjek. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IIA yang berjumlah 10 siswa, 9 siswa diantaranya mengalami kesulitan belajar matematika dalam menyelesaikan soal operasi hitung penjumlahan dan pengurangan yang dinilai berdasarkan 3 aspek yaitu kesulitan belajar matematika, faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar matematika, upaya pemecahan kesulitan belajar matematika.</p>
<p style="text-align: right;">Copyright (c) 2023 The Author This is an open access article under the CC-BY-SA license</p> 	

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang di lakukan untuk perubahan menuju pendewasaan pikiran, sikap, tingkah laku dan lainnya. Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan yang akan menunjukan bangsa ini. Melalui pendidikan seorang manusia akan mampu menjalani kehidupan dengan lebih baik karena dalam proses ini setiap individu akan belajar mengembangkan potensi, kepribadian, kecerdasan dan keterampilan yang akan berguna untuk kehidupan di masa depan. Utama untuk mengembangkan kemampuan berfikir logis dan keterampilan kognitif yang lebih tinggi merupakan “kendaraan” matematika.

Matematika biasanya dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit oleh siswa maupun orang dewasa. Di sekolah banyak siswa tampaknya menjadi tidak tertarik dengan matematika. Bahkan, sering kali mempertanyakan relevansi dari begitu besarnya waktu yang dihabiskan untuk mempelajari pelajaran ini. Penelitian ini telah membuktikan pentingnya matematika di dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga merupakan “kendaraan” utama yang mengembangkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan kognitif yang lebih tinggi pada siswa. Matematika juga memainkan peran penting di sejumlah bidang ilmiah lain, seperti fisika, teknik, dan statistik (Ningsih et al., 2021)

Keberhasilan ketuntasan pembelajaran matematika yang masih rendah disebabkan karena berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu

anggapan dari sebagian besar siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan. Sehingga, banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai salah satu pelajaran yang harus dihindari. Padahal siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika dapat mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan berdampak pada rendahnya prestasi belajar matematika (Permatasari et al., 2023)

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah tertentu yang disajikan dalam bentuk narasi dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kesulitan belajar pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara mendalam (*in depth interview*) dan observasi. Wawancara dalam penelitian dilakukan oleh peneliti dengan cara bertanya jawab bersama guru/wali kelas dan siswa kelas II yang berkaitan dengan kesulitan belajar matematika siswa kelas II. Menggunakan teknik observasi pada saat penelitian bertujuan untuk mengetahui segala sesuatu yang berkaitan dengan siswa kelas II. Penelitian dilaksanakan SD Negeri 005 Samarinda Ulu pada tanggal 22 November 2023. Dengan subjek penelitian siswa kelas IIA semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

C. PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini dimaksud untuk mengetahui kesulitan belajar matematika pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian pada kelas IIA dengan jumlah sampel sebanyak 10 siswa. Yang akan dinilai berdasarkan 3 aspek yaitu kesulitan belajar matematika, faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar matematika, upaya pemecahan kesulitan belajar matematika.

Setelah penelitian kesulitan belajar matematika pada siswa kelas II Sekolah Dasar, maka dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar matematika pada siswa kelas II Sekolah Dasar terdapat sembilan siswa yang mengalami kesulitan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan yang dinilai pada tiga aspek tersebut.

Kesulitan belajar terjadi sebab siswa kurang memahami konsep operasi hitung pada penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, kesulitan dalam operasi hitung penjumlahan dan pengurangan biasanya disebabkan oleh siswa yang kurang teliti dalam mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan. Rendahnya motivasi dan minat belajar siswa juga mempengaruhi kesulitan-kesulitan belajar pada pembelajaran matematika.

Penggunaan media pembelajaran atau alat peraga yang disesuaikan pada materi dapat membantu siswa memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dengan baik. Hal ini sejalan dengan teori Jean Piaget tentang ranah kognitif anak usia kelas II SD bahwa pada tahap ini anak telah memiliki kecakapan berpikir logis namun terbatas pada benda yang bersifat konkret (nyata).

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas II SD masih mengalami kesulitan belajar dalam operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Kesulitan tersebut muncul dari minat belajar siswa yang rendah, adanya anggapan bahwa pembelajaran matematika sulit, kesulitan memahami konsep pembelajaran matematika secara baik, dan juga metode pembelajaran yang kurang dipahami oleh siswa. Untuk itu, pembelajaran di kelas sudah seharusnya menyajikan konsep materi secara konkret. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan alat peraga yang disesuaikan pada materi pembelajaran diharapkan

dapat membangun minat belajar siswa di kelas, khususnya pada operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

REFERENSI

- Kurniani Ningsih, S., Amaliyah, A., & Puspita Rini, C. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 44–48. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Permatasari, A. cahyani, Sari, J. A., Winanda, T., Saputra, R. I., Silvi, Annisa, P., & Fitriani, E. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Dalam Menyelesaikan Soal. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 421–423. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.845>
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 61-64).

ANALISIS TINGKAT KETERAMPILAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL PESERTA DIDIK

Deby Uli Christmarry Sijabat^{1*}, Indah Angela², Noviana Sari Simamora³, Mariatul Qibtiyah⁴,
Rury Muslifar⁵

^{1,2,3,4}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

⁵Pendidikan Bimbingan Konseling, Universitas Mulawarman

*Email Penulis Korespondensi: ppg.debysijabat92@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Analisis Komunikasi Interpersonal</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara umum keterampilan komunikasi interpersonal belajar peserta didik. Jenis Penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X-C SMA Negeri 2 Samarinda yang berjumlah 28 siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat komunikasi interpersonal peserta didik dengan persentase sebesar 42,9% masuk dalam kategori sedang, aspek sikap mendukung sebesar 42,9% masuk dalam kategorisedang, aspek sikap positif sebesar 39,3% masuk dalam kategori sedang dan aspek kesetaraan sebesar 50,0% masuk dalam kategori sedang. Oleh karena itu, tingkat komunikasi interpersonal pada peserta didik kelas X-C SMA Negeri 2 Samarinda berada pada kategori cukup.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang akan dilaksanakan di sekolah tentu sangat mempengaruhi bagaimana peserta didik melakukan komunikasi interpersonal, sebab tiap individu memiliki hak dalam mengungkapkan gagasan, ide dan pendapat kepada orang-orang disekitarnya seperti, keluarga, teman dan guru dengan baik. Menurut (Mulyana 2017) mendefinisikan komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih secara tatap muka atau atau tidak secara langsung yang mempunyai tujuan untuk menyampaikan pesan dan menerima umpan balik baik secara verbal maupun non verbal. Terdapat beberapa aspek komunikasi interpersonal Selain itu kualitas atau intimitas komunikasi interpersonal atau antarpribadi ini ditentukan oleh peserta komunikasi.

Tingkat komunikasi interpersonal yang rendah dianggap sebagai masalah yang harus diselesaikan, sebab komunikasi interpersonal merupakan keterampilan yang seharusnya dimiliki oleh peserta didik dalam mencapai tugas perkembangannya. Apabila peserta didik memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang rendah, maka dapat diusulkan untuk melakukan upaya dalam membantu peserta didik dalam komunikasi interpersonal dengan baik. Berkaitan dengan hal ini, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Tingkat Keterampilan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas X-C SMA Negeri 2 Samarinda Tahun Ajaran 2023/2024”.

B. METODE

Subjek penelitian sebanyak 28 siswa kelas X-C SMA Negeri 2 Samarinda. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah tertentu yang disajikan dalam bentuk narasi dimana peneliti merupakan instrument kunci. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat

keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen yaitu angket.

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam 1 pertemuan dengan cara memberikan angket yang harus diisi oleh peserta didik dan mengobservasi secara keseluruhan pada peserta didik kelas X- C SMA Negeri 2 Samarinda . Berdasarkan hasil analisis data penyebaran angket dengan jumlah 30 item pernyataan kepada 28 responden, maka diperoleh data bahwa peserta didik yang termasuk kategori sangat tinggi sebanyak 4 peserta didik dengan persentase 14,3%, kategori tinggi sebanyak 3 peserta didik dengan persentase 10,7%, kategori sedang sebanyak 13 peserta didik dengan persentase 46,4%. kategori rendah sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 21,4% dan kategori sangat rendah sebanyak 2 peserta didik dengan persentase 7,1%. Adapun perolehan data tersebut peserta didik SMA Negeri 2 Samarinda tergolong memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang sedang dengan persentase sebesar 46,4%. Aspek tertinggi adalah aspek kesetaraan dengan persentase 50,0% sedangkan aspek terendah adalah aspek sikap positif dan aspek kesetaraan namun masuk kategori sangat rendah.

Tabel 1. Distribusi frekuensi kategori tingkat komunikasi interpersonal pada aspek keterbukaan

Kategori	Interval	Skor	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	2	16-18	3	10,7%
Tinggi	2	13-15	7	25,0%
Sedang	2	10-12	12	42,9%
Rendah	2	7-9	3	10,7%
Sangat Rendah	2	< 6	3	10,7%
Jumlah			28	100%

Hasil pengolahan data berdasarkan Tabel 1 menyajikan bahwa tingkat keterampilan interpersonal peserta didik pada aspek keterbukaan berada pada kategori sedang dengan persentase 42,9%. Dapat dikatakan bahwa keterbukaan adalah kemampuan dalam meningkatkan hubungan dengan orang lain sehingga siswa mudah untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi sebab peserta didik mampu bercerita, meminta dan menerima pendapat dari orang lain. Adapun penemuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik pada kategori cukup dalam hal membuka diri, hal ini disebabkan karena peserta didik memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup terkait keterbukaan, sehingga peserta didik dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari dan menghindari pemicu konflik.

Tabel 2. Distribusi frekuensi kategori tingkat komunikasi interpersonal pada aspek empati

Kategori	Interval	Skor	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	4	29-33	2	7,1%
Tinggi	4	24-28	11	39,3%
Sedang	4	19-23	11	39,3%
Rendah	4	14-18	3	10,7%
Sangat Rendah	4	< 13	1	3,6%
Jumlah			28	100%

Hasil pengolahan data berdasarkan tabel 2 menyajikan bahwa tingkat keterampilan peserta didik pada aspek empati berada pada kategori tinggi dan sedang dengan persentase yang sama yakni 39,3%. Dapat dikatakan bahwa empati bukan sekedar ikut merasakan dan menghayati melainkan ikut serta dengan perbuatan yang nyata untuk menunjukkan bahwa peserta didik memiliki pemahaman mengenai empati. Adapun penemuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik pada kategori cukup baik dalam hal berempati, hal ini disebabkan karena

peserta didik memiliki keterampilan dan pemahaman yang cukup baik terkait berempati, sehingga peserta didik dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 3. Distribusi frekuensi kategori tingkat komunikasi interpersonal pada aspek sikap mendukung

Kategori	Interval	Skor	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	2	25-27	5	17,9%
Tinggi	2	22-24	7	25,0%
Sedang	2	19-21	12	42,9%
Rendah	2	16-18	3	10,7%
Sangat Rendah	2	< 15	1	3,6%
Jumlah			28	100%

Hasil pengolahan data berdasarkan Tabel 3 menyajikan bahwa tingkat keterampilan peserta didik pada aspek sikap mendukung berada pada kategori sedang dengan persentase 42,9%. Dapat dikatakan bahwa sikap mendukung adalah kemampuan dalam menunjukkan respon spontan dan lugas dalam berkomunikasi bukan respon menahan atau berkelit. Adapun penemuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik pada kategori cukup dalam aspek sikap mendukung, hal ini disebabkan karena peserta didik memiliki pemahaman yang cukup terkait sikap mendukung, sehingga peserta didik dapat mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 4. Distribusi frekuensi kategori tingkat komunikasi interpersonal pada aspek sikap positif

Kategori	Interval	Skor	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	3	22-25	3	10,7%
Tinggi	3	18-21	11	39,3%
Sedang	3	14-17	11	39,3%
Rendah	3	10-13	3	10,7%
Sangat Rendah	3	<9	0	0,0%
Jumlah			28	100%

Hasil pengolahan data berdasarkan Tabel 4 menyajikan bahwa tingkat keterampilan peserta didik pada aspek sikap positif berada pada kategori tinggi dan sedang dengan persentase yang sama yakni 39,3%. Dapat dikatakan bahwa sikap positif adalah tindakan yang ditampilkan namun relevan untuk menunjukkan secara nyata bahwa aktivitas yang dilakukan dalam kerjasama ketika berkomunikasi. Adapun penemuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik pada kategori cukup baik pada aspek sikap positif, hal ini disebabkan karena peserta didik memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup terkait sikap positif, sehingga peserta didik dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 5. Distribusi frekuensi kategori tingkat komunikasi interpersonal pada aspek kesetaraan

Kategori	Interval	Skor	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	3	21-24	2	7,1%
Tinggi	3	17-20	6	21,4%
Sedang	3	13-16	14	50,0%
Rendah	3	9-12	6	21,4%
Sangat Rendah	3	< 8	0	0,0%
Jumlah			28	100%

Hasil pengolahan data berdasarkan Tabel 5 menyajikan bahwa tingkat keterampilan peserta didik pada aspek kesetaraan berada pada kategori sedang dengan persentase 50,0%. Menurut

(Oktaviani 2018) kesetaraan merupakan pengakuan dari kedua belah pihak bahwa mereka memiliki kepentingan, saling memerlukan, sama-sama memiliki pemahaman bahwa satu sama lain bernilai dan berharga. Dapat dikatakan bahwa kesetaraan adalah pengakuan untuk menempatkan diri setara dengan lawan bicara atau *partner* komunikasi. Adapun penemuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik pada kategori cukup dalam hal kesetaraan, hal ini disebabkan karena peserta didik cukup memahami terkait kesetaraan, sehingga peserta didik dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil analisis data penyebaran angket dengan jumlah 30 item pernyataan kepada 28 responden, maka diperoleh data bahwa peserta didik yang termasuk kategori sangat tinggi sebanyak 4 peserta didik dengan persentase 14,3%, kategori tinggi sebanyak 3 peserta didik dengan persentase 10,7%, kategori sedang sebanyak 13 peserta didik dengan persentase 46,4%, kategori rendah sebanyak 6 peserta didik dengan persentase 21,4% dan kategori sangat rendah sebanyak 2 peserta didik dengan persentase 7,1%. Adapun perolehan data tersebut peserta didik SMA Negeri 2 Samarinda tergolong memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang sedang dengan persentase sebesar 46,4%. Aspek tertinggi adalah aspek kesetaraan dengan persentase 50,0% sedangkan aspek rendah adalah aspek sikap positif dan aspek kesetaraan namun masuk kategori sangat rendah dengan persentase 0,0%.

Melalui perolehan hasil data tersebut maka komunikasi interpersonal peserta didik perlu ditingkatkan secara perlahan mengingat komunikasi interpersonal sangat penting. Menurut (Endah, dkk 122) pentingnya komunikasi interpersonal agar meningkatkan hubungan antarhubungan. Meningkatkan hubungan antarindividu dapat menghindari terjadinya konflik bahkan mengendalikan perilaku-perilaku negatif. Dengan dilakukannya penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi interpersonal pada peserta didik tergolong cukup, perlu dilakukannya peningkatan secara berproses, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi secara interpersonal dengan baik dalam kehidupan sehari-hari mereka. Adapun penelitian ini menjadi catatan bagi Guru Bimbingan dan Konseling dalam meningkatkan kreatifitas dan inisiatif peserta didik dalam membangun komunikasi interpersonal.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa tingkat keterampilan komunikasi interpersonal peserta didik SMA Negeri 2 Samarinda berada pada kategori cukup. Beberapa peserta didik sudah menampakkan ciri-ciri dalam melakukan komunikasi interpersonal yang baik, seperti mendengarkan secara aktif, memiliki rasa empati dan mampu melakukan kerjasama dengan baik. Namun beberapa peserta didik juga belum sepenuhnya percaya diri dalam mengungkapkan pendapat sehingga beberapa peserta didik masih kesulitan mengungkapkan ide dan gagasannya baik proses belajar mengajar.

REFERENSI

- Endah, N., Rohaeti, E. E., & Supriatna, E. (2021). *Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Margaasih Kabupaten Bandung*.
- Kusasi, M. (2014). *Hubungan Empati dan Komunikasi Interpersonal Dengan Kualitas Hidup. Jurnal Psikostudia Universitas Mulawarman*. Vol 3, 37- 49.
- Mulyana, Deddy. (2017). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Rosdakarya
- Oktaviani. (2018). *Peningkatan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Dengan Layanan Bimbingan Kelompok* : Jurnal Online Published: Januari
- Saparudin. (2019). *Identifikasi Komunikasi Interpersonal pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Yogyakarta. Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*.

- Sari, R. P., Boleng, D. T., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Perkembangan Moral Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 75-81).
- Setianingsih. (2014). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterbukaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Universitas Negeri Semarang*. Vol 3, 77-79.
- Sidik, Z., & Sobandi, A. (2018). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru*. *Jurnal Pendidikan (JPManper)*, 3(2), 190-198.
- Widodo, H., Sari, D. P., Wanhar, F. A., & Julianto, J. (2021). *Pengaruh Pemberian Layanan Bimbingan dan Konseling Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2168-2175

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KELAS IV SDN 005 SAMARINDA ULU

Dinawaty Samosir^{1*}, Erika Dea Fitria Rahayu², Akhmad³, Sri Supriatin⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Biologi, Universitas Mulawarman

⁴SDN 005 Samarinda Ulu

*Email Penulis Korespodensi: ppg.erikarahayu01@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Analisis Motivasi Belajar Hasil Belajar</p>	<p>Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar IPAS di SD 005 Samarinda Ulu. Pendekatan penelitian kualitatif digunakan untuk memahami kompleksitas dan kedalaman pengalaman siswa dalam konteks pembelajaran. Metode pengumpulan data diambil dengan menyebar angket dengan 30 item pernyataan disertai dengan wawancara mendalam kepada siswa. Sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 29 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang signifikan dalam memengaruhi motivasi belajar siswa. Faktor-faktor tersebut mencakup aspek-aspek seperti relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, metode pengajaran yang digunakan, dukungan keluarga, persepsi siswa terhadap kemampuan mereka, dan lingkungan sosial di sekolah. Temuan penelitian juga menyoroti perbedaan individu dalam cara siswa merespons faktor-faktor ini, menunjukkan kompleksitas dinamika motivasi belajar. Penelitian ini memberikan wawasan mendalam tentang berbagai faktor yang perlu diperhatikan oleh pendidik, orang tua, dan pengambil kebijakan pendidikan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Implikasi praktis dari penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung perkembangan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 005 Samarinda Ulu.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu hal yang sering didengar, diamati, serta dianalisis proses dan hasilnya. Belajar adalah suatu proses yang melibatkan berbagai hal yang dimiliki oleh setiap individu dan dapat memberikan keuntungan bagi individu yang melakukannya. Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu aktifitas atau kegiatan yang memperoleh suatu perubahan berupa pengetahuan sikap dan keterampilan belajar ini juga dapat diartikan sebagai proses belajar seseorang untuk melewati beberapa tahapan yang mencakup keseluruhan serta upaya baik yang bersifat psikologis, sosial dan juga artikulasi keterampilan. Belajar tidak hanya tentang pelajaran akan tetapi keterampilan, skill, minat, persepsi serta kebiasaan yang sering dilakukan.

Motivasi merupakan faktor yang berpengaruh cukup besar terhadap hasil belajar (Slameto, 2010). Djali (2015) mengemukakan, motivasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu, guna mencapai suatu tujuan (kebutuhan). Motivasi juga bisa dikatakan suatu dorongan atau kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Dalam proses belajar mengajar motivasi peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam mendorong aktivitas-aktivitas dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran guna

mendapatkan hasil belajar sesuai yang diinginkan. Menurut Hakim (Suprihatin, 2012) memberikan pengertian motivasi sebagai “mengemukakan pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.”Kemudian Gibson (Firdaus, 2012) menyatakan bahwa motivasi merupakan “konsep untuk menggambarkan dorongan-dorongan yang timbul pada atau di dalam seseorang individu yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku”.

Menurut Ainurrahman (2012) aktivitas belajar siswa yang didorong oleh motivasi belajar merupakan pertanda siswa sudah memiliki kesadaran dalam diri untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Salah satu hal nyata yang dapat dilihat adalah anak yang memiliki motivasi belajar dan aktivitas belajar yang tinggi akan memperoleh hasil yang baik pula. Motivasi belajar berasal dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa yang berfungsi sebagai penggerak yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dimiyati dan Mujiono Dimiyati dan Moedjiono (2006) membedakan motivasi berdasarkan sifatnya menjadi dua yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang disebut motivasi ekstrinsik. (1) Motivasi Instrinsik adalah dorongan yang timbul dari dalam diri siswa untuk mencapai tujuan tertentu demi mencapai kepuasan. Dalam kaitannya dengan belajar. Motivasi intrinsik merupakan “timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu itu sendiri, yaitu sesuai dan sejalan dengan kebutuhannya” (Uno, 2012), sedangkan menurut Syaiful Djamarah (Sifra, 2017) motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadiaktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang. Motivasi ekstrinsik adalah “timbul karena adanya rangsangan dari luar individu (Uno.2012:). Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah (Sifra, 2017) pengertian motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif karena adanya rangsangan dari luardan Zarwan (2018) Motivasi Ekstrinsik yaitu motivasi yang dipengaruhi ransangan dari luar diri. Setiap peserta didik pasti untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Keberhasilan peserta didik dalam belajar akan menjadi kebanggaan dalam diri peserta didik, orang tua, dan lingkungan sekitarnya. Salah satu indikator keberhasilan peserta didik dalam belajar adalah dengan mendapatkan hasil belajar yang sangat memuaskan atau mendapatkan nilai yang baik.

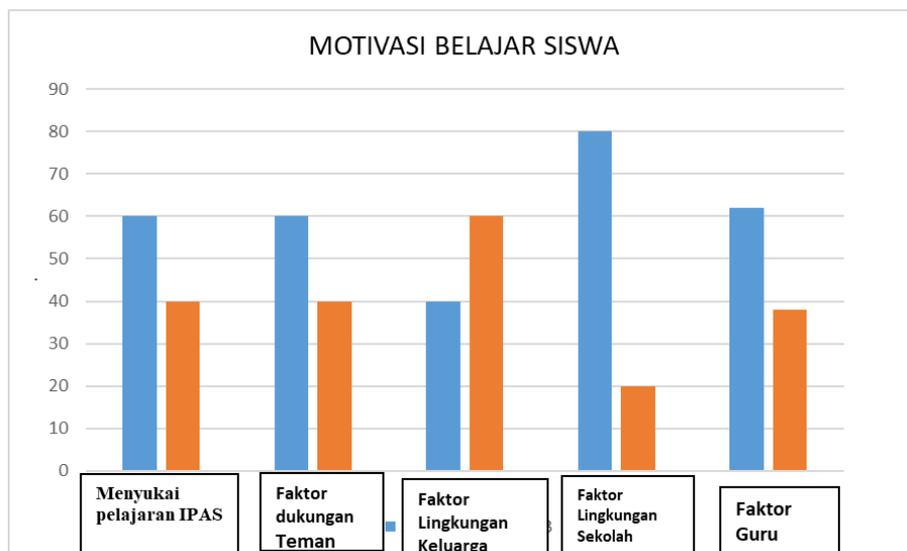
Dengan demikian, tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental.Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang baik cenderung akan mengikuti proses belajar di kelas dengan baik cenderung akan mendapatkan hasil belajar yang baik. Begitu juga sebaliknya peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tidak baik cenderung tidak akan mengikuti proses belajar mengajar di kelas dengan baik dan cenderung mendapatkan hasil belajar yang kurang baik. Motivasi belajar yang kurang baik, dapat ditandai dengan pertama adanya kecenderungan pada siswa menunjukkan sikap yang tidak serius, main-main dan kurangnya rasa ingin berlatih terhadap materi pembelajaran yang diajarkan, kedua, mereka cenderung memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan, dan ketiga, mereka cenderung belajar dan berlatih apabila akan menghadapi ujian. Untuk itu motivasi erat hubungannya dengan hasil belajar yang akan di capai. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh motivasi belajar dan aktivitas terhadap hasil belajar. Sesuai dengan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap aktivitas belajar, pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar, pengaruh aktivitas belajar terhadap hasil belajar, pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar melalui aktivitas belajar IPAS di Kelas IV SDN 005 Samarinda ULu tahun 2023.

B. METODE

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang terencana, terstruktur dan dimaksudkan untuk mengungkapkan fakta serta gambaran mengenai suatu masalah. Penelitian dilaksanakan di SD

Negeri Samarinda Ulu dengan subjek penelitian sejumlah 29 peserta didik di kelas VI SDN 005 Samarinda Ulu. Analisis dilaksanakan dengan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari in depth interview, angket, dan dokumen. Setelah semua data terkumpul, data di analisis melalui empat tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian menggunakan indikator yakni 1) disiplin belajar, 2) aspirasi peserta didik 3) tingkat keaktifan peserta didik, 4) kepuasan peserta didik, 5) kemampuan peserta didik, 6) kondisi peserta didik, 7) kondisi lingkungan peserta didik, dan 8) proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan secara sistematis, akurat, dan aktual mengenai kenyataan yang terjadi serta mendeskripsikan suatu permasalahan yang akan di teliti.

C. PEMBAHASAN



Gambar 1. Hasil motivasi belajar siswa

Diatas merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 005 Samarinda Ulu kelas IV pada tanggal 24 November 2023. Data tersebut diperoleh dari responden peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik dapat diketahui bahwa, persentase yang diperoleh adalah 60% yang membuktikan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran IPAS di sekolah. Kemudian anak yang tidak memiliki ketertarikan pelajaran IPAS sebanyak 40%. Berdasarkan hasil data dari faktor teman disimpulkan bahwa peserta didik yang termotivasi dengan adanya dukungan teman memiliki persentase 60%. Faktor lingkungan teman sekelas saat belajar ternyata memiliki pengaruh dalam meningkatkan belajar peserta didik. Sementara terdapat 40% siswa tidak menunjukkan pengaruh dari dukungan teman dalam meningkatkan termotivasi belajar IPAS. Peserta didik lebih senang berbicara dengan teman sekelasnya daripada belajar bersama dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh terdapat 40 % orang tua mendukung anaknya dalam mengikuti pembelajaran di rumah dan terdapat 60% orang tua yang kurang memberikan perhatian mereka terhadap pembelajaran dan dukungan di rumah. Dukungan belajar dari orang tua berperan penting bagi seorang anak karena untuk memenuhi kebutuhan dasar anak dalam bentuk perhatian, kenyamanan serta rasa kasih sayang. Peran orang tua dalam pendidikan anak sangatlah penting seperti mendukung setiap kegiatan belajar anak, melakukan komunikasi antara orang tua dengan pendidik serta memberikan fasilitas belajar yang mendukung. Kemudian pendapat ini diperkuat dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa peran orang tua

memberikan pengaruh yang positif dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar seorang anak. Oleh karena itu, peran orang tua akan memberikan hasil belajar yang baik.

Hasil data yang diperoleh adalah 81% terhadap situasi kelas tenang dan nyaman saat proses pembelajaran. Situasi kelas tenang dan nyaman saat proses pembelajaran berlangsung dapat membantu konsentrasi peserta didik serta dapat mengendalikan situasi yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pelajaran yang baik. Hasil data 81% peserta didik melakukan latihan mandiri yang diajarkan, disekolah, dirumah masing-masing, dan hanya 19% yang tidak melakukan latihan mandiri pada saat dirumah. Melakukan latihan mandiri dirumah sangatlah penting karena hal tersebut dapat membantu peserta didik untuk menjadi lebih kreatif, dapat meningkatkan prestasi serta dapat menumbuhkan motivasi didalam diri peserta didik.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh 62% peserta didik sulit memahami materi yang diberikan oleh guru dan 38% peserta didik yang tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal tersebut terjadi karena kurangnya perhatian peserta didik saat guru memaparkan materi sehingga mengakibatkan kesulitan dalam memahami pembelajaran. Menurut peserta didik, guru membantu kesulitan yang dialami oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran peran guru sangatlah penting. Seorang guru harus memperhatikan kepada setiap peserta didik yang berada didalam kelas, dan guru juga harus mengetahui bagaimana karakteristik seorang peserta didik. Kemudian kurangnya metode serta media yang bervariasi dalam pembelajaran yang membuat peserta didik merasa bosan saat pelajaran berlangsung dikelas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah sesuatu pengaruh yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan seorang peserta didik. Sedangkan faktor eksternal faktor yang dipengaruhi dari luar misalnya perhatian dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran bimbingan orang tua pada pembelajaran di rumah fasilitas dan kebutuhan yang menjadikan oleh orang tua serta faktor lingkungan sekitar yang menyebabkan salah satu dari faktor yang mempengaruhi minat belajar.

Lingkungan sekolah termasuk ke dalam salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar seorang peserta didik. Di dalam proses belajar mengajar guru merupakan peran penting untuk membantu dalam meningkatkan minat belajar di sekolah. Kemudian lingkungan keluarga juga mempengaruhi minat belajar peserta didik contohnya seperti memberikan fasilitas untuk belajar saat anaknya membutuhkan fasilitas belajar guna untuk memudahkan anak dalam semangat untuk belajar. Kemudian dukungan dan motivasi dari orang tua dapat membantu anak lebih semangat dan menumbuhkan kreativitas dalam dirinya.

D. KESIMPULAN

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seorang peserta didik, seperti senang dan aktif saat mengikuti proses pembelajaran merupakan bentuk minat dan motivasi belajar karena keinginan peserta didik sendiri tanpa ada dorongan dari orang lain. Faktor yang mempengaruhi motivasi faktor eksternal merupakan faktor yang dipengaruhi dari luar misalnya faktor dari dukungan orang tua, dan lingkungan sekitar. Apabila penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat ditangani dengan baik, maka peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan tentunya tidak hanya dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS namun juga mata pelajaran lain. Aspirasi peserta didik perlu difasilitasi dengan model pembelajaran yang tepat sehingga hasil yang diharapkan dapat tercapai. Tentunya diperlukan sinergi antara orangtua/wali dengan pihak sekolah agar faktor penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat teratasi.

REFERENSI

- Djaali. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksar
- Dimiyati, Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineke Cipta
- Firdaus, Daud. (2012). Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol j19. No 2*
- Gan, Yongtao., & Sude Bilige. (2019). Parental Involvement in Home-Based Education and Children's Academic Achievement in China. *Social Behavior and Personality: An International Journal 47,12*.
- Sari, R. P., Boleng, D. T., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Perkembangan Moral Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 75-81).
- Selfia S. Rumbewas, Beatus M. Laka, Naftali Meokbun. (2018). *Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Negeri Saribi, 2(2)*, 201-212.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Promosi Vol 3, No. 1. 73-82*
- Sifra, S., & Wijaya. (2017). Hubungan Motivasi Belajar Ekstrinsik terhadap Hasil Belajar Psikomotorik pada Mata Pelajaran Agama Kristen Kelas V di SD Zion Makasar. *Jurnal Jaffray Vol. 15. No.2*
- Uno, Hamzah. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zarwan, F. U., Rosmawati, F. U., & Arsil, F. U. (2018). Motivasi Siswa Dalam Aktivitas Pengemangan Diri Bidang Kepramukaan di Gugus Depan SDN 22 Ulak Karang Utara Kota Padang. *Jurnal MensSana,3(1)*, 1-9.

PENGARUH KREATIVITAS MENGAJAR TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA

Hafifah Agustina^{1*}, Elsje Theodora², Evie Palenewen³, Petrus Fendiyanto⁴

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

^{2,3}Pendidikan Biologi, Universitas Mulawarman

⁴Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman

*Email Penulis Korespondensi: agustinahafifah@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Kreativitas Mengajar Berpikir Kritis Hasil Belajar</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kreativitas mengajar guru Biologi pada materi sistem reproduksi manusia terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa SMA Negeri 4 Samarinda. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode <i>quasi eksperiment</i> dengan rancangan penelitian yang digunakan yaitu <i>non-equivalent control group design</i>. Pengambilan sampel dilakukan secara <i>purposive sampling</i> dengan kelas eksperimen yakni kelas XI MIPA 2 dan kelas kontrol yakni kelas XI MIPA 1. Teknik analisis data menggunakan uji Independent Sample t Test. Hasil analisis data yang diperoleh yaitu menunjukkan nilai sig. 2 tailed sebesar 0,000, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kreativitas mengajar guru Biologi pada materi sistem reproduksi manusia terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa SMA Negeri 4 Samarinda.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan kegiatan belajar. Proses pembelajaran adalah adanya komunikasi antara pengajar dan peserta didik, sehingga menentukan nilai peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Belajar adalah pengembangan karakter dari proses menggali ilmu pengetahuan (Putri dkk., 2020). Di Indonesia, Peningkatan mutu pendidikan adalah salah satu prioritas utama program pendidikan. Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana yang mengarah kepada pencapaian tujuan dan hasil dari kegiatan belajar tersebut. Tercapainya tujuan belajar dalam bentuk pencapaian indikator merupakan satu gambaran keberhasilan peserta didik dan keberhasilan guru mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Oleh sebab itu, penetapan indikator keberhasilan belajar sangat diperlukan kejelasan terminologi yang digunakan dalam tujuan pembelajaran yang berfungsi untuk memberikan arah kepada penetapan pengalaman belajar dan dikuasai peserta didik sebagai bukti telah melaksanakan proses kegiatan pembelajaran.

Guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar dalam kelas yang memiliki peran usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial. Oleh karena itu, guru yang merupakan salah satu unsur di bidang kependidikan harus berperan serta secara aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional, sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang. Dalam arti khusus dapat dikatakan bahwa pada setiap diri guru itu terletak tanggung jawab untuk membawa para siswanya pada suatu kedewasaan atau taraf kematangan tertentu. Dalam rangka ini guru tidak semata-mata sebagai “pengajar” yang *transfer of knowledge*, tetapi juga sebagai “pendidik” yang *transfer of values* dan sekaligus sebagai “pembimbing” yang memberikan pengarahan dan menuntun siswa dalam belajar

(Abidin, 2017). Dalam proses pembelajaran, kegiatan interaksi antara guru dan siswa merupakan kegiatan yang cukup dominan. Dalam pengembangan proses pembelajaran, semua komponen harus diperhatikan dan dikelola sebaik-baiknya sebagai suatu keseluruhan (Abidin, 2017). Pada saat proses pembelajaran berlangsung, keterlibatan guru sangat diperlukan untuk mengatur, mengawasi dan mengarahkan semua komponen dasar dan faktor penunjang yang mempengaruhinya.

Merujuk hal tersebut diatas, menurut Usman (2009) dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran harus menjadi pedoman bagi seorang guru dalam mengajar sekaligus sebagai sasaran utama dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Namun demikian, agar tidak terjadi hambatan dalam proses belajar mengajar, maka selain mengetahui deskripsi tujuan pembelajaran seorang guru dituntut pula untuk memberikan kemudahan-kemudahan bagi siswa dalam memperoleh pengalaman belajar. Adapun menurut Abidin (2017) salah satu bentuk dari kemudahan dalam memperoleh pengalaman belajar tersebut adalah dengan kreativitas mengajar guru dalam mengadakan variasi.

Dalam konteks dunia sekolah, pengembangan kreativitas dimaksudkan sebagai salah satu upaya peningkatan mutu atau kualitas pendidikan. Kreativitas mengajar guru diartikan sebagai kemampuan guru yang senantiasa mengembangkan bahan atau materi pelajaran dan mampu menciptakan suasana yang menarik dan tenang serta bisa memodifikasi pelajaran. Kreatif ialah seseorang dapat memberikan ide-ide baru yang belum diterapkan sebelumnya. Dalam mengembangkan kreativitas peserta didik diperlukan hal atau syarat yang mendukung yaitu guru kreatif yang mencakup pembelajaran kreatif (*creative teaching*) (Pentury, 2017).

Menurut Sari (2018) bahwa kreativitas guru dapat berupa merancang dan menyiapkan bahan ajar, kemudian ada pengelolaan kelas dimana seorang guru dapat mengubah posisi duduk setiap siswa, kemudian penggunaan metode, seorang guru harus kreatif menggabungkan beberapa metode supaya murid tidak merasakan bosan atau jenuh pada saat proses pembelajaran. Adapun peneliti berfokus terhadap kreativitas yang merujuk pada kekatifan suasana kelas, dengan cara memvariasikan gaya mengajar maupun media yang digunakan. Menurut Abidin (2017) salah satu bentuk memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran adalah kreativitas guru yakni guru mengadakan variasi mengajar yang meliputi variasi gaya mengajar dan variasi dalam menggunakan media. Variasi gaya mengajar sendiri meliputi variasi suara, variasi gerakan anggota badan dan variasi perpindahan posisi guru dalam kelas. Yang mana variasi tersebut dianggap sebagai sesuatu yang energik, antusias, bersemangat dan memiliki relevansi dengan hasil belajar. Sedangkan variasi media meliputi variasi media pandang, variasi media dengar, variasi media taktil dan variasi media audiovisual.

Dari kreativitas yang dikembangkan oleh guru ini lah yang akan memberi dampak terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar sendiri banyak diartikan sebagai suatu tingkah laku, tindakan, aktivitas, pengetahuan dan atau pengalaman ke arah yang lebih baik yang diperoleh seseorang setelah melakukan proses belajar. Hasil belajar merupakan nilai yang dihasilkan oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar. Di dalam proses pembelajaran guru sebagai pendidik memegang peranan penting dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pendidik dan faktor dari dalam siswa itu sendiri. Menurut Sulastri (2022) hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Berdasarkan pendapat diatas hasil belajar akan berpengaruh positif, apabila menunjukkan penampilan kemampuan baru pada diri siswa dalam mengerjakan tugas maupun soal-soal pada tes yang diberikan secara baik dan benar sesuai dengan petunjuk dan jatah waktu yang telah ditetapkan.

Hasil belajar ini dapat dikategorikan dalam beberapa aspek, salah satu yang menjadi perhatian peneliti adalah kemampuan berpikir kritis siswa. Menurut Zubaidah (2010) berpikir kritis dapat diartikan sebagai proses dan kemampuan yang digunakan untuk memahami konsep, menerapkan, mensintesis dan mengevaluasi informasi yang diperoleh atau informasi yang dihasilkan. Berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan telah diketahui berperan dalam perkembangan moral, perkembangan sosial, perkembangan mental, perkembangan kognitif, dan perkembangan sains. Di banyak negara, berpikir kritis telah menjadi salah satu kompetensi dari tujuan pendidikan, bahkan sebagai salah satu sasaran yang ingin dicapai. Maka dari itu, kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu hasil belajar yang seminimalnya dapat dikembangkan sejak dini terutama melalui pembelajaran sains.

Berdasarkan uraian diatas diperlukan peran pendidik sebagai seorang yang kreatif. Hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa akan berpengaruh apabila proses mengajar pendidik dilakukan secara bervariasi, salah satunya dengan memvarisikan gaya mengajar dan media atau alat bantu yang digunakan. Dalam hal ini kreativitas mengajar guru perlu diterapkan sebagai bentuk upaya peningkatan kualitas atau mutu pendidikan. Kreativitas guru dalam mengajar ini selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik menjadi kreatif dan kritis sehingga peserta didik mampu memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

B. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *quasi eksperimen*. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *one group pretest-posttest*. Rancangan penelitian menggunakan dua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Variabel bebas penelitian adalah kreativitas mengajar guru biologi dan variabel terikat penelitian adalah kemampuan berpikir dan hasil belajar peserta didik. Populasi penelitian ialah siswa kelas XI SMA Negeri 4 Samarinda. Teknik pengambilan sampel yang digunakan di dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data penelitian terdiri dari observasi, dokumentasi dan tes. Teknik tes tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik dengan memberikan *pretest* dan *posttest* sebagai perbandingan kemampuan peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Adapun teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil belajar ialah dengan menggunakan uji-t. Uji t tersebut digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh masing-masing variabel terhadap variabel terikat.

Dalam menganalisis data kemampuan berpikir kritis digunakan analisis deskriptif persentase, yaitu analisis yang bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari distribusi subjek menurut kategori-kategori nilai variabel dalam bentuk penyajian persentase. Setelah data yang menjadi fokus penelitian diperoleh dan dikumpulkan, maka selanjutnya adalah menganalisis data tersebut dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Membuat peta respon siswa per-nomor soal berdasarkan Taksonomi Bloom
- Menentukan level respon siswa dengan cara membandingkan jawaban mereka dengan jawaban benar optimal pada tiap-tiap soal
- Menghitung frekuensi dan persentase siswa pada masing-masing level Kognitif Taksonomi Bloom. Persentase siswa dihitung dengan rumus persentase sederhana, yakni:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

- Dari data kuantitatif, data diolah dan ditransformasikan ke dalam data kualitatif.

Data penelitian sebelum dianalisis dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah skor untuk variabel

bedistribusi normal atau mendekati normal. Uji normalitas yang digunakan yaitu *Shapiro Wilk* sebagai uji yang dilakukan untuk mengetahui data acak suatu sampel kecil dengan bantuan program SPSS versi 25. Uji homogenitas varians ini dilakukan agar dapat mengetahui apakah data hasil penelitian homogen atau tidak dan uji ini dilakukan sebagai syarat dalam analisis independent sample t test. Berikut ini kriteria interval interpretasi persentase

Tabel 1. Kriteria interval interpretasi persentase

Rata-Rata Nilai	Kriteria
$75\% \leq x \leq 100\%$	Baik Sekali
$65\% \leq x < 74\%$	Baik
$55\% \leq x < 64\%$	Cukup
$0\% \leq x < 54\%$	Kurang

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 4 Samarinda pada kelas XI melalui instrumen tes penelitian, diperoleh data nilai hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 4 Samarinda. Nilai hasil belajar siswa ditentukan dengan tingkat ketuntasan berdasarkan nilai KKM yaitu diatas 70.

Tabel 2. Skor Hasil belajar siswa SMA Negeri 4 Samarinda

Tes	Nilai Rata-Rata Siswa	Keterangan
Pretest kelas eksperimen	47,86	Tidak tuntas
Posttest kelas eksperimen	83,27	Tuntas
Pretest kelas kontrol	47,68	Tidak tuntas
Posttest kelas kontrol	71,09	Tuntas

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen pada saat *pretest* yaitu 47,86 sehingga tidak adanya ketuntasan dalam *pretest*, kemudian mengalami peningkatan pada saat *posttest* dengan nilai rata-rata 83,27 dengan keterangan tuntas. Selanjutnya, diketahui pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *pretest* yakni 47,68 sehingga tidak adanya ketuntasan pada *pretest*, kemudian mengalami peningkatan pada saat *posttest* dengan nilai rata-rata sebesar 71,09 dengan keterangan tuntas.

Tabel 3. Kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Indikator	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Persentase Perindikator	Kategori	Persentase Perindikator	Kategori
C4 (Analisis)	80,68%	Baik Sekali	85,23%	Baik Sekali
C5 (Evaluasi)	68,07%	Baik	76,59%	Baik Sekali
C6 (Mengkreasi)	57,95%	Cukup	73,64%	Baik
Rata-rata	68,90%	Baik	78,48%	Baik Sekali

Berdasarkan tabel 3 hasil persentase kemampuan berpikir kritis siswa kelas kontrol pada indikator C4 (analisis) menunjukkan kategori baik sekali dengan perolehan persentase sebesar 80,68%. Begitupula persentase kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen menunjukkan kategori baik sekali dengan persentase sebesar 85,23%. Pada kelas kontrol indikator C5 (evaluasi) menunjukkan kategori baik dengan persentase sebesar 68,07% sedangkan pada kelas eksperimen indikator C5 (evaluasi) menunjukkan kategori baik sekali dengan persentase 76,59%. Selanjutnya pada kelas kontrol indikator C6 (mengkreasi) menunjukkan kategori cukup dengan persentase sebesar 57,95% sedangkan pada kelas eksperimen indikator C6 (mengkreasi) menunjukkan indikator baik dengan persentase sebesar

73,64%. Kemudian diperoleh pula persentase rata-rata dimana kelas kontrol menunjukkan kategori baik dengan persentase sebesar 68,90% sedangkan pada kelas eksperimen menunjukkan kategori baik sekali dengan persentase sebesar 78,48%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil persentase rata-rata kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil uji *independent sample t-test*

<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>			
	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Equal variances assumed</i>	12.654	42	.000
<i>Equal variances not assumed</i>	12.654	32.179	.000

Berdasarkan tabel 4 hasil Uji *Independent Sample t Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan hasil nilai signifikan yaitu ($0,000 < 0,05$) maka dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh kreativitas mengajar guru biologi terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa SMA Negeri 4 Samarinda. Mata pelajaran Biologi di sekolah merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam berpikir dan bertindak khususnya dalam bidang sains. Salah satu strategi yang digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah dengan berfokus pada kreativitas mengajar guru saat di kelas. Bagaimana guru dapat kreatif menerapkan ide-ide dan konsep baru untuk membuat suasana kelas terkesan lebih menyenangkan sehingga ada ketertarikan dari peserta didik untuk aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar. Adapun kreativitas yang dimiliki oleh guru juga dapat membantu guru untuk memunculkan metode belajar dan penugasan yang mampu memicu siswa untuk aktif berpikir kritis, tidak hanya sekedar memahami tetapi juga ada gagasan yang kemudian menjadi hasil daripada kemampuan berpikir kritis peserta didik itu sendiri. Berpikir kritis merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan telah diketahui berperan dalam perkembangan moral, perkembangan sosial, perkembangan mental, perkembangan kognitif, dan perkembangan sains. Di banyak negara, berpikir kritis telah menjadi salah satu kompetensi dari tujuan pendidikan, bahkan sebagai salah satu sasaran yang ingin dicapai. Maka dari itu, kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu hasil belajar yang seminimalnya dapat dikembangkan sejak dini terutama melalui pembelajaran sains. Sebagaimana menurut Rahardhian (2021) konsep berpikir kritis menekankan pada delapan hal yaitu: analisis, penalaran, inferensi, membandingkan, formulasi hipotesis, sintesis (membuat ide baru), pengujian dan kesimpulan komperhensif.

Ketika suasana kelas dirasa mulai kurang kondusif maka guru sedikit mengeraskan suara agar perhatian siswa kembali tertuju pada guru. Selain memperhatikan intonasi suara guru juga perlu yang namanya penekanan, dalam hal ini dikombinasikan dengan gerakan tangan seperti menunjuk papan tulis atau tampilan layar, penekanan ini diperlukan untuk meminta perhatian khusus siswa pada hal-hal yang bersifat spesifik. Selanjutnya kesenyapan atau kebisuan ini kemudian dilakukan oleh guru ketika perhatian siswa mulai teralihkan, atau dalam keadaan ribut, guru lalu mengubah suasana kelas menjadi sepi dari yang sebelumnya berkegiatan menjadi tanpa kegiatan atau diam, kemudian diikuti dengan menatap siswa satu persatu, hal ini dapat membuat siswa merasa heran, bersalah dan kembali menunjukan perhatiannya pada guru. Selanjutnya kontak mata dan gerakan yang dilakukan guru, guru secara kreatif mampu menunjukkan gerakan-gerakan dan raut wajah yang lebih ekspresif hal ini diharapkan mampu membangkitkan dan menyalurkan semangat kepada siswa saat proses belajar berlangsung. Penerapan variasi gaya mengajar yang dilakukan peneliti tersebut didukung dalam teori Abidin (2017) bahwa variasi gaya mengajar dilihat sebagai sesuatu yang energik, antusias, bersemangat dan memiliki relevansi dengan hasil belajar, variasi gaya mengajar meliputi variasi suara, penekanan, kesenyapan, kontak pandangan dan gerakan guru.

Beberapa cara mengajar yang diterapkan oleh guru yang harapannya dapat memberi pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa ialah guru menggunakan video sebagai alat bantu mengajar yang mana video tersebut ditayangkan kemudian siswa diminta memperhatikan dengan seksama sambil menganalisis video yang ditayangkan, setelah selesai menayangkan video guru meminta siswa untuk memberi kesimpulan poin apa saja yang ia dapatkan dari hasil menonton video tersebut, hal ini diharapkan mampu mendorong siswa untuk aktif berpikir dan bersuara, kemudian untuk pengaruhnya terhadap aspek kemampuan berpikir kritis ialah dalam hal ini mampu menganalisis, melakukan inferensi dengan pemahaman yang ia peroleh kemudian memberikan kesimpulannya.

Pada pengalaman belajar lain dipertemuan selanjutnya guru melakukan kegiatan praktikum dengan bahan sederhana yang terjangkau. Guru menyediakan bahan untuk menjelaskan materi terakait perbedaan warna cairan menstruasi pada wanita, menggunakan kapas, pembalut, tisu, susu cair, kental manis serta pewarna makanan. Selanjutnya siswa diminta membuat beberapa warna cairan menstruasi mulai dari yang berwarna coklat, merah gelap, merah segar, merah muda, dan kuning kecoklatan serta membuat beberapa gumpalan darah menggunakan tisu yang gumpalan darah haid tersebut mungkin dialami oleh seorang wanita pada saat menstruasi. Kemudian juga membuat warna cairan sperma mulai dari berwarna bening, putih, abu-abu, kuning, merah, hingga berwarna hitam. kegiatan ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk mampu mensintesis (membuat ide baru), menguji dan penalaran, dalam hal ini siswa mampu memadukan warna dan bahan praktikum sehingga menghasilkan cairan berwarna seperti yang dimaksudkan. Setelah siswa berhasil membuat cairan tersebut, siswa kemudian diminta mendiskusikan secara berkelompok penyebab kemungkinan atau penyebab terjadinya warna cairan tersebut, kelompok hanya terdiri atas 3 orang agar setiap siswa aktif berdiskusi dan mencari jawaban. Hal ini diharapkan dapat mendorong siswa agar mampu menunjukkan adanya aspek kemampuan berpikir kritis yakni dapat membandingkan, memformulasikan hipotesis dan memberi kesimpulan komperhensif.

Pengalaman pembelajaran selanjutnya yang dilakukan oleh guru sebagai bentuk kreativitas pada pertemuan ketiga adalah dengan membagi siswa ke dalam dua kelompok besar, yakni tim pro dan kontra yang selanjutnya diberikan tampilan berita berkenaan dengan pergaulan bebas pelajar dan legalitas penggunaan alat kontrasepsi dikalangan pelajar. Guru bertugas memonitor keberlangsungan diskusi, dimana kedua tim dapat menyampaikannkan gagasan dan penguatan atas argumennya masing-masing. Kegiatan berjalan aktif dengan kesempatan yang sama antara tim pro dan kontra, siswa bebas menyampaikan gagasan atau pandangannya terkait berita yang dipaparkan, pun saling mengintrupsi satu sama lain. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong siswa dalam kemampuan berpikir kritis pada aspek analisis, membandingkan dan sintesis. Adanya kegiatan tim pro kontra dalam mendukung kemampuan berpikir kritis peserta didik ini sesuai dalam teori Kartimi (2012) bahwa berpikir kritis juga merupakan cara berpikir untuk menganalisis suatu argumen dan memunculkan suatu wawasan.

Kegiatan terakhir yang dilakukan guru sebagai salah satu bentuk kreativitas mengajar di kelas adalah dengan membuat soal evaluasi dalam bentuk *games* (permainan) guru memilih permainan rebut kursi, siswa yang tidak mendapatkan kursi diminta mencabut kertas pertanyaan yang sudah disiapkan guru lalu memberikan jawaban sesuai dengan pemahamannya sepanjang mengikuti kegiatan belajar mengajar, guru dapat membenarkan jawaban jika terjadi kekeliruan. Kegiatan ini dilakukan dengan harapan siswa mampu mengevaluasi materi pembelajaran yang telah didapatkan serta menakar kemampuannya dalam memahami suatu materi.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, aspek atau indikator mendasar dari guru yang kreatif dan guru yang mampu secara kreatif memvariasikan metode dan cara mengajar selanjutnya diharapkan dapat mempengaruhi dan meningkatkan aspek kemampuan berpikir kritis yang secara umum terdiri dari sifat, sikap dan kualitas berpikir. Dimana variasi mengajar

guru yang berkaitan dengan suara, gerakan dan interaksi ini diharapkan berpengaruh terhadap aspek sifat dan sikap siswa menjadi lebih baik lagi, siswa dapat berpikir secara kritis bahwa sifat dan sikap di dalam kelas mampu mempengaruhi hasil belajar dan penerimaan serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selanjutnya, pada kreatifitas guru yang mampu memvariasikan media atau alat bantu yang digunakan serta guru yang mampu memvariasikan metode dan cara mengajar diharapkan dapat mempengaruhi kualitas berpikir siswa, yakni dengan metode dan cara mengajar yang membantu siswa untuk berpikir secara kritis dalam memahami penjelasan dan memecahkan suatu masalah yang diberikan. Pengaruh yang diharapkan tersebut sesuai dengan teori Rahardhian (2021) Konsep berpikir kritis dalam pandangan filsafat menekankan pada sifat, sikap dan kualitas berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis peserta didik sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi selanjutnya diukur melalui soal *pretest* dan *posttest* yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang telah diajarkan dengan memperhatikan bobot soal, yakni menggunakan indikator soal HOTS dalam taksonomi bloom yakni C4 (analisis), C5 (evaluasi) dan C6 (mengkreasikan). Hal ini diharapkan mampu mengukur seberapa jauh kemampuan berpikir kritis peserta didik, ditandai dengan soal yang mengarah pada kemampuan dalam analisis, sintesis, pemecahan masalah, menyimpulkan, dan mengevaluasi. Hal tersebut sesuai dalam teori Adnyana (2012) bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi. Tantangan dalam dunia pendidikan yaitu menuntut siswa untuk berpikir berpikir tingkat tinggi (HOTS). Pada pembelajaran biologi sangat diperlukan kemampuan berpikir kritis siswa agar mampu menyelesaikan permasalahan yang ditemukan dalam melakukan suatu percobaan (Hamdani, 2019). Dalam teori lain Abd. Ghofur (2016) kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan seseorang melakukan penalaran untuk mengintegrasikan pengetahuannya dalam rangka menganalisis fakta, membuat dan mempertahankan gagasan, membuat suatu perbandingan, dan mengambil kesimpulan untuk memecahkan masalah.

Setelah menerapkan kreativitas seorang guru dalam mengajar berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa kreativitas mengajar guru biologi berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada hasil *posttest* peserta didik. Pada hasil *posttest* peserta didik dalam kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar *posttest* yakni 83,27 dan kelas kontrol diperoleh rata-rata nilai *posttest* yakni 71,09. Selain itu, ada juga hasil persentase kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan indikator soal HOTS dalam taksonomi bloom yakni C4 (analisis), C5 (evaluasi) dan C6 (mengkreasikan) yang menunjukkan pada kelas eksperimen diperoleh hasil persentase rata-rata kemampuan berpikir kritis sebesar 78,48% dengan kategori baik sekali, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh hasil persentase rata-rata kemampuan berpikir kritis sebesar 68,90% dengan kategori baik. Kemudian diperkuat dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh kreativitas mengajar guru biologi pada materi sistem reproduksi terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMA Negeri 4 Samarinda dimana diketahui kreativitas mengajar guru biologi mampu membentuk dan membantu siswa dalam hal kemampuan berpikir kritis yang diukur menggunakan taksonomi bloom soal HOTS yakni C4 (Analisis), C5 (Evaluasi), C6 (Mengkreasikan) dan relasional yang termasuk ke dalam kategori baik sekali dengan persentase yang berbeda serta dengan diperoleh hasil nilai t_{hitung} sebesar dan t_{tabel} sebesar maka hipotesis yang diajukan diterima. Terdapat pengaruh kreativitas mengajar guru biologi pada materi sistem reproduksi terhadap hasil belajar siswa SMA Negeri 4 Samarinda dengan di peroleh hasil t_{hitung} sebesar dan t_{tabel} sebesar maka hipotesis yang diajukan diterima.

REFERENSI

- Adyana, G. (2012). Keterampilan Berpikir Kritis Dan Pemahaman Konsep Siswa Pada Model Siklus Belajar Hipotetis Deduktif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Vol. 45 No. 3, pp 201-209.
- Caesar, T. (2014). Kreativitas Guru SD dan Kurikulum Dalam Penerapan Kurikulum 2013. *Jurnal Mahasiswa Sosiologi*. Vol. 9 No. 2, pp. 7.
- Daud., dkk., (2021). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*. Vol. 5 No. 2, pp. 30-34
- Fauzi, M. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol. 6 No. 2, pp. 34
- Febrianti, dkk., (2018). Penerapan Model Kooperatif Tipe-Group Investigation (Gi) Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ipa Sma N 8 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*. Vol. 2 No. 1, pp. 11
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*. Vol. 1 No. 2, pp. 90
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Ghofur, A., Durrotun, N., Eryadini, N. (2016). Gaya Belajar Dan Implikasinya Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa. *Journal An-nafs*. Vol. 1 No. 2, pp 166–84
- Hamdani, dkk., (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen. *Proceeding Biology Education Conference*. Vol. 16 No. 1, pp 139-145
- Herliani. (2016). Penggunaan Taksonomi SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes) pada Pembelajaran Kooperatif Truth and Dare dengan Quick on the Draw untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa pada Biologi SMA. *Proceeding Biology Education Conference*. Vol. 13 No. 1, pp. 233
- Kartimi, L. (2012). Pengembangan Alat Ukur Berpikir Kritis Pada Konsep Termokimia Untuk Siswa SMA Peringkat Atas dan Menengah. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Vol. 1 No. 1, pp. 22.
- Khadijah. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan; Perdana Publishing
- Krismawati, Y. (2014). Teori Psikologi Perkembangan Erik H. Erikson dan Manfaatnya Bagi Tugas Pendidikan Kristen Dewasa Ini. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*. Vol. 2 No. 1, pp. 49-50. <https://www.sttpb.ac.id/e-journal/index.php/kurios/article/download/20/21>
- Lestari, dkk., (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle 7E* Berbantuan LKPD terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia untuk Kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya. *Jurnal Pembelajaran Biologi*. Vol. 5 No. 2, pp. 216

- Magta, Mutiara. (2013). Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 7 No. 2, pp 221-232
- Mahmud, dkk., (2022). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kota Gorontalo. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. Vol. 8 No. 2, pp. 779
- Monawati, & Fauzi. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*. Vol. 6 No. 2, pp. 36 - 40.
- Mustika, A. (2017). Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 11 No. 2, pp 226 – 223.
- Putri, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. 2020. Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 4 No. 4, pp 29
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif Pelajaran Bahasa Inggris. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 3 No. 2, pp. 265-266. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/1923/1574>
- Rahardhian, A. (2021). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (*Critical Thinking Skill*) dari Sudut Pandang Filsafat. *Jurnal Filsafat Indonesia*. Vol. 5 No. 2, pp. 87
- Rohani, A. (2011). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sulastrri, dkk. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol 3. No. 1, pp. 92-93
- Suparni. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Menggunakan Bahan Ajar Berbasis Integrasi Interkoneksi. *Jurnal Derivat Volume*. Vol. 3 No. 2, pp. 41-42
- Tasyari, dkk., (2021). Identifikasi Media Pembelajaran Pada Materi Biologi Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 6 No. 1, pp. 5.
- Usman, Moh. Uzer. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Cet. XXIII; Bandung: Remaja Rosdakarya
- Zubaidah, S. (2010). *Berpikir Kritis: Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi yang Dapat Dikembangkan melalui Pembelajaran Sains*. Makalah Disampaikan pada Seminar Nasional Sains Optimalisasi Sains untuk Memberdayakan Manusia di Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.

ANALISIS LEVEL KEMAMPUAN ARGUMENTASI SECARA TERTULIS SISWA SMP NEGERI 11 SAMARINDA PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN

Ika Desi Asriyani^{1*}, Masitah², Ruqoyyah Nasution³
^{1,2,3}Pendidikan Biologi, Universitas Mulawarman

*Email Penulis Korespondensi: riyanika.office@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Analisis Argumentasi Kemampuan Pencemaran Lingkungan</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui level kemampuan siswa dalam berargumentasi secara tertulis pada materi pencemaran lingkungan. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 11 Samarinda. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif, responden yang digunakan adalah siswa kelas VII dan VIII sebanyak 180 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal tes kemampuan argumentasi dengan materi pencemaran lingkungan. Soal tersebut berjumlah 5 soal dalam bentuk uraian yang kemudian jawaban dari soal tersebut dianalisis menggunakan <i>Toulmin Argumentation Pattern</i> (TAP). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dari interpretasi data kualitas level argumentasi. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan prosentase level kemampuan argumentasi siswa 100% sudah mampu memberi <i>claim</i>, 90,5% <i>data</i>, 24,4% <i>warrant</i>, 10% <i>backing</i>, 3,8% <i>rebuttal</i> hal ini menunjukkan bahwa kemampuan argumentasi siswa secara tertulis dengan kriteria sangat baik berada di level 1 dan 2, untuk level lebih tinggi perlu ditingkatkan lagi pengalaman belajar, kemampuan kebahasaan dan pemahaman konsep siswa pada materi pencemaran lingkungan. Kemampuan argumentasi dapat ditingkatkan dengan menambah pengalaman siswa untuk berlatih berargumentasi melalui pembelajaran yang lebih memfasilitasi siswa mengemukakan pendapat.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
 This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Kemampuan argumentasi yang dilatih sejak dini sangat penting untuk perkembangan aspek bahasa. Argumen berbeda dengan asumsi, asumsi adalah perkiraan yang bisa jadi didasarkan pada data/fakta atau bisa juga tidak. Argumen juga berbeda dengan provokasi, provokasi terkadang menggunakan fakta/data palsu dengan maksud menghasud. Membiasakan berargumentasi sejak dini (bukan berasumsi atau melakukan provokasi) akan membiasakan peserta didik mencari data/fakta sebelum menyatakan suatu klaim bukan sekedar asal pendapat. Ketika peserta didik menginginkan klaim yang kuat yang dapat diterima oleh semua orang, maka dia akan mencari penjamin dan pendukungnya, sehingga argumennya diyakini oleh orang banyak dan mempengaruhi kepercayaan orang lain.

Dalam dunia pendidikan kemampuan argumentasi sangat penting dikuasai siswa. Alasan pertama karena dalam proses penguasaan kemampuan argumentasi, siswa akan belajar menyelesaikan masalah secara bertahap. Kedua, dengan kemampuan berargumentasi siswa dapat membangun aktifitas sosiokultural melalui presentasi interpretasi, kritik, dan revisi terhadap suatu argumen. Ketiga, siswa lebih mudah dan berani mengungkapkan gagasannya karena di dasari bukti-bukti yang mendukung. Keempat, siswa lebih mudah memahami konsep dan menalar karena bukti-bukti penguat *claim* harus dicari siswa secara mandiri. Kelima, kemampuan argumentasi merupakan kemampuan berpikir secara kritis dan logis mengenai

hubungan antara konsep dan situasi sehingga dari kemampuan argumentasi siswa dapat menjelaskan hubungan fakta, prosedur, konsep, dan metode penyelesaian yang saling terkait satu sama lain. Salah satu harapan, adalah semakin tinggi kemampuan argumentasi seseorang, semakin baik kemampuan untuk memberikan alasan dari suatu penyelesaian (Fatmawati, 2018).

Keterampilan argumentasi berdasarkan studi literatur beberapa jurnal penelitian dan hasil wawancara observasi tergolong masih rendah pada siswa SMP hal ini kemungkinan berkaitan dengan kurangnya kesempatan untuk terlibat dalam argumentasi dalam pembelajaran. Guru juga sering mengalami kendala dalam pemberdayaan keterampilan argumentasi akibat penguasaan materi kebanyakan siswa masih rendah. Selain itu, aktivitas membaca siswa untuk memperkaya wawasan sangat kurang, sehingga tidak banyak siswa yang berani mengungkapkan gagasannya. Pada banyak penelitian sebelumnya membuktikan bahwa peserta didik sering tidak menggunakan bukti yang cocok, cukup bukti, atau mencoba untuk membenarkan bukti dalam argumen yang mereka hasilkan.

Materi pencemaran lingkungan dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan argumentasi siswa karena kaya akan konsep-konsep yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang layak untuk diargumentasikan, sehingga dapat memfasilitasi peserta didik SMP untuk berlatih berargumentasi secara ilmiah, sehingga dapat memunculkan urgensi yang mendorong siswa untuk berpikir kritis mencari solusi terhadap masalah. Materi pencemaran lingkungan juga dapat menuntut siswa untuk mengkaitkan, menghubungkan, menganalisis dan memprediksi interaksi antar komponen yang terjadi di lingkungan sekitar sehingga memerlukan suatu penalaran. Penalaran dibutuhkan untuk menghubungkan suatu *claim* dan *data* dalam argumentasi sehingga menghasilkan *warrant*. *Warrant* adalah hubungan antara *claim* dan *data*, menuliskan hubungan informasi yang diketahui dengan fenomena menjadi sebuah pernyataan (Viyanti dkk., 2016). Menulis esai pada dasarnya berisi upaya untuk memberikan keyakinan tentang sesuatu, dan oleh sebab itu jenis yang digunakan dalam esai adalah argumentasi. Karena itu melalui menjawab soal esai dapat dianalisis sejauh mana kemampuan siswa dalam berargumentasi.

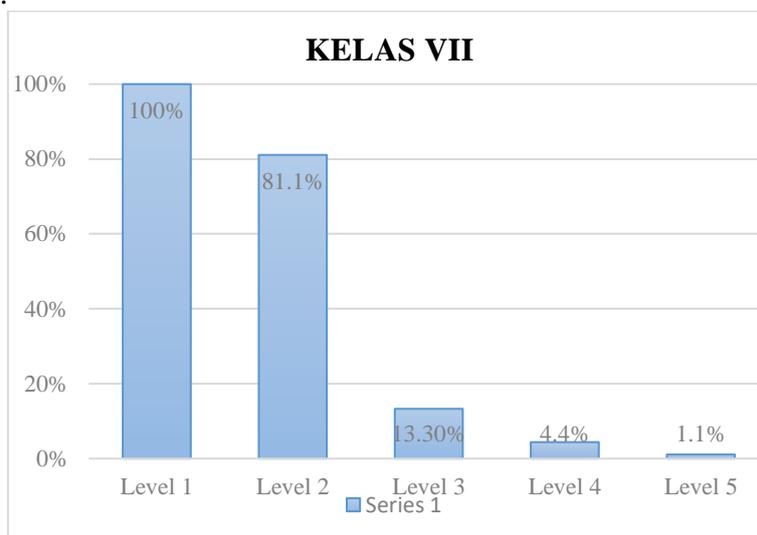
B. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan menggunakan metode deskriptif. Menurut Sugiyono (2018) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Penelitian dilaksanakan di bulan April tahun 2023. Penentuan lokasi penelitian dilaksanakan secara *puposive* di SMP Negeri 11 Samarinda Kecamatan Sungai Pinang, Kota Samarinda. Subjek penelitian yang digunakan adalah kelas VII dan VIII dimana penentuan sampel dipilih secara acak dari keseluruhan populasi. Metode pengambilan sampel berdasarkan kisi-kisi atau batas-batas yang telah ditentukan peneliti. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, test, observasi, dan dokumentasi, kemudian hasilnya akan di analisis menggunakan stastik inferensial dan deskriptif.

C. PEMBAHASAN

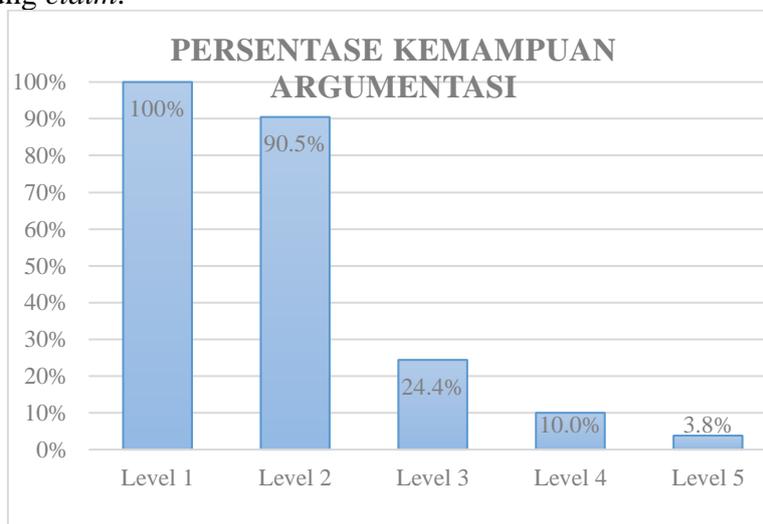
Berdasarkan pada tujuan penelitian yaitu mengumpulkan informasi tentang kemampuan argumentasi siswa yang diukur dari tinggi level menggunakan metode *Toulmins Argumentation Pattern* (TAP). Data-data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengisian soal esai sebanyak 5 butir soal yang telah di validasi isi oleh ahli materi dan diberikan kepada 180 siswa subjek penelitian. Pada penelitian ini subjek penelitian adalah siswa SMPN 11 kelas VII dan VIII yang telah mempelajari materi pencemaran lingkungan. Soal esai yang telah di kerjakan oleh siswa kemudian dipetakan berdasarkan indikator-indikator argumentasi untuk dicari level

kemampuan argumentasi siswa. Masing-masing level argumentasi siswa pada setiap jenjang disajikan dalam data pada gambar diagram. Hasil pada diagram diambil dari perhitungan kuantitatif dengan menghitung adanya unsur atau indikator argumentasi pada setiap jawaban siswa. Dengan memperhatikan jawaban dari siswa subjek penelitian kemudian di analisis berdasarkan ada tidaknya indikator argumentasi pada setiap jawaban. Dari 90 siswa kelas VII hanya 1 siswa yang mampu mencapai level 5, siswa yang mencapai level 5 artinya memiliki kemampuan berargumentasi dengan memberikan jawaban yang mengandung 5 indikator argumentasi. Sedangkan pada kelas VIII sebanyak 6 siswa subjek penelitian yang mampu mencapai level 5.



Gambar 1. Persentase kemampuan argumentasi siswa berdasarkan kriteria level

Data pada gambar 1 menunjukkan keseluruhan adanya indikator pada setiap jawaban siswa subjek penelitian. Hasil analisis indikator-indikator tersebut didapatkan seluruh jawaban siswa sudah mengandung *claim*.



Gambar 3. Persentase berdasarkan indikator argumentasi

Tahap penelitian dilakukan dengan melakukan uji tes argumentasi menggunakan soal esai di google formulir secara *online* dan kertas soal secara *offline* sebanyak lima soal kepada siswa kelas VII dan VIII SMPN 11 Samarinda. Pengukuran level argumentasi pada setiap indikator kategori level siswa dibagi menjadi 5 kategori yaitu sangat lemah, sangat lemah, cukup, kuat, sangat kuat dengan rentang skor 20% setiap kategori. Kategori level argumentasi siswa tersebut

memiliki skor terendah 1 dan skor tertinggi 5. Hasil tes diambil dari perhitungan kuantitatif dengan menghitung adanya unsur atau indikator argumentasi pada setiap jawaban siswa. Dengan memperhatikan jawaban dari siswa subjek penelitian kemudian di analisis berdasarkan ada tidaknya indikator argumentasi pada setiap jawaban. Data pada gambar 3 dan 4 merupakan klasifikasi persentase setiap indikator argumentasi pada setiap jenjang, dari set lima tingkatan level. Perhitungan tersebut digunakan untuk mengamati bagaimana perbedaan hasil jawaban antara kelas VII dan VIII sehingga dapat diketahui kualitas argumentasi siswa pada setiap level di jenjang pendidikan yang berbeda. Hasil menunjukkan bahwa siswa kelas VII lebih memiliki kualitas argumentasi yang lebih unggul dari siswa kelas VIII. Data pada gambar 5 merupakan persentase dari kualitas indikator argumentasi dari seluruh jawaban siswa subjek penelitian. Kualitas *claim* dan *data* siswa kelas VII dan VIII adalah 100% dengan kategori sangat baik. Kualitas *warrant* masih dalam kategori kurang baik, sedangkan untuk kualitas *backing* dan *rebuttal* siswa masuk kategori sangat buruk. Setelah seluruh jawaban soal subjek penelitian terkumpul, jawaban dokoreksi dan dipetakan berdasarkan indikator-indikator argumentasi untuk dicari level kemampuan argumentasi siswa.

a. Indikator-indikator argumentasi

Jawaban yang diberikan siswa akan menentukan kualitas dalam bentuk satu set lima tingkat argumentasi sesuai dengan indikator-indikator argumentasi. Menurut Lulu (2018:29) jika siswa mampu menuliskan jawaban sesuai skema kualitas argumentasi yang mengandung klaim, fakta/data, dan dua penyanggah yang jelas, maka siswa mendapatkan skor maksimal level lima. Kualitas argumentasi siswa akan diukur dengan menggunakan instrumen tes kualitas argumentasi yang diadopsi dari hasil penelitian Osborne, Erduran, dan Simon. Berdasarkan penelitian Noer (2020) Klaim dapat berupa asumsi atau pernyataan sesuai dengan pendapatnya, yang dapat diikuti dengan indikator data yang berupa fakta, bukti atau alasan, sehingga dapat mendukung klaim. Jaminan berupa penghubung antara data dengan klaim. Dukungan berupa pernyataan pendukung terhadap klaim yang diberikan. Sanggahan dapat berupa pengecualian yang dapat melemahkan klaim lainnya. Penguatan berupa keterangan yang dapat memperkuat jaminan atau pendukung, Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan instrumen berupa soal tes berbentuk esai untuk mengukur kemampuan argumentasi berjumlah 5 soal yang sudah dinyatakan valid oleh dosen ahli materi. Soal tersebut mewakili indikator pembelajaran pada materi pencemaran lingkungan, serta mewakili lima indikator kemampuan argumentasi yaitu klaim (*claim*), data (*data*), jaminan (*warrant*), dukungan (*backing*) dan sanggahan (*rebuttal*).

Kualitas argumen tertulis siswa dapat dilihat berdasarkan indikator argumentasi yang diadaptasi dari Toulmin Argumentation Pattern (TAP) serta kriteria level Toulmin Argumentation Pattern (TAP) yang dikembangkan Erduran. Instrumen kualitas argumentasi berdasarkan bukti dan pembenaran yang memiliki lima level atau set tingkatan tersebut dimulai dari level 1 yaitu argumen berbasis argumen dengan satu claim sederhana melawan suatu claim yang melawan claim bertentangan lainnya. Level 2 argumen berisi argumen dari suatu claim melawan claim lain dengan data pendukung namun tidak berisi sanggahan. Level 3 Argumentasi berisi suatu rangkaian claim atau claim berlawanan dengan data pendukung dan sedikit sanggahan. Level 4 argumentasi menunjukkan argumen dengan suatu sanggahan yang jelas serta memiliki beberapa claim dan konter claim atau argumentasi mengandung sebuah rangkaian klaim dengan data, penjamin, atau pendukung dengan satu penyanggah yang jelas. Level 5 argumentasi menyajikan argumen diperluas dengan lebih dari satu sanggahan atau argumentasi mengandung beberapa argumen dengan lebih dari satu penyanggah yang jelas.

b. Analisis kemampuan argumentasi siswa

Soal nomer 1 adalah soal yang memerlukan jawaban dengan data analisis, sehingga mampu untuk mendorong siswa dalam menuliskan pendapat dan sanggahan akan tetapi rata-rata siswa hanya memberikan beberapa klaim dengan bukti untuk mendukung klaim lalu menghubungkan

kebenaran tentang klaim mereka, penggunaan *backing* tambahan untuk pendapat mereka belum terbiasa siswa tuliskan dalam mengerjakan soal esai. dari 180 siswa subjek penelitian, hanya 10% siswa subjek penelitian yang mampu memberikan *backing* pada pendapat mereka. Menurut Setiawati (2017) kemampuan memberikan *backing* pada argumentasi berhubungan dengan penguasaan konsep ketika siswa belum mampu memberikan *backing* artinya penguasaan pengetahuan mereka terkait masalah lingkungan masih kurang, akan tetapi siswa sudah mampu memberikan pendapat sesuai dengan jenjang sekolah mereka dimana materi pencemaran lingkungan pada sekolah menengah pertama hanya diajarkan pengertian dari tiga jenis pencemaran lingkungan dan upaya-upaya dalam mencegah pencemaran lingkungan, tetapi belum ada penjelasan lebih luas bagaimana upaya-upaya tersebut direalisasikan, sehingga rata-rata siswa sekolah menengah pertama akan kesulitan dalam memberikan dukungan untuk argumentasi mereka karena wawasan yang memang kurang, hanya 10% siswa subjek penelitian yang memiliki wawasan lebih terkait pencemaran lingkungan dan mampu memberikan dukungan/*backing* untuk pendapat yang mereka tuliskan.

Kualitas *claim* siswa kelas VII dan VIII adalah 100% dengan kategori sangat baik. Saat siswa sudah mampu menyatakan *claim* artinya siswa mencapai level 1 kemampuan argumentasi, kualitas *claim* ditinjau dari keakuratan *claim*, berdasarkan hasil pemetaan *claim* siswa pada kelima jawaban soal adalah benar, *claim* berupa jawaban singkat dari pertanyaan seputar pencemaran lingkungan. Siswa tidak mengalami kesulitan dalam menyatakan *claim* pada setiap pertanyaan terkait pencemaran lingkungan tersebut. Hal ini juga selaras dengan hasil penelitian Noer (2020:142) berdasarkan data penelitiannya, kemampuan argumentasi siswa yang dilihat dari indikator argumentasinya, indikator *claim* memiliki persentase paling tinggi, karena dalam semua tingkatan level juga mengandung *claim*. Total Kualitas *data* siswa adalah 90,5% dengan kategori sangat baik dan masing-masing jenjang juga memiliki kualitas *data* sangat baik dengan hasil kelas VII adalah 81,1% , sedangkan untuk kualitas *data* kelas VIII seluruh siswa subjek penelitian 100% sudah mampu memberikan argumentasi yang disertai dengan *data* hasil dengan kategori sangat baik. Pada level 2 yang ditinjau dari kualitas *data* siswa kelas VIII sudah jauh lebih baik dari kelas VII dalam penggunaan relevansi data yang digunakan untuk mendukung *claim* mereka.

Perhitungan pada level 3 menggunakan kualitas *warrant* siswa, yaitu bagaimana siswa dapat menjelaskan hubungan *claim* dengan *data* yang mereka tuliskan, sehingga jumlah level 3 diperoleh dari kualitas *warrant*, siswa kelas VII memiliki hasil 13.3% dengan kategori sangat buruk, sedangkan siswa kelas VIII lebih tinggi yaitu 35.5% dengan kategori kurang baik. Total kualitas *warrant* seluruh subjek penelitian adalah 24,4%. Siswa sudah mampu memberikan *data* atau bukti dengan sangat baik, bukti tersebut mereka berikan berdasarkan pengalaman siswa sehari-hari dalam mengamati peristiwa pencemaran lingkungan, tetapi bukti yang diberikan tidak mampu mendukung *claim* dengan baik, siswa belum mampu menghubungkan antara *claim* dengan *data*, siswa cenderung memberikan bukti akan tetapi tidak memberi penjelasan bagaimana hubungan dari bukti tersebut dengan *claim* yang mereka tuliskan. Soal nomor 3 dan 5 adalah soal yang paling banyak tidak diberi *data* dan *warrant*, siswa cenderung menuliskan lebih dari 3 *claim* akan tetapi hanya sedikit siswa yang memberikan data, dan tidak ada siswa yang menjelaskan hubungan antara *claim* dengan *data*, sehingga diperoleh kualitas rata-rata *warrant* dengan kategori kurang baik, hal tersebut bisa dikarenakan kebiasaan siswa dalam menjawab soal esai tidak disertai bukti dan penjelasannya karena menganggap *claim* mereka sudah pasti di nilai sebagai jawaban benar. Kemampuan argumentasi siswa masih dalam kategori sangat buruk pada level 4 dan 5 dengan hasil analisis dari prosentase *backing* siswa subjek penelitian adalah 10% dan kualitas *rebuttal* 3, VIII%, pada masing-masing jenjang untuk kualitas *backing* siswa kelas VII adalah 4.4%, dan kelas VIII sebanyak 13.3%, sedangkan untuk level 5 yaitu kualitas *Rebuttal*, siswa kelas VII adalah 1.1% dan kelas VIII lebih tinggi dengan 6.6%.

Hasil analisis dan studi literatur peneliti menyatakan realitanya siswa hanya fokus pada aspek pengetahuan yang di dapatkan dari proses belajar di sekolah namun kurang dituntut menggunakan pengetahuannya yang diperolehnya. Berdasarkan observasi menunjukkan bahwa guru sudah memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih interaktif berargumentasi dalam sesi tanya jawab maupun ice breaking, akan tetapi secara tertulis siswa kurang termotivasi menegeluarkan pendapat mereka, rata-rata siswa menuliskan jawaban dengan klaim dan bukti yang benar tetapi tidak memberikan dukungan bukti dari klaim mereka sehingga dalam penelitian ini level argumentasi siswa paling banyak adalah level 2. Pada umumnya siswa mempunyai kemampuan penalaran yang perlu dilatih agar kemampuan penalarannya dapat menjawab segala tantangan zaman, karena kemampuan penalaran ilmiah sangat penting dan perlu dilatih dalam kehidupan. Berpikir logis, mempunyai pendapat yang jelas dan memberikan penjelasan yang masuk akal tentang yang dipelajari. Selain itu, keterampilan berdebat juga dapat membantu siswa memberikan penjelasan tentang pencemaran lingkungan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan teori/konsep ilmiah.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi argumen siswa

Faktor yang mempengaruhi kemampuan argumentasi siswa terdapat 2 jenis yaitu, faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal tersebut yaitu kurangnya pengalaman dan kesempatan siswa untuk berargumentasi, melatih kemampuan dan keberanian siswa untuk berargumentasi tidak dapat dilakukan dengan waktu yang singkat siswa perlu lebih banyak pengalaman, kemampuan argumentasi siswa akan meningkat seiring dengan dukungan proses pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk berargumentasi. Guru perlu memberikan siswa model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa. Faktor internal yang mempengaruhi kemampuan berargumentasi peserta didik adalah pemahaman peserta didik terhadap materi sehingga argumentasi menjadi objek dari kegiatan dan dapat didefinisikan sebagai keterampilan yang seharusnya dimiliki oleh siswa untuk mentransfer pencapaian pengetahuan ke dalam contoh kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu kemampuan argumentasi sangat penting bagi peserta didik. Kegiatan pembelajaran berbasis argumentasi dapat mendorong peserta didik untuk terlibat dalam memberikan bukti, data, dan teori yang valid untuk mendukung pendapat terhadap suatu permasalahan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya tentang argumentasi pada siswa jenjang SMP, yaitu hasil penelitian oleh Noer (2020) kemampuan argumentasi siswa sebagian besar menunjukkan kemampuan yang masih rendah, sehingga masih perlu dikembangkan. Rendahnya kemampuan argumentasi ini disebabkan karena sebagian siswa kurang memahami atau tidak ingat dengan konsep-konsep dasar atau pengetahuan mengenai materi sistem pernapasan, sehingga siswa kesulitan untuk mengembangkan argumen tersebut. Pada penelitian tentang argumentasi pada pembelajaran biologi oleh Karlina (2021) ia berpendapat bahwa guru biologi diharapkan dapat memberikan tindakan yang praktis berupa memberikan latihan-latihan atau soal-soal yang dapat memotivasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan argumentasi yang dimilikinya.

Kemampuan argumentasi siswa yang masih berada pada level rendah tersebut sebaiknya ditingkatkan kembali karena peranan kemampuan tersebut sangat penting dalam pembelajaran siswa, karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam diskusi dan guru dapat mengamati sejauh mana pemahaman konsep siswa dalam materi pencemaran lingkungan. Materi pencemaran lingkungan memerlukan pemahaman konsep yang tidak hanya berasal dari teori yang harus dipahami akan tetapi siswa harus memiliki kemampuan bernalara yang baik dari konsep yang telah dipelajari kemudian berpendapat untuk mengatasi masalah pencemaran lingkungan disekitarnya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan pengolahan data berupa interpretasi

persentase kemampuan argumentasi siswa kelas VII dan VIII SMP Negeri 11 Samarinda, hasil analisis data menunjukkan prosentase level kemampuan argumentasi siswa 100% sudah mampu memberi claim, 90,5% data, 24,4% warrant, 10% backing, 3,8% rebuttal hal ini menunjukkan bahwa kemampuan argumentasi siswa secara tertulis dengan kriteria sangat baik berada di level 1 dan 2, untuk level lebih tinggi perlu ditingkatkan lagi pengalaman belajar, kemampuan kebahasaan dan pemahaman konsep siswa pada materi pencemaran lingkungan. Kemampuan argumentasi dapat ditingkatkan dengan menambah pengalaman siswa untuk berlatih berargumentasi melalui pembelajaran yang lebih memfasilitasi siswa mengemukakan pendapat. Pemahaman konsep yang masih kurang serta keterampilan berbahasa yang masih perlu diasah menjadi faktor rendahnya kemampuan argumen siswa. Selain itu perbedaan jenjang pendidikan juga mempengaruhi kualitas argumen siswa, siswa yang susah menduduki kelas lebih tinggi memiliki kualitas argumen yang lebih baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa belajar membuat argumen yang baik tidak bisa dilakukan dalam waktu yang singkat.

REFERENSI

- Dawson, V. & Venville, G.J. 2019. High School Student's Informal Reasoning and Argumentations about Socio-scientific Issues. *International Journal of Science Education*, 30 (1VII).
- Devi, N.D. C., Susanti VH, E., & Indriyanti, N. Y. (201VIII). Analysis of High School Students' Argumentation Ability in the topic of Buffer Solution. *JKPK (Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia)*. 3(3). 141.
- Erduran, S., Simon, S., & Osborne, J. 2004. TAPping into Argumentation: Developments in The Application of Toulmin's Argument Pattern for Studying Science Discourse. *Science Education*, VIII VIII, 915-933.
- Faiqoh, N., Khasanah, N., Astuti, L. P., Prayitno, R., & Prayitno, B. A. 201VIII. Profil keterampilan argumentasi siswa kelas X dan XI MIPA di SMA Batik 1 Surakarta pada materi keanekaragaman hayati. *Jurnal Pendidikan Biologi*. VII(3). 1VII4-1VIII2.
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Firmansyah. 2020. *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Pecahan Kelas VII SMP Negeri 3 Pallangga*. Universitas Miuhamadiyah Makassar: Progam Studi Pendidikan Matematik.
- Foong, C. C., & Daniel, E. G. S. 2010. Assessing student's arguments made in socio-scientific contexts: The considerations of structural complexity and the depth of content knowledge. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 9, 1120-112VII.
- Noer, H. A., Setiono, S., & Pauzi, R. Y. 2020. Profil Kemampuan Argumentasi Siswa Smp Pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(2).
- Novitasari, Rizki Dwii Puspitawati, R. P., & Yakub, P. 2019. keterlaksanaan Dan Keefektifan Model Collaborative Learning Pada Materi Ekosistem Untuk Melatih Keterampilan Berargumentasi Siswa Kelas X SMA. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, VIII(3), 19VIII-202.
- Jimenez-Aleixandre, M. P., Rodrigues, A. B., & Duschl, R. A. 2000. "Doing the lesson" or "Doing science": Argument in High School Genetics. *Science Education*, VIII4(6), VII5VII- VII92.

- Kelly, G. J., Druker, S., & Chen, C. 199VIII. Students' reasoning about Electricity: Combining Performance Assessment with Argumentation Analysis. *International Journal of Science Education*, 20(VII), VIII49- VIIIVIII.
- Kelly, G. J., & Takao, A. 2002 Epistemic Levels in Argument: An Analisis of University oceanography students' use of evidence in writing. *Science Education*, VIII6(3), 314-342
- Lawson, A. 2003. The Nature and Development of Hypothetico -Deductive Argumentation with Implication for Science Learning. *International Journal of Science Education*, 25(11), 13VIIVIII-140VIII.
- Lulu'Atul Farida, L. F., Undang Rosidin, U. R., & Hasnunidah, N. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Argumentdriven Inquiry (Adi) Terhadap Keterampilan Argumentasi Siswa Smp Berdasarkan Perbedaan Jenis Kelamin. *Journal of Physics and Science Learning*, 2(2), 25-36.
- Osborne, J., Erduran, S., & Simon, S. (2004). Enhancing the Quality of Argumentation in School Science. *Journal of Research in Science Teaching*, 41 (10), 994–1020.
- Sandoval, W. 2003. Conceptual and Epistemic Aspects of Students' scientific Explanation. *Journal of the Learning Sciences*, 12(1), 5-51.
- Sandoval, W. & Millwood, K. 2005. The Quality of Students use of Evidence in Written Scientific Explanation. *Cognition & Instruction*, 23(1), 23-55.
- Sari, R. P., Boleng, D. T., & Fendiyanto, P. (2022, December). Analisis Perkembangan Moral Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 75-81).
- Takao, A., & Kelly, G. 2003. Assessment of Evidence in University Students' scientific Writing. *Science & Education*, 12(4), 341- 363.
- Zohar A., & Nemet, F. 2002. Fostering Students' Knowledge and Argumentation Skills Trough Dillemas in Human genetics. *Journal of Research in Science Teaching*, 39(1), 35-62.

ANALISIS GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI-7 SMA NEGERI 1 SAMARINDA

Inne Marissa Aryanti^{1*}, Herdita Nor Wanda², Sinangkung Rohmat³, Yuni Utami Asih⁴, Syawal Arifin⁵

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

⁴Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Mulawarman

⁴SMA Negeri 1 Samarinda

*Email Penulis Korespondensi: innemarissa91@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Analisis Gaya Belajar Bahasa Indonesia</p>	<p>Salah satu kunci bagi peserta didik dalam mengikuti proses pendidikan dengan baik dan benar adalah dengan cara mengetahui gaya belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan makalah ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Artikel ini bertujuan untuk mengilustrasikan gaya belajar peserta didik terhadap pembelajaran. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI-7 SMA Negeri 1 Samarinda yang berjumlah 36 siswa. Pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan gaya belajar peserta didik di kelas XI-7. Gaya belajar siswa kelas XI-7 dibagi menjadi tiga golongan, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Pada dasarnya Anak merupakan individu yang unik. Bahkan anak kembar identik sekalipun tidak memiliki 100% kesamaan. Hal ini dikarenakan setiap anak memiliki bakat dan kepribadian yang berbeda. Setiap anak mempunyai keunggulan baik dalam pengetahuan, keterampilan, maupun perilaku di bidang yang berbeda. Perbedaan inilah yang disebut dengan gaya belajar. Gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang peserta didik dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir, dan memecahkan soal (Nasution, 2022). Siregar & Fitri (2022) menyatakan bahwa gaya belajar merupakan kombinasi dari bagaimana peserta didik menyerap suatu pengetahuan dan dilanjutkan ke tahap mengatur serta mengolah informasi. Hal ini selaras dengan pendapat Hariyadi & Darmuki (2019) yang menyatakan bahwa gaya belajar adalah cara seseorang belajar yang merupakan cara mengolah informasi dari proses pembelajaran.

Gaya belajar bersifat individu dan berbeda-beda setiap siswa. Gaya belajar mencakup cara belajar yang lebih disukai oleh siswa dan gaya belajar seseorang dapat terbentuk dari kepribadian, termasuk kemampuan kognitif, psikologis dan latar belakang kehidupan serta pengalaman pendidikan. Gaya belajar siswa seharusnya diketahui oleh guru sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam menerima atau memahami pembelajaran. Tidak mengetahui gaya belajar siswa bisa menyebabkan ketidaktepatan cara belajar siswa sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Siswa akan dapat belajar dengan baik dan menerapkan pembelajaran dengan cepat dan tepat apabila dapat mengerti gaya belajarnya. Setiap siswa memiliki beragam gaya belajar, sehingga pengajar diharuskan mengajar dan mendidik sesuai karakteristik siswa yang diampu, supaya peserta didik dapat menerima pembelajaran yang diberikan oleh pendidik, (Kurniati & Sari, 2019). Proses pembelajaran di

kelas akan berjalan lancar ciri khas setiap siswa jika dilakukan dengan mengetahui gaya belajar yang cocok diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Gaya belajar merupakan salah satu bagian penting yang tidak dapat terpisahkan dalam proses belajar mengajar terutama pembelajaran Bahasa Indonesia. Selama terjalin kegiatan pembelajaran tentu seseorang perlu langkah yang dianggap nyaman dan sesuai dengan sesuatu yang dijalannya ketika pembelajaran. Rasa aman dan nyaman itulah yang sesuai dengan keinginan peserta didik. Rahma (2021) menyatakan bahwa, gaya belajar ialah keistimewaan bagi tiap individu selama menelaah pembelajaran, yang meliputi metode belajar visual, auditorial, dan kinestetik. Gaya belajar siswa tentu terdapat perbedaan antar satu sama lain sesuai ciri khas yang dimiliki. Maka, bisa dapat ditarik kesimpulan gaya belajar ialah langkah siswa untuk mendapatkan informasi dan proses yang dipergunakan untuk belajar sesuai dengan lingkungan belajarnya.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Abdussamad (2021) menegaskan bahwa peneliti melakukan analisis secara terus menerus sejak dari mengumpulkan data, mereduksi data yang tidak sesuai, menyajikan data sampai dengan melakukan interpretasi data. Penelitian kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, atau organisasi tertentu yang dikaji dari sudut pandang utuh, komprehensif, dan holistik. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis gaya belajar peserta didik kelas XI-7 SMA Negeri 1 Samarinda. Teknik pengumpulan data dengan memberikan angket dan lembar observasi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI-7.

C. PEMBAHASAN

Penelitian terhadap gaya belajar peserta didik di kelas XI-7 SMA Negeri 1 Samarinda menunjukkan variasi. Metode penelitian menggunakan survei partisipatif dengan 36 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya belajar visual mendominasi, diikuti oleh gaya belajar auditorial, dan gaya belajar kinestetik memiliki skor paling rendah. Penelitian ini memberikan pemahaman penting dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa setiap individu cenderung memiliki kombinasi dari ketiga gaya belajar tersebut.

Pemahaman akan gaya belajar siswa dapat membantu pendidik dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas guru perlu mengenal karakter peserta didik dan gaya belajar tersebut sangat bermanfaat jika digunakan membuat pemilihan media yang tepat untuk peserta didik. Kesimpulan yang dapat diambil dari analisis gaya belajar peserta didik di kelas XI-7 SMA Negeri 1 Samarinda dapat bervariasi tergantung pada preferensi individu. Berikut ini gaya belajar umum yang ditemui antara lain:

1. Visual

Peserta didik dengan gaya belajar visual cenderung belajar lebih baik melalui penggunaan gambar, diagram, grafik, atau peta konsep.

2. Auditori

Peserta didik dengan gaya belajar auditori lebih suka belajar melalui pendengaran. Mereka cenderung memahami dan mengingat informasi dengan mendengarkan penjelasan lisan, diskusi, atau ceramah.

3. Kinestetik

Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik melalui pengalaman langsung dan aktivitas fisik. Mereka lebih suka belajar dengan melakukan, mencoba, atau menikmati dalam kegiatan praktis.

Cheng (2019) menyatakan bahwa, ciri-ciri utama dari gaya belajar visual adalah menggunakan modalitas belajar dengan kekuatan indera mata. Hal ini dapat diartikan bahwa peserta didik yang memiliki gaya belajar ini lebih tertarik dengan hal-hal yang sifatnya visual. Contoh dari gaya belajar ini adalah menonton tayang video ataupun dalam kasus lain beberapa peserta didik lebih suka belajar dengan cara mengamati hal-hal yang ada di sekitarnya. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, banyak peserta didik yang memiliki gaya belajar visual. Terlihat dari 56% dari keseluruhan peserta didik kelas XI-7 menyukai gaya belajar secara visual. Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar yang lebih cenderung pada suara atau dengan kata lain kegiatan mendengarkan. Hamna (2022) menyatakan bahwa, dalam menyerap informasi, umumnya orang yang memiliki gaya belajar auditorial menerapkan strategi pendengaran yang kuat dengan suara. Contoh dari cara gaya belajar ini adalah peserta didik yang suka mendengarkan guru menjelaskan tentang suatu topik pembelajaran ataupun peserta didik yang menyukai informasi yang berbentuk audio. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, peserta didik dengan gaya belajar ini memiliki jumlah terbanyak kedua setelah gaya belajar visual. Hal ini terlihat dari 33% peserta didik menyukai gaya belajar auditorial,

Diana (2021) menyatakan bahwa orang bergaya belajar kinestetik lebih dekat dengan ciri yang lebih cenderung menyukai cara belajar dengan cara bergerak atau berjalan. Peserta didik dengan ciri seperti ini biasanya lebih suka untuk menggerakkan anggota tubuh ketika berbicara dan merasa sulit untuk duduk diam. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, peserta didik dengan gaya belajar ini sangat sedikit dari pada gaya belajar auditorial. Hal ini terlihat dari terdapat sekitar 11% peserta didik menyukai gaya belajar kinestetik. Namun, mayoritas peserta didik dengan gaya belajar kinestetik memiliki kecenderungan pada gaya belajar visual.

D. KESIMPULAN

Gaya belajar bersifat individu dan berbeda-beda setiap siswa. Setiap anak memiliki bakat dan kepribadian yang berbeda. Setiap anak mempunyai keunggulan baik dalam pengetahuan, keterampilan, maupun perilaku di bidang yang berbeda. Setiap manusia memiliki cara menyerap dan mengolah informasi yang diterimanya dengan cara yang berbeda satu sama lain. Hal ini dapat dilihat dari gaya belajar pada setiap peserta didik. Berdasarkan angket yang telah kami bagikan pada peserta didik banyak peserta didik yang gaya belajarnya lebih condong ke visual. Meskipun demikian, tidak sedikit pula peserta didik yang gaya belajarnya lebih condong pada auditori. Sedangkan, peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik lebih sedikit dari dua gaya belajar lainnya.

REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Cheng, L., Ritzhaupt, A. D., & Antonenko, P. (2019). Effects of the Flipped Classroom Instructional Strategy on Students' Learning Outcomes: A Meta-Analysis. *Education Tech Research Dev*, 793–824.
- Diana, R. R., Chirzin, M., Bashori, K., Suud, F. M., & Khairunnisa, N. Z. (2021). Parental Engagement on Children Character Education: the Influences of Positive Parenting and Agreeableness Mediated By Religiosity. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 428–444.
- Hamna, & BK, M. K. U. (2022). Dilematism: Principal's Managerial Strategies in Realizing the Covid-19 Vaccination Program in Elementary School. *Jurnal Madako Education*, 8(1), 70–79.
- Hariyadi, A. & Agus Darmuki. (2019). Prestasi dan Motivasi Belajar dengan Konsep Diri. *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial*. PGSD UMK 2019, 280-286.

- Kurniati, A., & Sari, A. W. (2019). Analisis Gaya Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 5(1), 87–103.
- Nasution, N. (2022). Hakikat Gaya Belajar Audiotori dalam Pandangan Filsafat. *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam dan Humaniora*, 6(2), 255-270.
- Nasution, N. (2022). Hakikat Gaya Belajar Audiotori dalam Pandangan Filsafat. *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam dan Humaniora*, 6(2), 255-270.
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022, December). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 61-64).
- Rahma, Indah Fitriah & Nilam Cahya Ritonga. (2021). Analisis Gaya Belajar VAK Pada Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 76-86.
- Siregar, A. K., & Fitri, D. (2022). Pemilihan Gaya Belajar SMAN 1 Kota Pinang. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 25-31.

ANALISIS GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII-C PADA PEMBELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 5 SAMARINDA

Annabba Putri Nabila^{1*}, Mita Ilana Putri², Riska Reskia Utami³, Milda Souleh⁴, Reza⁵
^{1,2,3,4}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman
⁴SMP Negeri 5 Samarinda

*Email Penulis Korespodensi: abbanaya29@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Gaya Belajar Pembelajaran PPKN</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara umum gaya belajar peserta didik. Jenis Penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan teknik wawancara mendalam (<i>depth interview</i>) menggunakan metode deskriptif. Sampel penelitian ini adalah kelas VII-C SMP Negeri 5 Samarinda yang berjumlah 34 siswa. Pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Berdasarkan hasil angket dan observasi menunjukkan bahwa 50% peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, 29,4 % gaya belajar auditori, dan 20,6% gaya belajar kinestetik.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna karena dibekali dengan akal dan pikiran dalam bertindak. Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan keberadaan orang lain dalam pemenuhan kebutuhannya. Keterbatasan manusia inilah yang menyebabkan manusia satu membutuhkan manusia lainnya untuk saling bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu. Sepanjang hayat, manusia tidak pernah terlepas dari yang namanya pendidikan. Pendidikan merupakan segala usaha yang dilakukan orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan, sedangkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1, dikemukakan bahwa pengertian pendidikan yakni upaya yang dilakukan oleh pendidik guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar setiap peserta didik dapat secara aktif mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya secara maksimal sehingga peserta didik dapat menguasai ketiga aspek kompetensi dalam pembelajaran yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik mereka.

Menurut Adawiyah (2021) guru memegang peranan penting dalam proses pendidikan yaitu sebagai penentu tujuan akhir dari pendidikan. Tugas guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran. Namun, menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan belajar kepada peserta didiknya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik agar mereka dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga tercapainya suatu pembelajaran. Secara umum, karakteristik peserta didik satu dengan yang lainnya sangatlah berbeda misalnya dalam hal gaya belajar peserta didik. Hal ini menjadi point penting sebagai seorang guru yang dituntut untuk kreatif dalam mengelola pembelajaran di kelas sehingga peserta didik dapat memenuhi kebutuhan belajarnya.

Seperti yang dijelaskan Ghufro dan Risnawita (2014) bahwa individu adalah satu kesatuan yang masing-masing mempunyai ciri khas, oleh karenanya tidak ada individu yang sama. Satu individu dengan individu lainnya berbeda. Perbedaan individu dapat dilihat dari dua segi yaitu horizontal dan vertikal. Perbedaan horizontal adalah perbedaan setiap individu dalam aspek

psikologis seperti tingkat kecerdasan, minat, bakat, ingatan, emosi, kepribadian, dan sebagainya. Sedangkan perbedaan dari segi vertikal adalah perbedaan individu dalam aspek jasmani seperti bentuk, ukuran, kekuatan, dan daya tahan. Antara siswa satu dengan yang lainnya memiliki kepribadian, intelegensi, jasmani, sosial, dan emosi yang berbeda. Ada yang lambat dan adayang cepat dalam menangkap informasi atau belajar. Ada yang sesuai dengan gaya belajar tertentu dan ada yang tidak sesuai dengan gaya belajar tersebut. Hal ini menunjukkan bahwasetiap siswa mempunyai kemampuan dan cara belajar yang berbeda-beda. Gaya belajar merupakan cara tercepat dan terbaik yang dimiliki individu dalam menerima, menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang diterimanya. Menurut De Porter dan Hernacki (1998) (dalam Putra, 2020) secara umum gaya belajar dibedakan dalam tiga kelompok yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, dan gaya belajar kinestetik. Gaya belajar mempunyai peran penting dalam pendidikan, terutama dalam proses kegiatan belajar mengajar. Seperti yang dijelaskan Hamzah (dalam Mufidah, 2017) bahwa pepatah mengatakan *lain ladang, lain ikannya*. Lain orang, lain pula gaya belajarnya. Peribahasa tersebut pas untuk menjelaskan bahwa tidak semua individu mempunyai gaya belajar yang sama. Termasuk jika mereka tumbuh dalam lingkungan yang sama, sekolah yang sama atau bahkan di kelas yang sama. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Hamzah (dalam Aisyah 2019), bahwa gaya belajar menjadi hal penting dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga dari pertanyaan tersebut penulis ingin menganalisis gaya belajar peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik wawancara mendalam (*depth interview*) metode deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah tertentu yang disajikan dalam bentuk narasi dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis latar belakang ekonomi keluarga dan motivasi belajar pada kelas VII-C di SMP Negeri 5 Samarinda. Teknik pengumpulan data dengan memberikan angket dan lembar observasi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VII-C dan waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 20 November 2023.

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam 1 pertemuan dengan cara memberikan angket yang harus diisi oleh peserta didik dan mengobservasi secara keseluruhan pada kelas VII-C. Berdasarkan hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa 50% peserta didik yang memiliki gaya belajar Visual, 29,4 % gaya belajar Auditori, dan 20,6% gaya belajar kinestetik.

1. Gaya belajar visual

Gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat, mengamati, memandang, dan sejenisnya. Kekuatan gaya belajar ini terletak pada indera penglihatan. Bagi orang yang memiliki gaya ini, mata adalah alat yang paling peka untuk menangkap setiap gejala atau stimulus (rangsangan) belajar. Ciri-ciri siswa dengan gaya belajar visual yaitu mempunyai nada suara yang tinggi, berbicara dengan cepat dan tidak suka mendengarkan orang lain, lebih suka berbicara dengan bertatap muka, berpakaian rapi dan teratur, suka membaca dan dapat membaca dengan cepat, teliti, sering melupakan sesuatu, saat marah cenderung diam, dan sebagainya. Terdapat beberapa strategi atau cara dalam mengajar yang sesuai dengan gaya belajar visual, yaitu (1) berikanlah buku-buku yang banyak ilustrasi gambar dan warnanya; (2) Perbanyak menggunakan materi visual seperti, gambar-gambar, diagram dan peta, dan memanfaatkan multimedia atau teknologi seperti komputer, OHP, kamera video, live video feed/sirkuit tertutup TV, fotografi, internet; (3) dorong siswa untuk menggunakan highlighter atau menggarisbawahi bagian-bagian yang penting dari catatan atau buku cetaknya; (4) memperhatikan penerangan tempat belajar; (5) hindarkan “polusi

visual” di sekitar tempat mereka belajar; (6) pastikan buku catatan mereka lengkap dan tidak ketinggalan mencatat. Anak belajar terutama dari bahan tertulis, seperti catatan; (7) visualisasikan apa yang sedang mereka ingin ingat; (8) mencatat kembali bahan Pelajaran; (9) warna adalah rangsangan utama bagitipe visual, jadi gunakan sebanyak mungkin warna untuk menandai tugas/pekerjaan peserta didik; (10) ajak siswa untuk mencoba mengilustrasikan ide-idenya ke dalam gambar atau tulisan; (11) menggunakan *mind map*.

2. Gaya belajar auditorial

Gaya belajar auditorial atau aural learner adalah gaya belajar yang cenderung menerima informasi paling baik dan efektif dengan menggunakan indra pendengaran (audio). Ciri-ciri siswa dengan gaya belajar auditorial adalah mempunyai suara yang jelas dan kuat, lebih suka berbicara melalui perantara seperti telepon, suka mendengarkan orang lain, sering berbicara sendiri atau menggemum, banyak bicara, tidak suka membaca, saat marah mereka cenderung mengekspresikannya dengan marah, suka mendengarkan musik, suka dengan diskusi kelompok, dan lain-lain. Strategi atau cara mengajar untuk orang dengan gaya belajar auditorial adalah (1) guru dapat mengajak siswa untuk ikut berpartisipasi dalam diskusi; (2) mendorong anak untuk membaca materi pelajaran dengan keras; (3) menggunakan musik atau dilagukan; (4) guru dapat menggunakan rekaman dan biarkan anak merekam materi pelajarannya ke dalam kaset dan dorong anak untuk mendengarkannya sebelum tidur; (5) menggunakan audio dalam pembelajaran (musik, radio, dan lain-lain) saat belajar; (6) sering memberi pertanyaan; (7) biarkan anak menjelaskan dengan kata-kata dripada tulisan; (8) menghindarkan “polusi suara” karena anak akan sangat peka terhadap suara dan bunyi sehingga dapat mengganggu konsentrasi belajarnya.

3. Gaya belajar kinestetik

Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Maksudnya ialah belajar dengan mengutamakan indera perasa dan gerak-gerakan fisik. Orang dengan gaya belajar ini lebih mudah menangkap pelajaran apabila ia bergerak, meraba, atau mengambil tindakan. Ciri-ciri gaya belajar kinestetik yaitu suaranya cenderung berat, sering menggunakan bahasa tubuh atau gerakan, berbicara lambat, tidak bisa duduk dalam waktu yang lama, saat belajar suka berjalan-jalan, menyukai permainan, olahraga atau kegiatan yang melibatkan fisik, dan sebagainya. Adapun cara mengajar untuk orang dengan gaya belajar kinestetik adalah sebagai (1) memperbanyak praktik lapangan (*field trip*); (2) melakukan demonstrasi atau pertunjukan langsung terhadap suatu proses; (3) membuat model atau contoh-contoh; (4) belajar tidak harus duduk secara formal, bisa dilakukan dengan duduk dalam posisi yang nyaman, walaupun tidak biasa dilakukan oleh murid- murid yang lain; (5) memperbanyak praktik di laboratorium; (6) boleh menghafal sesuatu sambil bergerak, berjalan atau mondar-mandir; (7) perbanyak simulasi dan *role playing*; (8) biarkan anak berdiri atau bergerak menggunakan tubuh saat menjelaskan sesuatu; (9) jangan paksakan anak untuk belajar lamasampai berjam-jam; (10) izinkan anak untuk mengunyah permen karet pada saat belajar; (11) dorong siswa menggunakan warna terang untuk hal-hal penting dalam bacaan.

Terdapat satu lagi gaya belajar yaitu taktil yaitu belajar atau menerima informasi dengan mudah melalui sentuhan langsung atau dengan benda atau objek nyata. Cara yang sesuai untuk siswa yang mempunyai gaya belajar taktil dapat menggunakan demonstrasi, proyek, bermain peran, permainan, dan percobaan atau praktik. Setiap guru harus mengetahui gaya belajar semua siswanya. Gaya belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, prestasi, dan hasil belajar siswa. Ada berbagai cara untuk mengenali gaya belajar siswa, yaitu dengan pengamatan langsung, observasi secara mendetail, atau dengan memberikan angket kepada siswa tetapi untuk kelas tinggi saja. Observasi secara mendetail terhadap siswa bisa dilakukan dengan melalui penggunaanberbagai metode pembelajaran di kelas.

Pertama menggunakan metode ceramah, guru dapat memperhatikan siswa yang mendengarkan dengan tekun. Siswa yang antusias atau kuat mendengarkan ini merupakan gaya pembelajar auditori. Kedua dengan memutar film atau menggunakan video, menunjukkan gambar atau poster, menunjukkan grafik, diagram, dan sejenisnya. Dengan ini guru dapat melihat siswa yang mempunyai kecenderungan belajar secara visual. Yang ketiga dengan menggunakan praktik atau simulasi. Siswa dengan gaya belajar kinestetik akan sangat antusias dalam kegiatan pembelajaran yang seperti ini. Selain itu guru juga dapat memberikan tugas yang memungkinkan siswa dapat memilih cara mengerjakannya sesuai dengan gaya belajar mereka. Selain perlu mengetahui gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, perlu juga guru mengetahui gaya belajar lingkungan yang disukai siswa. lingkungan tersebut berupa suara yang tenang, ribut, musik, atau orang berbicara; posisi tubuh yaitu duduk di kursi, di lantai, berbaring, atau bebas; interaksinya dengan orang lain; pencahayaan yang terang, redup, atau jenis cahaya seperti cahaya matahari atau dari jendela, dll; dan temperatur atau suhu.

Dalam kegiatan pembelajaran, melibatkan gaya belajar anak dalam merancang proses pembelajaran sangatlah penting. Dengan mengenali gaya belajar setiap siswa, guru diharapkan akan menetapkan tujuan yang dapat diaplikasikan kepada semua siswa, memilih materi sesuai kemampuan dan pengetahuan siswa, menggunakan metode pembelajaran yang memungkinkan untuk menerapkan semua gaya belajar. Metode pembelajaran ini menyangkut tiga aspek penting yaitu cara penyampaian oleh guru, aksi dan ekspresi siswa, serta keterlibatan siswa. Cara penyampaian oleh guru dapat menggunakan berbagai cara seperti memberikan contoh yang sesuai dengan kenyataan, menggarisbawahi atau menekankan bagian yang penting, menyajikan materi dengan berbagai format (gambar, grafik, video, dll), dan melakukan apersepsi untuk menarik minat siswa dalam belajar dan menjembatani pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dengan materi yang akan dipelajari. Penyajian materi dapat berupa ceramah, diskusi, tanya jawab, membaca dengan keras, menulis di papan tulis, demonstrasi, menggunakan alat peraga, menggunakan objek nyata, modelling, dan sebagainya.

Aksi dan ekspresi meliputi berbagai kegiatan yang dilakukan siswa seperti dengan kelompok, berpasangan atau individual. Guru dapat memberikan umpan balik atau feedback kepada siswa atas apa yang sudah siswa kerjakan atau lakukan. Dapat secara lisan atau menggunakan hadiah, dan bentuk lainnya. Serta memberikan alternatif atau pilihan kepada siswa untuk mengekspresikan atau mendemonstrasikan hasil belajar. Sedangkan partisipasi atau keterlibatan siswa, guru dapat memberikan pilihan materi, sumber dan media belajar. Guru dapat memberikan pilihan kepada siswa untuk memperoleh materi dengan berbagai cara sesuai minat dan gaya belajar mereka. Selain itu, guru juga dapat mengelompokkan siswa dengan beragam. Kelompok kecil, kelompok besar, heterogen atau homogen.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa gaya belajar merupakan cara seseorang dalam menerima dan mengolah informasi yang diterimanya. Gaya belajar setiap individu berbeda dengan yang lainnya. Gaya belajar dikelompokkan menjadi tiga, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, dan gaya belajar kinestetik. Gaya belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang sesuai dengan minat dan gaya belajar siswa akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi atau informasi yang dipilih serta dapat menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan bagi guru maupun siswa.

REFERENSI

Adawiyah, F. (2022). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa di Sekolah Menengah Pertama.

- Aisyah, S. (2019). Gaya Belajar Santriwati The Best Ten Di Marhalah Aliyah Putri Al-Amien Prenduan Sumenep. *Journal of Islamic Studies*.
- Bobbi, D., & Mike, H. (2013). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Cahyani, I. (2019) Pentingnya Mengenali Gaya Belajar Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran
- Farhana, dkk., (2022). Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Media Manipulatif Matematika di Sekolah Dasar.
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Hamzah, B. (2010). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mawarni, Aprillia (2022). Hubungan Antara Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ips Di Sma Negeri 10 Palembang
- Mufidah, L. N. (2017). Memahami Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Potensi Anak.
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 61-64).

PEMANTAPAN APLIKASI GAME *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII-2 DI SMP NEGERI 4 SAMARINDA

Anis Latifah^{1*}, Alpriani Ratu Lia², Muhammad Alamsyah³, Putri Askia⁴, Noor Laili⁵
^{1,2,3,4}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman
⁵SMP Negeri 4 Samarinda

*Email Penulis Korespodensi: anislatifah1907@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Aplikasi Game Motivasi Belajar <i>Wordwall</i></p>	<p>Minat belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangun dalam diri peserta didik untuk keberhasilan pembelajaran.. Faktanya minat belajar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda masih perlu ditingkatkan. Peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar melalui pemanfaatan media wordwall dalam pembelajaran. PTK dilakukan dalam tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, tindakan, pegamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan media games edukasi wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda ditunjukkan dengan peningkatan presentase pemenuhan indikator minat belajar peserta didik. Peningkatan minat belajar peserta didik dapat dilihat berdasarkan hasil analisis lembar observasi yang memperoleh presentase 78% masuk dalam kategori baik pada siklus I, 83,6% pada siklus II masuk kategori sangat baik, dan 91% pada siklus III masuk dalam kategori sangat baik.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Pembelajaran menjadi pondasi utama dalam perkembangan pengetahuan, sikap, dan kemampuan peserta didik. Guru merupakan faktor penting yang mempengaruhi efektivitas dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan eksploratif sehingga peserta didik dapat lebih semangat dalam belajar, aktif dalam mengikuti seluruh kegiatan di kelas dan merasa senang ketika belajar. Namun pada kenyataannya sering kali guru masih terbiasa menggunakan metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah diskusi, penugasan tanpa memanfaatkan media pembelajaran ataupun menerapkan suatu pendekatan tertentu. Penggunaan metode, model, dan media pembelajaran yang monoton membuat peserta didik cepat merasa bosan, memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar. Pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan peserta didik menjadi tidak bersemangat dan merasa malas (Malewa & Muh, 2023).

Minat belajar menjadi salah satu hal yang penting yang perlu ditingkatkan dalam diri peserta didik untuk dapat menciptakan performa belajar dan hasil belajar yang baik. Hal tersebut didukung oleh penelitian Nurlia et al., (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan kuat antara minat belajar dengan hasil belajar peserta didik. Jika minat belajar yang dimiliki seorang itu tinggi maka kecenderungan hasil belajar yang diperoleh akan tinggi pula. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan dapat meningkatkan minat belajar. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Hamallik (dalam Anggraeni et al., 2021) yang menyebutkan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat

memicu keinginan dan minat peserta didik. Media pembelajaran sangat penting untuk membangun minat belajar. Fungsi media pembelajaran secara garis besar adalah untuk mengilustrasikan konsep yang bersifat abstrak atau sulit dipahami sehingga menjadi lebih jelas dan terlihat. Mu'minah & Arif Gaffar (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bagi guru untuk menyampaikan isi pendidikan kepada peserta didik yang bermanfaat untuk membangkitkan minat belajarnya. Manfaat media pembelajaran dapat dirasakan oleh guru dan peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Guru pada era pendidikan abad 21 dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru yang profesional juga harus mampu menyelidiki apa saja yang dapat menarik perhatian (Anggraeni et al., 2021). Untuk itu media pembelajaran yang dipilih juga harus memperhatikan karakteristik peserta didik dan apa yang mereka minati. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah game edukasi *wordwall*. *Wordwall* memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Dalam hal ini, *wordwall*, sebuah media game edukasi berbasis kata-kata, dapat menjadi alternatif yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar menyesuaikan karakteristik mereka yang masih suka bermain.

Peneliti melakukan observasi sekaligus praktik mengajar pada tanggal 14-20 November 2023. Pada pembelajaran tersebut peserta didik terlihat belum menunjukkan minat yang besar dalam belajar yang ditandai dengan belum menunjukkan perasaan senang dalam belajar, belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan belum memberikan fokus yang penuh pada apa yang guru tampilkan/guru jelaskan. Peneliti selanjutnya melakukan wawancara kepada peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda secara klasikal tentang apa mereka sukai dan sebagian besar peserta didik menjawab bahwa mereka suka sekali bermain game. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti mencoba untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda berangkat dari apa yang mereka sukai. Game edukasi *wordwall* menjadi salah satu pilihan untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Wordwall* merupakan platform berupa website yang menyediakan berbagai macam permainan kuis interaktif. Sherianto (2020) berpendapat bahwa *wordwall* merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, referensi pembelajaran, dan instrumen penilaian untuk guru dan peserta didik.

Pemilihan media *wordwall* sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik juga dilatar belakangi oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. *Wordwall* juga memiliki banyak kelebihan. Mujahidin dkk (2021) mengemukakan beberapa kelebihan *Wordwall* sebagai alat pembantu dalam media pembelajaran yaitu merupakan media berbasis teknologi yang fleksibel dan bervariasi, mudah digunakan dan disesuaikan, tersedia fitur gratis, dan memiliki tampilan yang menarik. Guru dapat membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Jenis-jenis aktivitas tersebut pun beragam seperti flashcards, permainan kata, tes, atau papan permainan interaktif untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Selain itu peserta didik juga dapat *fleksible* dalam mengakses media *wordwall* ini karena dapat di akses melalui smartphone, laptop, maupun tablet. *Wordwall* memiliki template dan contoh project dari pengguna lainnya sehingga memudahkan para guru untuk membuat media pembelajaran serupa. Selain itu *wordwall* juga memungkinkan guru untuk mengubah template yang ada dan disesuaikan dengan kebutuhan seperti penggunaan gambar, audio, dan video dalam aktivitas pembelajaran. *wordwall* dilengkapi fitur gratis untuk lima permainan dalam satu akun.

B. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research* yang dilakukan selama 3 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan tatap

muka. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru/peneliti. PTK merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi (Susilowati, 2018). Rancangan desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis dan Mc.Taggart yang dalam alur penelitiannya yakni meliputi langkah-langkah: (1) Perencanaan (*plan*); (2) Melaksanakan tindakan (*act*); (3) Melaksanakan pengamatan (*observe*); (4) Mengadakan refleksi/analisis (*reflection*) (Arikunto, 2010). Subjek Penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Samarinda. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November pada pembelajaran semester ganjil tahun 2023/2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang digunakan dengan jalan mengadakan pengamatan yang disertai dengan pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran yang dilakukan secara langsung pada lokasi yang menjadi objek penelitian (Sidiq & Choiri, 2019). Teknik dokumentasi untuk melengkapi data yang sudah diperoleh dari observasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2021) tentang studi dokumentasi bahwa studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode penelitian yang lain.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi minat belajar peserta didik yang memuat beberapa indikator minat belajar dan lembar observasi aktivitas guru. Indikator Minat belajar yang diobservasi antara lain (Rukiyah, 2018) yaitu perasaan senang yang ditunjukkan dengan rasa antusias, memberikan perhatian penuh (fokus) dalam kegiatan belajar, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Alat Observasi tersebut dalam bentuk observasi ceklis (\checkmark) yang terdiri dari empat skor yaitu (1) = kurang/belum berkembang; (2) = cukup/mulai berkembang; (3) = baik/berkembang sesuai harapan; (4) = sangat baik/berkembang sangat baik. Aktivitas Guru yang diobservasi adalah aktivitas guru mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Data hasil penelitian ini akan diolah dan di analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan lembar observasi terdapat dua jenis pengamatan yaitu observasi kegiatan siswa dan kegiatan guru. Analisis data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen (%). Hasil observasi tersebut dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentasi Keberhasilan} = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Hasil analisis tersebut diinterpretasikan dalam bentuk persen dan dipetakan berdasarkan tabel klasifikasi tingkat keberhasilan berikut:

Tabel 1. Klasifikasi tingkat keberhasilan

Interval Kategori	Kategori
80% -100%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
< 50%	Sangat Kurang

C. PEMBAHASAN

Peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) terlebih dahulu mengadakan observasi dan pengumpulan data kondisi awal kelas yang akan diberikan tindakan yaitu Kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda. Peneliti perlu mengetahui kondisi awal siswa yang akan diteliti dimaksudkan agar penelitian ini sesuai yang diharapkan dan diharapkan dapat menjadi solusi

dari permasalahan yang muncul. Hasil observasi di kelas tersebut dari beberapa pembelajaran menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda masih kurang antusias dalam pembelajaran, belum menunjukkan sikap senang belajar, fokusnya masih sering terpecah atau belum memberikan perhatian penuh pada kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, masih suka sibuk sendiri, dan dari sekian banyak siswa yang hadir siswa yang tergolong aktif berpartisipasi dalam pembelajaran masih sedikit 1-4 siswa saja. Pada pra siklus peneliti belum memanfaatkan media wordwall. Pada tahap ini peneliti murni melakukan observasi untuk mengamati masalah yang dominan muncul di kelas tersebut terkait pembelajaran. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari beberapa fenomena yang ditunjukkan siswa selama pembelajaran, minat belajar mereka perlu di kembangkan lagi. Peneliti melaksanakan tindakan siklus I pada hari Selasa, 08 November 2023. Materi yang diajarkan pada siklus I adalah Materi Tematik Tema 1. Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk hidup, Sub Tema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia, Pembelajaran 2 (Bahasa Indonesia dan PPKn). Tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti pada Siklus I terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk siklus berikutnya. Peneliti melakukan perencanaan sebelum melaksanakan tindakan yaitu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, LKPD, dan Media Pembelajaran serta alat evaluasi. Media Pembelajaran yang digunakan untuk siklus 1 adalah Powerpoint yang memuat gambar, teks dan video serta peneliti juga menggunakan media wordwall. Sebelum memberikan tindakan pada Siklus I. peneliti menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan. Peneliti pada siklus 1 memutuskan untuk menggunakan model *problem based learning* (PBL) yang terdiri dari beberapa fase yaitu Orientasi peserta didik kepada masalah, Mengorganisasikan peserta didik, Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peneliti juga mempersiapkan soal-soal yang akan digunakan dalam game kuis Wordwall, disesuaikan dengan jenis permainan yang dipilih. Tidak lupa peneliti juga menyiapkan lembar observasi minat belajar dan lembar observasi aktivitas guru untuk observer nantinya. Instrumen tersebut disusun dengan memperhatikan indikator minat belajar oleh Rukiyah (2018) yang terdiri dari Perasaan senang yang ditunjukkan dengan rasa antusias, memberikan perhatian penuh (fokus) dalam kegiatan belajar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Setelah melakukan perencanaan selanjutnya peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang sudah direncanakan sebelumnya. Selama pelaksanaan tindakan observer bertugas untuk mengamati minat belajar siswa dan aktivitas guru dengan mengisi lembar observasi. Hasil dari observasi siklus 1 jika dilihat berdasarkan data kuantitatif siswa memiliki minat belajar sebesar 78% masuk dalam kategori baik. Pengamatan secara kualitatif dengan metode observasi peneliti melihat bahwa siswa lebih menunjukkan perasaan antusias mereka ketika guru mengajar dengan media wordwall, lebih fokus, dan berperan aktif dalam pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh hasil bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan aktivitas yang lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yaitu Guru membuka pelajaran dan mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran melalui aktivitas yang menarik perhatian siswa, Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan siswa atau pengetahuan yang telah dipelajari, Guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik, Guru mampu menjelaskan materi dengan baik, Guru mampu merespon pertanyaan, komentar, atau pendapat siswa secara memadai, Guru mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, Guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa, Guru mengetahui dan memastikan bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar, Guru melakukan penilaian dengan instrumen yang sesuai dengan kompetensi., dan didukung oleh kemampuan guru untuk tampil dengan percaya diri, komunikatif. Namun yang menjadi catatan adalah pengorganisasian waktu yang masih perlu diperbaiki agar pembelajaran dapat berlangsung

lebih baik. Berdasarkan hasil pengolahan lembar observasi aktivitas guru pada siklus I dapat disimpulkan bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah pembelajaran secara lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup, masuk kategori sangat baik dengan presentase 93%. Hasil refleksi siklus I yaitu peneliti sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah secara lengkap. Hanya saja pada saat akan memulai menggunakan wordwall, koneksi internet tiba-tiba tidak tersambung. Perbaikan untuk siklus berikutnya sebelum melaksanakan pembelajaran peneliti harus memastikan bahwa internet sudah terhubung ke laptop dan jenis game yang akan dimainkan sudah tersedia pada tab dalam menu *browser*. Peneliti harus memastikan bahwa semua keperluan teknis sudah ready agar waktu menjadi lebih efektif. Pada siklus I masih terdapat siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan belum bisa fokus dan antusias sepenuhnya, dan penataan tempat duduk perlu diperhatikan lagi agar ruang gerak siswa mudah. Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka upaya yang akan dilakukan untuk perbaikan siklus berikutnya adalah peneliti akan memastikan secara teknis sarana prasarana sudah siap sebelum pembelajaran. Peneliti selanjutnya akan melakukan pengaturan tempat duduk ulang yang memungkinkan siswa lebih bergerak dengan leluasa. Peneliti akan melakukan variasi jenis kuis dalam penggunaan *wordwall* sebagai upaya untuk menarik minat siswa Siklus II sama seperti siklus sebelumnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil refleksi pada siklus I dijadikan panduan untuk merencanakan Tindakan siklus II. siklus II pada hari Senin, 21 Agustus 2023. Materi yang diajarkan pada siklus II adalah Materi Tematik Tema 1 yaitu Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk hidup, Sub Tema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia, Pembelajaran 3 (Bahasa Indonesia dan Matematika). Siklus II menerapkan model PBL dengan memanfaatkan media wordwall yang lebih bervariasi jenisnyadari siklus sebelumnya. Setelah dilaksanakan tindakan dan observasi jika dilihat berdasarkan data kuantitatif siswa memiliki minat belajar yang meningkat dari siklus sebelumnya yaitu sebesar 83.6% masuk dalam kategori sangat baik. Pengamatan secara kualitatif dengan metode observasi peneliti melihat bahwa siswa lebih menunjukkan perasaan antusias mereka ketika guru mengajar dengan media wordwall, lebih fokus, dan berperan aktif dalam pembelajaran jika dibandingkan siklus sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat dan variasi game wordwall serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih dinilai efektif untuk membangkitkan minat mereka dalam belajar. Hal tersebut juga ditandai dengan asiknya mereka dalam belajar dan lupa akan jam pulang sekolah. Jika dibandingkan dengan siklus 1 indikator minat belajar siswa lebih muncul pada saat pelaksanaan tindakan siklus II walaupun masih ada yang belum sepenuhnya focus, antusias, serta belum sepenuhnya berperan aktif dalam pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II memperoleh hasil bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan aktivitas yang lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yaitu guru membuka pelajaran dan mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran melalui aktivitas yang menarik perhatian siswa, guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan siswa atau pengetahuan yang telah dipelajari, guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik, guru mampu menjelaskan materi dengan baik, guru mampu merespon pertanyaan, komentar, atau pendapat siswa, guru mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa, guru mengetahui dan memastikan bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar, guru melakukan penilaian dengan instrumen yang sesuai dengan kompetensi., dan didukung oleh kemampuan guru untuk tampil dengan percaya diri, komunikatif. Catatan untuk aktivitas guru pada siklus II adalah guru masih belum mampu mengatur waktu dengan lebih baik dan masih melebihi jam yang sudah ditentukan. Berdasarkan hasil pengolahan lembar observasi aktivitas guru pada siklus II dapat disimpulkan bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah pembelajaran secara lengkap

mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup, masuk kategori sangat baik dengan presentase 93%. Setelah selesai Tindakan dan observasi selanjutnya dilakukan refleksi pelaksanaan pembelajaran siklus II. Perbaikan untuk siklus berikutnya adalah peneliti harus memperhatikan waktu pembelajaran dan pada saat presentasi untuk efektifitas waktu sebaiknya perwakilan salah satu atau dua kelompok saja yang presentasi untuk efektifitas waktu. Dan pengerjaan LKPD diberi batas waktu agar tidak mulur terlalu lama. Peneliti melaksanakan tindakan siklus III pada hari Selasa, 22 November 2023. Materi yang diajarkan pada siklus III adalah Materi Tematik Tema 1 yaitu Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk hidup, Sub Tema 2 adalah Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia, Pembelajaran 4 (Bahasa Indonesia dan PPKn). Sama seperti siklus sebelumnya, Langkah-langkah yang dilakukan adalah merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan refleksi. Peneliti terlebih dahulu membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, LKPD, dan Media Pembelajaran serta alat evaluasi. Media Pembelajaran yang digunakan untuk siklus III adalah Powerpoint yang memuat gambar, teks dan video serta peneliti juga menggunakan media wordwall. Perencanaan siklus III ini juga mempertimbangkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Setelah itu barulah peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Selama melaksanakan tindakan dilakukan pula observasi minat belajar siswa dan aktivitas guru oleh observer. Hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat dari siklus-siklus sebelumnya. jika dilihat berdasarkan data kuantitatif siswa memiliki minat belajar sebesar 91% masuk dalam kategori sangat baik. Perbandingan dari siklus sebelumnya minat belajar pada siklus II semakin meningkat. Jika dibandingkan dengan siklus I dan siklus II indikator minat belajar siswa lebih muncul pada saat pelaksanaan tindakan siklus III. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh hasil bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan aktivitas yang lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yaitu Guru membuka pelajaran dan mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran melalui aktivitas yang menarik perhatian siswa, Guru mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan kehidupan siswa atau pengetahuan yang telah dipelajari, Guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan baik, Guru mampu menjelaskan materi dengan baik, Guru mampu merespon pertanyaan, komentar, atau pendapat siswa secara memadai, Guru mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, Guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan melibatkan siswa, Guru mengetahui dan PTK: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Vol: 1, No 1, 2023 9 of 11 <https://edu.pubmedia.id/index.php/ptk> memastikan bahwa siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar, Guru melakukan penilaian dengan instrumen yang sesuai dengan kompetensi., dan didukung oleh kemampuan guru untuk tampil dengan percaya diri, komunikatif. Pada siklus III guru sudah jauh lebih baik dalam hal pengolahan waktu. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus III dapat disimpulkan bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah pembelajaran secara lengkap mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup, masuk kategori sangat baik dengan presentase 97%. Hasil refleksi pada siklus III diperoleh hasil bahwa peneliti sudah melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi langkah-langkah secara lengkap dan lebih baik dari sebelumnya. Hanya saja efektifitas waktu masih perlu diperhatikan lagi. Minat belajar siswa pada siklus ke III terus meningkat jika dibandingkan dengan siklus I dan II. Minat belajar siswa pada siklus ke III terus meningkat jika dibandingkan dengan siklus I dan II.

Tabel 2. Hasil minat belajar setiap siklus

Siklus	Hasil Minat Belajar Siswa
I	78%
II	83.6%
III	90%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda meningkat setelah diberi tindakan dengan memanfaatkan media

wordwall dalam pembelajaran. Melalui perbaikan demi perbaikan pada setiap siklus indikator minat belajar siswa dapat muncul secara maksimal di siklus ke III, dimana pada siklus I presentase minat belajar siswa sebesar 78%, pada siklus ke-II adalah 83%, dan pada siklus ke-III adalah 91%.

D. KESIMPULAN

Setelah merencanakan, melaksanakan tindakan, observasi dan melakukan analisis data diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media game edukasi Wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil analisis lembar observasi minat belajar siswa yang memperoleh presentase 78% masuk dalam kategori baik pada siklus I, 83,6% pada siklus II masuk kategori sangat baik, dan 91% pada siklus III masuk dalam kategori sangat baik. Pengamatan secara kualitatif siswa setelah dilakukan tindakan siswa menunjukkan sikap sesuai indikator minat belajar yaitu merasa senang dalam kegiatan pembelajaran ditunjukkan oleh rasa antusias mereka, memberikan perhatian penuh dalam pembelajaran (fokus), dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran terutama pada saat guru memanfaatkan media *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat tertarik dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan penggunaan teknologi termasuk game edukasi wordwall merupakan hal baru bagi mereka karena guru kelas sebelumnya biasa mengajar hanya menggunakan papan tulis, spidol, dan buku. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 4 Samarinda. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya sebagai bahwan pengembangan dalam pembelajaran adalah meneliti tentang bagaimana pengaruh media *wordwall* terhadap variabel lain seperti minat belajar, prestasi, ataupun hasil belajar. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian tentang meningkatkan minat belajar siswa menggunakan pemanfaatan teknologi yang lain selain *wordwall*.

REFERENSI

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fendiyanto, P., Safrudiannur, S., & Kurniawan, K. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773-1780.
- Malewa, E. S., & Muh, A. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *EDUCANDUM*, 9(1), 22–30.
- Mu'minah, I. H., & Arif Gaffar, A. (2020). Pemanfaatan E-Learning Berbasis Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Seminar Nasional Pendidikan*, 4(2), 800–816.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 552, 552–560.

- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Nurlia, Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, A. M. (2017). Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 321–328. <https://doi.org/10.24114/jpb.v6i2.6552>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter*, 1(5), 452–457.
- Rukiyah. (2018). Meningkatkan Minat Belajar Anak dengan Menggunakan Media Audio Visual di RA An-Najah Kecamatan Sei Baman. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31.

KEMAMPUAN NUMERASI PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN ADAPTASI *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL), *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL), DAN KOOPERATIF

Eka Putri Mardianty^{1*}, Makrina Tindangen², Petrus Fendiyanto³, Djumroh Rosifah⁴

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²Pendidikan Biologi, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman

⁴SMA Negeri 3 Samarinda

*Email Penulis Korespondensi: eputri705@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Kooperatif Model Adaptasi Numerasi <i>Project Based Learning</i> <i>Problem Based Learning</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka dan studi lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran adaptasi <i>Project Based Learning</i> (PjBL), <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dan kooperatif dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya mempertimbangkan model pembelajaran yang adaptif dan kolaboratif dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI-8 SMA Negeri 1 Tenggarong yang berjumlah 30 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan asesmen formatif proses lembar observasi untuk penilain dalam proses pembelajaran terkait numerasi. Penilaian hasil menggunakan asesmen formatif essay yang berisi soal yang terkait dengan kemampuan numerasi. Pada siklus pertama peserta didik sudah mencapai 82 % dari hasil asesmen yang berbasis numerasi, sedangkan pada pembelajaran yang dilakukan pada siklus ke 2 peserta didik mengalami peningkatan dari siklus pertama dimana pencapaian yang diperoleh pada siklus dua yaitu sekitar 97% sesuai dengan harapan yang pendidik harapkan. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model <i>Project Based Learning</i> (PjBL), <i>Problem Based Learning</i> (PBL), dan kooperatif dalam kemampuan numerasi peserta didik sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran dimana peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diberikan.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan kita, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapatkan dan berharap untuk selalu berkembang dalam Pendidikan. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk hidup dan melangsungkan kehidupan. Sedangkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1, dikemukakan bahwa pengertian pendidikan yakni upaya yang dilakukan oleh pendidik guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar setiap peserta didik dapat secara aktif mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya secara maksimal sehingga peserta didik dapat menguasai ketiga aspek kompetensi dalam pembelajaran yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik mereka. Dengan perkembangan

zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam hal kemajuan pendidikan di Indonesia.

Salah satu literasi yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari adalah numerasi. Numerasi merupakan pengetahuan dan kecakapan (a) menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari (b) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dan sebagainya) (c) menggunakan interpretasi tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan (OECD, 2016). Definisi numerasi yang dikutip dari Pusat Asesmen dan Pembelajaran Kemdikbud 2020 adalah kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari pada berbagai jenis konteks yang relevan untuk individu sebagai warga Indonesia dan warga dunia.

Menurut Nurmahida (2018), guru memegang peranan penting dalam proses pendidikan yaitu sebagai penentu tujuan akhir dari pendidikan. Tugas guru tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran. Namun, menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan belajar kepada peserta didiknya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik agar mereka dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga tercapainya suatu pembelajaran. Untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara-gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai model pembelajaran. Dalam prakteknya, guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri. Berikut ini disajikan beberapa model pembelajaran, untuk dipilih dan dijadikan alternatif sehingga cocok untuk situasi dan kondisi yang dihadapi

Adaptasi adalah penyesuaian terhadap lingkungan, pekerjaan dan Pelajaran. Adaptasi merupakan suatu kunci konsep dalam 2 versi dari teori sistem, baik secara biological, perilaku, dan sosial yang dikemukakan oleh John Bennet, konsep adaptasi datang dari dunia biologi, dimana ada 2 poin penting yaitu evolusi genetic, dimana berfokus pada umpan balik dari interaksi lingkungan. Kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara kooperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih berinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena kooperatif adalah miniature dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing. Jadi model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada control dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi. Sintaks pembelajaran kooperatif adalah informasi, pengarahan-strategi, membentuk kelompok heterogen, kerja kelompok, presentasi hasil kelompok, dan pelaporan

Project Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.³ “Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru meliputi pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) adalah suatu metode

pengajaran sistematis yang melibatkan para siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata dan teliti yang dirancang untuk menghasilkan produk (Sutirman, 2013). Pada proses pembelajaran, guru sebagai komponen paling penting yaitu sebagai pengelola, fasilitator, pembimbing, motivator dan asesmen. Sedangkan *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Sebagai model yang telah lama diakui kekuatannya dalam mengembangkan kompetensi siswa, banyak para ahli mengungkapkan keunggulan antara lain adalah: (1) meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, (2) mendorong kemampuan siswa melakukan pekerjaan penting, (3) mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis (Direktorat Pembina SMA, 2014).

B. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka dan studi lapangan dengan pengumpulan data menggunakan asesmen formatif proses lembar observasi untuk penilain dalam proses pembelajaran terkait numerasi. Penilaian hasil menggunakan asesmen formatif essay yang berisi soal yang terkait dengan kemampuan numerasi. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis Meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik dengan model pembelajaran adaptasi *Project Based Learning* (PjBL), *Problem Based Learning* (PBL), dan kooperatif pada materi sistem peredaran darah di kelas XI -8 SMA Negeri 1 Tenggarong 16 November 2023.

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam 2 pertemuan dengan cara memberikan Soal esay kepada peserta didik yang harus di kerjakan, di mana Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka dan studi lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran adaptasi PjBL, PBL dan kooperatif dapat efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya mempertimbangkan model pembelajaran yang adaptif dan kolaboratif dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI -8 SMA Negeri 1 Tenggarong yang berjumlah 30 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan asesmen formatif proses lembar observasi untuk penilain dalam proses pembelajaran terkait numerasi. Penilaian hasil menggunakan asesmen formatif essay yang berisi soal yang terkait dengan kemampuan numerasi. Pada siklus pertama peserta didik sudah mencapai 82 % dari hasil asesmen yang berbasis Numerasi, sedangkan pada pembelajaran yang dilakukan pada siklus ke 2 peserta didik mengalami peningkatan dari siklus pertama dimana pencapaian yang diperoleh pada siklus dua yaitu sekitar 97% sesuai dengan harapan yang pendidik harapkan. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model adaptasi PjBL, PBL dan Kooperatif dalam kemampuan numerasi peserta didik sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran dimana peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada LKPD yang diberikan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus 1 dan ke 2 adalah 82% menjadi 97 % dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PJBL, PBL dan kooperatif sangatlah berpengaruh dalam proses pembelajaran serta hasil yang diinginkan sesuai dengan harapan pendidik.

REFERENSI

- Anggito,A (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukabumi: CV Jejak.
- Ayuningtyas, N. (2020). Analisis Pengetahuan Numerasi Mahasiswa Matematika Calon Guru.

- Hardika Saputra, (2020). Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*).
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 61-64).
- Wulandari, S. (2022). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Rasa Toleransi Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar, *Universitas Pendidikan Indonesia* Vol. 6 – No. 1, year (2022), page 981-987
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

PENGARUH DEGRADASI MORAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Emilia Sri Rizki Fauziah¹, Lidia Bemi^{2*}, Rury Muslifar³, Dwi Andayani⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Bimbingan Konseling, Universitas Mulawarman

⁴SMA Negeri 1 Samarinda

*Email Penulis Korespodensi: bemilidia77@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Degredasi Moral Prestasi Belajar Peserta Didik</p>	<p>Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dan bentuk penelitiannya adalah bentuk studi kausal komparatif. Populasi dalam penelitian ini yaitu 30 dengan sampel penelitian adalah populasi itu sendiri sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena peneliti merasa tertantang dengan pendekatan ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik komunikasi tidak langsung dengan alat pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan tiga rumus yaitu rumus persentase, rumus korelasi product moment dan analisis indeks determinan. Berdasarkan dari hasil analisis data diperoleh rhitung = 0,730 dengan signifikansi 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara degradasi moral terhadap prestasi belajar dan masuk dalam kategori kuat dengan persentase sebesar 53%.</p>

Copyright (c) 2023 The Author

This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Nilai moralitas harus ada pada setiap individu sebab hal tersebut akan menentukan bagaimana seseorang berperilaku. Nilai moralitas di awalnya didapatkan pada keluarga menjadi pendidikan non formal bagi siswa, orang tua yang sebagai panutan anak harusnya memiliki nilai moralitas yang baik jadi bisa sebagai panutan yang baik pula bagi anak. Degradasi moral remaja sudah ada perkara sosial yang harus menemukan perhatian khusus baik asal orang tua, warga maupun pemerintah di umumnya. Oleh karena itu siswa yang mengalami degradasi moral wajib segera mendapatkan bimbingan, bimbingan yang pagar tepat bagi remaja merupakan pendidikan karakter, dan jua bisa didiberikan bimbingan melalui orang tua. Windrodini (1998) mengatakan pada umumnya jenis degradasi moral peserta didik yang terjadi disekolah masih pada tahap wajar, mirip terlambat, tidak mentaati aturan sekolah, kebohongan terhadap guru, mengatakan kata-kata kasar, mencaci maki, menghambat proses pembelajaran, menghambat benda-benda disekolah, tidak masuk tanpa izin, makan diwaktu jam pelajaran, tanpa objek dan lain-lain. Namun hal ini sudah sebagai masalah pendidikan yang tentunya terdapat sebab serta akibatnya oleh karena itu masalah ini harus kembali serta diatasi.

Siswa yang mengalami degradasi moral jika tidak segera ditangani akan semakin terpuruk dalam global yang tidak sah. Bisa saja nanti yang mengalami degradasi belum parah masih ditingkat standar seperti malas belajar, malas sekolah, serta tidak mengumpul tugas akhirnya berhenti atau diberhentikan oleh guru atau Kepala Sekolah karena tidak ditangani pada akhirnya degradasi moralnya semakin tinggi dan berani membunuh orang tua, seperti di beritakan seorang anak membunuh ibunya di Desa Bangun Rejo, Kecamatan Morawa, Kabupaten Deli, Serdang, Sumatera Utara (Mistar, 2020). Hal ini terjadi sebab degradasi moral yang tidak mendapat penanganan yang benar. Tidak teratasinya degradasi moral di lingkungan sekolah

juga akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor dalam termasuk kesehatan badan, psikologi serta kondisi mental yang tidak stabil. Sedangkan faktor luar termasuk lingkungan fisik sekolah, lingkungan sosial kelas, dan lingkungan sosial keluarga. Hal ini berarti terlihat bahwa degradasi moral bisa mensugesti prestasi belajar siswa. Selesainya melihat serta mengamati pada saat melakukan PLP di SMA Negeri 1 Samarinda peneliti menemukan peserta didik yang mengalami degradasi moral contoh tidak masuk disaat kelas online sebagai akibat banyak ketinggalan bahan ajar. Hal tersebut menghasilkan peserta didik itu mendapatkan nilai rendah di saat ulangan harian. Oleh dasar ini, peneliti menetapkan mengangkat judul pengaruh degradasi moral terhadap prestasi belajar dan melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Samarinda menggunakan banyak sekali pertimbanganj adi mampu membantu mencegah terjadinya degradasi moral yang berkelanjutan.

B. METODE

Bentuk penelitian yang dipakai yaitu studi pengaruh. Populasi pada penelitian ini yaitu kelas X-2 yang dipilih berdasarkan beberapa kriteria yaitu a) siswa aktif tahun ajaran 2023/2024; b) peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 1 Samarinda bukan pindahan asal sekolah lain; c) siswa yang mengalami degradasi moral dalam lingkungan sekolah, seperti mencuri barang sahabat, tidak mengerjakan tugas, membuli sahabat, mencontek dll. Asal kriteria tersebut diperoleh populasi yaitu 30 orang. Sesuai jumlah populasi yang terdapat yaitu 30 orang maka dari itu holistik dari populasi tersebut akan dijadikan sampel penelitian, jadi penelitian ini menjadi penelitian populasi. Suatu penelitian sangat memerlukan teknik dalam melakukan penelitian, peneliti disini memakai teknik komunikasi tidak langsung. Alat pengumpulan data yang dipakai yaitu angket dan dokumentasi.

C. PEMBAHASAN

1. Degradasi moral Peserta Didik Kelas X-2 SMA Negeri 1 Samarinda

Sesuai tersebut diatas, peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 1 Samarinda yang sebagai subyek dalam penelitian ini dihasilkan degradasi moral disekolah tadi masuk pada kategori sedang mendapatkan persentase 63%. Agar dapat mengerti secara rinci maka akan dijelaskan beberapa aspek degradasi moral yang masih tinggi asal persentasenya.

- a. Bahasa yang kasar proporsi banyak 60%, hal ini dikarenakan ada beberapa siswa yang sering menyebut teman atau orang sekitarnya menggunakan nama hewan, padahal hal tersebut artinya hal yang sangat tidak boleh dilakukan karena hal tersebut sudah ada suatu dosa. Imam Nawawi dalam bincangsyariah.com berkata bahwa seseorang yang memanggil orang lain menggunakan nama binatang atau hewan menerima dua dosa sekaigus. Dosa pertama merupakan dosa bohong karena sudah memanggil orang lain menggunakan nama binatang padahal orang tadi bukan hewan, dosa kedua sudah ada sakit orang lain karena sebab orang yang dipanggil dengan nama binatang tadi pasti akan sakit hati serta tidak terima.
- b. Pelecehan dan perkembangan seksual yang terlalu cepat masuk dalam kategori sedang dengan persentase 58%, hal ini dikarenakan masih ada peserta didik yang menggunakan bahasa yang vulgar. Bahasa vulgar termasuk pada variasi bahasa, bahasa vulgar merupakan variasi bahasa yang pemakaian bahasanya kurang terpelajar, tidak sopan serta asal kelas yang kurang berpendidikan (Sudrajat, 2017).

2. Prestasi belajar Peserta Didik Kelas X-2 SMA Negeri 1 Samarinda

Setelah dilakukan perhitungan maka pencapaian prestasi belajar peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 1 Samarinda sebagai keseluruhan disebut kedalam kategori baik menggunakan perolehan persentase sebesar 85%. Dalam hal ini yang diteliti sudah ada hasil belajar siswa. Hasil belajar artinya corak perbuatan, nilai-nilai, pengertian-

pengertian, perilaku-kelakuan, pandangan, dan kemampuan (Widayanti dalam Andriani, 2019). Setelah melakukan perhitungan secara total, peneliti menghitung pula persentase per mata pelajaran yang akan terjadi dari perhitungan tadi dapat peneliti jelaskan sebagai berikut:

- a. Prestasi belajar matematika berdasarkan Ferryansyah (2011) adalah hasil yang sudah tercapai selesainya melalui proses pembelajaran matematika.
 - b. Minat belajar bahasa Indonesia artinya kondisi psikologis dalam diri manusia yang bisa menaikkan gairah peserta didik serta mengakibatkan beliau memakai saat, semangat, dorongan, dorongan, kreativitas buat mencapai prestasi pada bidang bahasa Indonesia (Warsadi, 2019).
3. Pengaruh degradasi moral terhadap prestasi belajar peserta didik Kelas X-2 SMA Negeri 1 Samarinda

Berdasarkan data yang ditemukan, perhitungan yang sudah dilakukan memakai aplikasi SPSS versi 22 menggunakan taraf signifikansi 0,05 maka diperoleh hasil $r_{hitung} = 0,730$ serta signifikan 0,000. Karena $r_{hitung} = 0,730$ maka bisa dikatakan pengaruh degradasi moral terhadap prestasi belajar secara total dikategorikan “kuat”. Oleh sebab itu, bisa didefinisikan bahwa terdapat/ada pengaruh yang signifikan dari degradasi moral terhadap prestasi belajar. Setelah dilakukan secara terpisah antara mata pelajaran Matematika, Sosiologi dan Bahasa Indonesia ketiganya jua menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

D. KESIMPULAN

1. Degredasi moral pada peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 1 Samarinda dalam masuk kedalam kategori sedang. Hal ini berarti masih ada beberapa peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 1 Samarinda yang mengalami degredasi moral.
2. Prestasi belajar pada peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 1 Samarinda disebut kategori baik. Berarti, prestasi belajar pada peserta didik terbilang optimal dan kondusif. Namun, masih ada sebagian peserta didik yang mengalami gangguan dalam mengapai prestasi belajarnya hal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai hal termasuk yang diteliti yaitu degradasi moral.
3. Terdapat/ada pengaruh yang signifikan dari degredasi moral terhadap prestasi belajar peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 1 Samarinda dan pengaruh tersebut bersifat sangat kuat namun bersifat positif.

REFERENSI

- Aminullah, R. (2018). Upaya Guru Dalam Mengatasi Degradasi Moral Siswa. *Jurnal Al-Wijdan*. Vol.3.1. Hal 2
- Ibnu, M.A. (2021). *Pengertian Sosiologi Menurut Para Ahli*. [Online]. Tersedia di tirto.id. Diakses 22 September 2022
- Johannes, N. (2019). *Pentingnya Pendidikan Moral Bagi Siswa Sekolah Dasar*. [Online]. Tersedia di koranbogor.com. Diakses 13 Desember 2021
- Juriyanto, M. (2020). *Hukum Memanggil Orang Lain dengan Nama Hewan*. [Online]. Tersedia di bincangsyariah.com. Diakses 19 Agustus 2022
- Mistar, H. (2020). *Sadis, Anak Tega Bunuh Ibu Kandung Di Tanjung Morawa*. [Online]. Tersedia di mistar.id. Diakses 21 Oktober 2021
- Nawawi, H. (2015). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Penerbit Gajah Mada University Pers.

- Pratiwi, M. (2020). Analisis Kontrol Diri Siswa Pada Kelas X SMK Negeri 03 Pontianak. Skripsi Pada Universitas Tanjungpura.
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 61-64).
- Sudrajat, A & Setiarsih, A. (2017). Analisis Bahasa Dialek Vulgar dan Slang pada Penulisan Status Facebook Siswa SMA yang Bergabung Dengan Facebook Anita Setiarsih. *Jurnal Pendiidkan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol.10. Hal 3.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kantitatif*. Penerbit Alfabeta
- Warsadi. (2019). Prestasi Belajar Bahasa Indonesia: Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. Vol.2. Hal 269.

BUKU DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARANFitriya Selviani^{1*}, Petrus Fendiyanto²¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman²Pendidikan Matematika, Universitas MulawarmanEmail Penulis Korespondensi: selvianifitriya@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
Kata kunci: Buku Digital Media Pembelajaran	Perkembangan teknologi yang semakin canggih menentukan setiap kegiatan yang kita lakukan saat ini, maka dari itu penulis menganalisis media pembelajaran yang menggunakan media teknologi, tujuannya untuk mengetahui bagaimana hasil dari media teknologi berupa buku digital jika dijadikan media pembelajaran. Penulisan ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode studi pustaka dengan teknik analisis data berupa analisis isi dan hasil dari penelitian yang sudah di publikasikan. Hasil dari penelitian studi pustaka ini yaitu buku digital memang sudah banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan minat peserta didik dalam literasi baca tulis.

Copyright (c) 2023 The Author
 This is an open access article under the CC-BY-SA license

**A. PENDAHULUAN**

Adanya internet saat ini yang menghubungkan manusia dengan manusia lainnya di antara belahan dunia lainnya membuat kita mudah untuk mengenal dan mengetahui apa saja yang terjadi luar sana. Interaksi yang dilakukan oleh manusia jelas memiliki tujuan dan kebutuhannya masing-masing yang dimudahkan oleh adanya internet sebagai penghubung. Dengan demikian banyaknya pengguna internet menjadikan setiap kegiatan yang ada menggunakan alat elektronik yang menggunakan internet menjadi alat yang populer di abad 21 ini. Beragam teknologi yang menggunakan internet saat ini digunakan oleh manusia, dari yang menjadi alat komunikasi jarak jauh berupa berkirim pesan hingga mengetahui berita terkini di seluruh belahan dunia. Perkembangan teknologi yang sangat cepat saat ini sangat berdampak pada kebiasaan manusianya, dari yang awalnya menggunakan teknologi untuk alat berkomunikasi sekarang berkembang menjadi segala sesuatu akan lebih mudah menggunakan teknologi, dari yang merasa tidak percaya pada teknologi hingga tercengang melihat kecanggihan dari teknologi tersebut (Bungin, 2013).

Kini ada yang dinamakan media sosial, yaitu media internet yang menampung apresiasi diri ataupun interaksi, berbagi informasi, dan bekerja sama hanya dengan satu media berbasis aplikasi dari internet tersebut (Nasrullah, 2015). Dengan kemunculan media sosial tersebut bisa lebih memudahkan manusia dalam mengakses internet sesuai kebutuhan dan keinginan mereka sendiri. Bermula dari kebutuhan dan keinginan yang semakin banyak dan meningkat saat ini ada salah satu media internet yang menyediakan buku online. Tujuan dari buku digital tersebut tidak lain untuk memudahkan kita dalam mengetahui informasi apa saja yang ada pada buku tanpa perlu membawa buku cetaknya. Hal ini didasari dari lebih banyaknya manusia yang membawa gawai mereka kemanapun mereka pergi dari pada membawa buku cetak. Hal tersebut juga dapat menjadi salah satu sarana untuk lebih meningkatkan lagi literasi baca yang memang sangat diperlukan dan sedang dianjurkan oleh pemerintah tentang bagaimana pentingnya literasi, termasuk juga literasi baca tulis. Maka kemunculan aplikasi buku online tersebut menjadi salah satu cara dan upaya untuk mewujudkan masyarakat yang gemar

membaca dan menulis. Jika seperti itu sangat penting untuk pendidik dalam memanfaatkan hal tersebut agar berpengaruh juga pada peserta didiknya sehingga menghasilkan peserta didik yang minat akan literasi.

Zaman sekarang tenaga pendidik harus lebih mengerti mengenai teknologi karena tuntutan zaman yang semakin maju. Sudah pasti dalam proses pembelajaran pun seorang pendidik harus menggunakan teknologi. Tetapi dari teknologi tenaga pendidik juga akan merasa terbantu dalam menciptakan metode atau strategi pembelajaran yang beragam untuk peserta didiknya. Pendidik yang diharapkan selalu kreatif dan berkreasi dalam proses pembelajarannya di kelas dengan bantuan alat teknologi yang sudah di fasilitasi oleh sekolah. Aplikasi berbasis buku digital saat ini banyak sekali, tetapi penulis akan memberikan beberapa contoh diantaranya aplikasi watsapp, dan fizzo novel. aplikasi tersebut merupakan aplikasi buku digital online yang dapat dimanfaatkan sebagai penyalur kreativitas peserta didik dalam hal literasi baca atau pun menulis. Dengan adanya aplikasi tersebut peserta didik dapat dengan mudah belajar menuangkan idenya ataupun menambah bahan bacaannya untuk memperluas wawasan (Mawardi, 2018). Aplikasi Wattpad diluncurkan pada tahun 2006 yang didirikan oleh Allan Lau yang berkolaborasi dengan Ivan Yuen yang berbasis di Toronto, Kanada. Aplikasi wattpad ini telah menyebar ke beberapa negara, antara lain Amerika, Inggris, Australia, Filipina, Rusia, Libya, Jamaika, Uni Emirat Arab dan Indonesia, serta beberapa negara lainnya. Selain mudah diakses, aplikasi Wattpad ini merupakan aplikasi gratis dalam pembuatan akunnya. Akun tersebut bisa digunakan untuk membaca sebagai macam bacaan yang tersedia di aplikasi tersebut ataupun untuk menulis berbagai macam tulisan sesuai dengan yang kita mau, diantaranya cerita pendek, jurnal, novel, artikel maupun puisi. Selain itu, kita juga dapat mengomentari setiap tulisan yang ada juga memberikan vote atau dukungan untuk penulisnya. Jenis buku yang tersedia di aplikasi tersebut juga beragam genrenya, jadi lebih memudahkan kita untuk membaca atau pun menulis sesuai dengan minat kita (Putri, 2019).

Aplikasi fizzo novel diluncurkan poligon yang dinaungi oleh perusahaan Byte Dance pada tahun 2021. Aplikasi ini tergolong aplikasi baru, tetapi karena keterbaruannya ini memberikan saran terbaik bagi aplikasi-aplikasi sebelumnya yang mungkin memiliki kekurangan. Aplikasi fizzo novel ini banyaknya menyuguhkan bacaan mengenai sastra (Yusuf, 2023). Tetapi untuk bagaimana mengakses aplikasi ini kurang lebih sama dengan aplikasi wattpad sebelumnya. Membuat akunnya gratis, dapat membaca dan menulis juga. Tetapi memiliki beberapa keunggulan lainnya, yaitu kita akan mendapatkan poin yang nantinya dapat ditukar dengan saldo uang dari setiap waktu yang kita gunakan untuk membaca, di aplikasi fizzo terdapat bacaan komik di dalamnya, dan kita tidak hanya dapat membaca tetapi juga dapat mendengar karena ada fitur audiobook. Untuk kedua aplikasi tersebut jika kita dapat menjadi penulis di aplikasi tersebut tentunya kita akan dibayar sesuai dengan kesepakatan di awal. Untuk aplikasi Wattpad sudah banyak buku-bukunya yang diminati oleh produser film atau bahkan penerbit, tentunya sudah di pastikan berapa keuntungan yang akan diperoleh oleh penulis tersebut. Untuk aplikasi fizzo novel kita akan mendapatkan gaji bulanan sesuai dengan kontrak di awal yang sudah disepakati, biasanya sesuai dengan jumlah suku kata, pembaca dan juga type penulis yang kita ikuti. Dengan begitu penulis akan mencari tahu lebih dalam bagaimana sebenarnya minat peserta didik dalam aplikasi buku digital tersebut apakah dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran di abad 21 saat ini, dan mempermudah peserta didik dalam memiliki minat pembelajaran.

B. METODE

Pada tulisan kali ini penulis menggunakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam dari penulisan ini, dengan teknik penelitian studi pustaka yaitu dengan menggunakan data-data yang dikumpulkan dari buku dan artikel yang dipublikasikan (Sugiyono, 2022). Metode ini merupakan metode pengumpulan data

menggunakan cara memahami serta mempelajari teori yang ada pada setiap literaturanya. Literatur yang digunakan berupa jurnal dan riset yang sudah di publikasikan yang sesuai dengan tulisan ini .

C. PEMBAHASAN

Dari beberapa literatur bacaan untuk data studi pustaka yang penulis cari melalui jurnal yang sudah di publikasikan ada beberapa penelitian yang memang sesuai dan menunjukkan bagaimana minat peserta didik terhadap aplikasi buku digital. Ada dua yang menggunakan aplikasi watsapp dan dua lagi menggunakan aplikasi fizzo novel yang akan penulis paparkan.

1. Jurnal yang di tulis oleh Ria Ananda Putri (2019) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dengan judul penelitian yaitu pemanfaatan aplikasi watsapp dalam memotivasi siswa untuk menulis cerita. Hasil dari penelitiannya yang menggunakan metode kualitatif dengan objek siswa SMA Muhammadiyah 01 Medan miliki motivasi dan keinginan terhadap menulis di aplikasi watsapp, walau pada beberapa siswanya masih belum berani untuk mulai menulis. Tapi ada salah satu siswanya yang memang aktif menjadi pembaca dan penulis di aplikasi watsapp hingga menuai banyak komentar dan telah dibaca ribuan kali oleh pembaca di aplikasi watsapp dengan judul “The Stupid Girl”.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Niza Nurdia dan Siti Rukiyah tahun 2020. Universitas PGRI Palembang, Indonesia, dengan judul penelitian yaitu keefektifan media watsapp dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X SMK Setia Darma Palembang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X SMK Setia Darma Palembang tahun 2019/2020 yang jumlahnya 6 kelas dengan sampel penelitian yang terdiri dari dua kelas yang dipilih menggunakan teknik random sampling. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media aplikasi watsapp menunjukkan hasil menulis puisi siswanya dengan rata – rata 76,86, sedangkan untuk kelas kontrol yang tidak menggunakan media watsapp lebih rendah rata – rata hasil menulis puisinya yaitu 63,88. Jelas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis puisi lebih efektif menggunakan media watsapp.
3. Skripsi dari Muhamad Yusuf (2023) dari UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul skripsi yaitu penggunaan aplikasi fizzo novel dalam pembelajaran keterampilan membaca novel siswa SMA Negeri 1 Caringin Kabupaten Bogor Jawa Barat Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian yang di tulis oleh Muhamad Yusuf yang dijadikannya skripsi menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan teknik pengumpulan data secara observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi yang di ambil dari siswa kelas XII MIPA 1 SMA Negeri 1 Caringin Kabupaten Bogor menunjukkan hasil bahwa keterampilan membaca novel diperoleh persentase nilai A sebanyak 30,8%, nilai B 42,3%, nilai C 26,9%, dan nilai D dan E sebanyak 0%. Nilai tertinggi di angka 85,7% dan nilai rata – rata yang diperoleh yaitu 72,1%. Dengan begitu dapat di simpulkan bahwa aplikasi fizzo novel dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan membaca.
4. Tulisan dari Wiranti Roh Dearn Br. Purba dan M. Joharis Lubis (2023) dari Universitas Negeri Medan, dengan judul pengaruh penggunaan aplikasi fizzo novel terhadap kemampuan menulis teks drama pada siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Medan tahun ajaran 2022/2023. Jurnal ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari aplikasi fizzo novel terhadap siswa kelas XI SMK Negeri 4 Medan menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan teknik purposive sampling. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 4 Medan yang berjumlah 286 peserta didik terdiri dari 10 kelas, dan sampel yang diperoleh yaitu 25 peserta didik. Dengan instrumen berupa tes menulis teks drama memperoleh hasil nilai rata – rata sebelum menggunakan aplikasi fizzo novel sebesar 51,04, setelah menggunakan aplikasi

fizzo novel nilai rata-ratanya menjadi 83,53, dan dari nilai tersebut disimpulkan bahwa aplikasi fizzo novel berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks drama dilihat dari peningkatan nilai rata-rata sebesar 32,49.

D. KESIMPULAN

Dari penulisan ini berdasarkan dari studi pustaka ke empat penelitian yang menjadi acuannya dapat di simpulkan bahwa buku digital (e-book) saat ini lebih efektif digunakan untuk pembelajaran di abad 21 yang semuanya menggunakan media internet. Terlebih aplikasi Wattpad dan Fizzo Novel untuk menjadi media pembelajaran Bahasa Indonesia. Tentunya hal ini di dukung oleh peningkatan mutu peserta didik dan kreativitas pendidik.

REFERENSI

- Amirul, dan Haryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia. 1998
- Br, Purba, W.R.D dan Lubis, M.J. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Fizzo Novel Terhadap Kemampuan Menulis Teks Drama Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Medan Tahun Ajaran 2022/2023*. Cendikia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan . Vol. 3. No. 4 November 2023.
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- M. Alfian dan Cahyo. *Pemanfaatan Aplikasi Fizzo Novel Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Di SMA*. Jurnal Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring). Vol. 2. No. 1. Bojonegoro; IKIP PGRI Bojonegoro. 2022.
- Moto, M.M. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan*. *Indonesia Journal Of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Nurgiyantoro, B. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE. 2016.
- Pupuh dan M. Sobry. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama. 2009.
- Putri, N.N dan Rukiyah, Siti. *Keefektifan Media Wattpad Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X SMK Setia Darma Palembang*. Jurnal KREDO: No. 23/E/KPT/2019. 08 Agustus 2019
- Putri, R. A. *Keefektifan Penggunaan Media Audiovisual Pada Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Makassar*. 2-26. 2019.
- Putri, R.A. *Pemanfaatan Aplikasi Wattpad Dalam Memotivasi Siswa Untuk Menulis Cerita*. Jurnal Interaksi. Vol. 3. No. 1. Edisi Januari 2019.
- Sardiman, A.M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Jarawali Pers. 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2022.
- Sukriadi, Imron. *Penggunaan Media Pembelajaran Wattpad Dalam Keterampilan Membaca Cerpen Pada Siswa Kelas XI SMK Prima Ungul Tangerang Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 2020.
- Tarigan, H.G. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa. 2008.
- Yusuf, Muhamad. *Penggunaan Aplikasi Fizzo Novel Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Novel Siswa SMA Negeri 1 Caringin Kabupaten Bogor Jawa Barat Tahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 2023.

ANALISIS PEMBELAJARAN PPKN MELALUI MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MINTA BELAJAR PESERTA DIDIK

Junadi Muhamat^{1*}, Jamil², Purnasih³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²Pendidikan Sejarah, Universitas Mulawarman

³SMA Negeri 2 Samarinda

*Email Penulis Korespodensi: junadimuhamatmbk@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Analisis Pembelajaran PPKN Kahoot</p>	<p>Judul penelitian ini adalah analisis pembelajaran PPKN melalui media game kahoot untuk meningkatkan minat belajar PPKN SMA Negeri 2 Samarinda. Penelitian ini bertujuan untuk melihat penggunaan media game kahoot dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Jenis Penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI-B SMA Negeri 2 Samarinda yang berjumlah 36 siswa. pengumpulan data menggunakan angket.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Sepanjang hayat, manusia tidak pernah terlepas dari yang namanya pendidikan. Pendidikan merupakan segala usaha yang dilakukan orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan, sedangkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1, dikemukakan bahwa pengertian pendidikan yakni upaya yang dilakukan oleh pendidik guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar setiap peserta didik dapat secara aktif mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya secara maksimal sehingga peserta didik dapat menguasai ketiga aspek kompetensi dalam pembelajaran yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik mereka.

Perkembangan ICT (*Information Communication And Tecnology*) yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dan peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan kshusnya dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi data dan komunikasi, yang biasa disebut dengan ICT (*Information and Comunication of Technologi*) saat ini semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar, sehingga para tenaga pengajar/guru dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaranyang akan digunakan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.. ICT seperti suatu sarana bagian dalam kursus juga menyimpan sejenis kemauan yang mampu menggelorakan keinginan wakil gasak dan juga mengimbuhkan keuntungan yang berlebihan terhadap jalan tuntunan. Namun kebenaran di lapangan, masih berlebihan gaya guru yang belum memperuntukkan sarana tuntunan berpokok ICT ini bagian dalam membaca subjek pengajarannya. (Sukendra, dkk, 2019).

Penggunaan ICT dalam proses pembalajaran memberikan kesempatan dan peluang bagi pendidik untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama kompetensi profesional. Pemanfaatan teknologi dalam permasalahan pembelajaran diharapkan mampu

mengoptimalkan peran pendidik dalam dunia pendidikan. Pendidikan di abad 21 menuntut siswa dan guru untuk membuat konten pembelajaran yang meningkatkan 4C yaitu collaboration, communication, critical thinking dan creative. Tuntutan pembelajaran abad 21 menjadi tanggung jawab semua mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik tingkat dasar maupun tinggi. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menjadikan masyarakat sebagai warga negara yang bijak dan baik sesuai dengan jiwa dan nilai pancasila dan UUD 1945. Maka untuk itu guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh seorang pendidik adalah Kahoot. Kahoot adalah aplikasi berbasis laman web yang dapat digunakan untuk membuat kuis dan game sederhana. Dalam aplikasi kahoot terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan yaitu kuis online, diskusi, jumble dan survey. Pemanfaatan kahoot dalam pembelajaran PPKn pada sekolah menengah diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga siswa akan lebih interaktif dalam belajar dan menunjang minat belajarnya.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari pelajaran. Media yang baik akan berpengaruh dalam variasi mengajar didalam kelas dan diharapkan juga dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Metode ceramah yang selama ini sering dipakai, berubah dengan berkolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet (Online Learning). Sebagai pendidik kita tidak hanya dapat memanfaatkan jaringan internet untuk mencari referensi untuk bahan pelajaran, tapi juga dapat menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada didalamnya sebagai bentuk variasi dalam pembelajaran dan mampu membuat peserta didik lebih menarik dalam belajar dan meningkatkan prestasi mereka. Guru dan peserta didik dapat dengan mudah mengakses berbagai hal terkait pelajaran dengan adanya alat-alat telekomunikasi yang canggih.

Proses integrasi teknologi ke dalam pendidikan melibatkan banyak alat dan aplikasi untuk digunakan saat proses pembelajaran. Gamifikasi adalah proses permainan pemikiran dan teknik permainan untuk melibatkan pengguna dalam memecahkan masalah proses berpikir permainan dan cara kerjanya dalam permainan untuk menarik pengguna serta memecahkan masalah. Selain itu, pembelajaran melalui gamifikasi memotivasi mahasiswa untuk mengamati kemajuan belajar mereka sendiri, interaksi dengan orang lain di lingkungan kelas, serta mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan cara yang sangat menarik dan menyenangkan.(Adnyani et al., 2020). Gamifikasi adalah tren baru dalam sektor pendidikan yang kualitas utamanya terletak pada upaya untuk mengatur ulang jam motivasi melalui bermain. Game ini dirancang sebagai alat interaktif yang meningkatkan motivasi dan tingkat keterlibatan siswa di kelas. Gamifikasi untuk pendidikan dijadikan sebagai pendekatan yang berkembang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dengan memasukkan elemen desain permainan di lingkungan pendidikan. (Pertegal-Felices et al., 2020)

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game. Kahoot juga merupakan media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti pre-test, post-test, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru, untuk memasuki Kahoot diharuskan memiliki akun gmail. Media interaktif Kahoot yang berbasis internet secara online memiliki empat fitur, yaitu game, kuis, diskusi, survey. Game dan kuis dapat dimainkan secara berkelompok maupun individual dalam proses menjawab nantinya akan diwakili gambar dan warna untuk jawaban yang tepat. Permainan kahoot juga menuntut siswa menjawab secara tepat dan teliti dalam menjawab soal yang ditampilkan. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game. Kahoot juga merupakan media pembelajaran interaktif karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti pre-test, post-test, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru, untuk memasuki Kahoot diharuskan memiliki akun gmail. Media interaktif kahoot

yang berbasis internet secara online memiliki empat fitur, yaitu game, kuis, diskusi, survey. Game dan kuis dapat dimainkan secara berkelompok maupun individual dalam proses menjawab nantinya akan diwakili gambar dan warna untuk jawaban yang tepat. Permainan Kahoot juga menuntut siswa menjawab secara tepat dan teliti dalam menjawab soal yang ditampilkan. Banyak para peneliti mengungkapkan bahwa Kahoot menjadi aplikasi yang cocok digunakan dalam pembelajaran karena termasuk inovasi mutakhir, sehingga banyak peserta didik senang menggunakannya. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengetahui kebenaran tersebut. Maka rumusan penelitian ini ialah apakah Kahoot meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran PPKn di Kelas XI-B SMA Negeri 2 Samarinda.

B. METODE

Riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survey. (Sugiyono, 2015) menyatakan metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Metode survey dipilih untuk mengetahui berada pengaruh daya tarik iklan dan citra merek terhadap keputusan konsumen. Menurut (Sugiyono, 2015) metode survey adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku hubungan variabel dan untuk menguji beberapa hipotesis tentang variabel sosiologi dan psikologis dari sampel yang diambil dari populasi tertentu, teknik pengumpulan data dengan pengamatan (wawancara atau kuesioner) yang tidak mendalam, dan hasil penelitian cenderung untuk di generasikan. adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah tertentu yang disajikan dalam bentuk narasi dimana peneliti merupakan instrument kunci. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penggunaan Media Kahoot dalam meningkatkan minat belajar PPKN pada kelas XI-B di SMA Negeri 2 Samarinda. Teknik pengumpulan data dengan memberikan angket kuisisioner. Subjek dari penelitian ini adalah 36 siswa kelas XI-B dan waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 November 2023. Tempat penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Samarinda yang bertempat pada Jl. Kemakmuran No.27, Sungai Pinang Dalam, Kec. Sungai Pinang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, Kode Pos 7511.

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) yang disebarikan kepada responden melalui Google Form. Instrumen menjadi salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan pedoman. Berikut instrumen penelitiannya pada tabel 1.

Tabel 1. Instrumen penelitian

No	Pertanyaan
1	Saya senang menggunakan aplikasi kahoot
2	Aplikasi kahoot mudah digunakan
3	Saya tertantang untuk menjawab soal lebih cepat di kahoot dari teman yang lain
4	Saya bersemangat menyelesaikan soal dengan aplikasi kahoot
5	Sistem penilaian dengan menggunakan aplikasi kahoot memotivasi saya untuk mendapatkan nilai tertinggi (<i>top scorer</i>)
6	Aplikasi kahoot meningkatkan minat belajar saya
7	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan aplikasi kahoot dan tidak monoton
8	Penggunaan aplikasi kahoot sudah efektif dan tidak membuang-buang waktu
9	<i>Time games tournament</i> dengan menggunakan aplikasi kahoot membantu saya dalam mengasah kemampuan berpikir

Instrumen penelitian akan berbentuk kuesioner untuk pengumpulan data. Instrumen terdiri atas 9 pertanyaan yang ditentukan berdasarkan pengukuran skala likert. Jawaban setiap item mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono, 2015). Instrumen penelitian tersebut dengan penjelasan skala sebagai berikut:

Sangat setuju	: Skor 5
Setuju	: Skor 4
Kurang Setuju	: Skor 3
Tidak Setuju	: Skor 2
Sangat Tidak Setuju	: Skor 1

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam 1 pertemuan dengan cara memberikan angket yang harus diisi oleh peserta didik dan mengobservasi secara keseluruhan pada kelas XI-B. Berdasarkan hasil angket pada gambar 1 sampai 9 di atas menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sebagai gamifikasi dalam pembelajaran khususnya pada mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Samarinda teridentifikasi meningkatkan minat belajar berdasarkan respon 36 siswa yang banyak menanggapi positif. Dari kuisisioner yang sudah dibagikan tersebut, rata-rata survey yang merespon sangat setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 13-19 siswa (44,12%) , yang merespon setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 10-19 siswa (42,58%) siswa, merespon Kurang Setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 2-7 siswa (10,18 %), Tidak Setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 0-2 siswa (2,8 %) dan Sangat Tidak Setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 0-1 siswa (0,31%). Berdasarkan uraian hasil survey penelitian tersebut maka dapat diambil poin pentingnya bahwa Kahoot sebagai aplikasi alternatif, interaktif, dan efektif digunakan yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan juga dapat dinyatakan bahwa Kahoot telah dianggap sebagai alat yang berguna dan mudah digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kahoot juga menawarkan kesempatan untuk tidak hanya menilai pemahaman konseptual mahasiswa, tetapi juga mendukung konstruksi pengetahuan dan pemahaman baru melalui penjelasan lebih lanjut selama atau setelah permainan. Pelaksanaan kuis secara rutin memberikan dampak yang sangat positif bagi peserta didik.

Kelebihan dari Kahoot ini adalah bentuk aplikasinya berupa kuis online yang mengandung unsur persaingan karena hasil kuis dapat langsung terlihat di layar kelas sehingga dapat dijadikan motivasi belajar mahasiswa untuk memperoleh poin, serta dapat digunakan melalui berbagai media seperti komputer, laptop, tablet dan android seta dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Namun, Kahoot juga memiliki kelemahan, yaitu tidak semua guru yang update dengan teknologi, fasilitas sekolah kurang memadai, anak-anak mudah terkecoh untuk membuka hal lainnya, terbatasnya jam pertemuan di kelas, tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot.(Andari, 2020)

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot sebagai gamifikasi dalam pembelajaran khususnya pada mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 2 Samarinda teridentifikasi mampu meningkatkan minat belajar berdasarkan responden 36 siswa yang banyak menanggapi positif. Ditunjukkan dengan survey yang merespon sangat setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 13-19 siswa (44,12%), yang merespon setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 10-19 siswa (42,58%) siswa, merespon Kurang Setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 2-7 siswa (10,18 %), tidak setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 0-2 siswa (2,8 %) dan sangat tidak setuju dengan rata-rata setiap pertanyaan jumlahnya adalah 0-1 siswa (0,31%). Berdasarkan uraian hasil survey penelitian tersebut maka dapat diambil poin pentingnya bahwa Kahoot sebagai aplikasi

alternatif, interaktif, dan efektif digunakan yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan juga dapat dinyatakan bahwa Kahoot telah dianggap sebagai alat yang berguna dan mudah digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

REFERENSI

- Adnyani, K. E. K., Adnyana, I. W., & Murniasih, N. N. (2020). Teacher and Students' Perception on Using Kahoot! for English Learning. *3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019)*, 62–67.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135–137.
- Febrianto, J., Fendiyanto, P., Suriaty, S., & Kukuh, K. (2023). Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah matematika Pada Materi Bilangan Bulat Dan Pecahan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman* (Vol. 3, pp. 204-210).
- Pertegal-Felices, M. L., Jimeno-Morenilla, A., Sánchez-Romero, J. L., & Mora-Mora, H. (2020). Comparison of the effects of the Kahoot tool on teacher training and computer engineering students for sustainable education. *Sustainability*, 12(11), 4778.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sukendra, I. K., Darmada, I., & Fridayanthi, P. D. (2019). Pengembangan model pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication and Technology*) pada revolusi industri 4.0.

IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DALAM MENGUATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN LITERASI KEWARGANEGARAAN PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Nurma Eka Safitri^{1*}, Vivania Esa Putri², Akhmad³, Siti Rahmah⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Biologi, Universitas Mulawarman

⁴SDN 008 Samarinda Kota

*Email Penulis Korespondensi: ppg.nurmasafitri18@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Berpikir Kreatif Pembelajaran Berdiferensiasi Literasi Kewarganegaraan Pendidikan Pancasila</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan literasi kewarganegaraan peserta didik. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas peserta didik kelas IV SDN 008 yang berjumlah 28 peserta didik. Strategi pembelajaran berdiferensiasi dalam penelitian ini adalah diferensiasi produk. Hasil angket kemampuan berpikir kreatif peserta didik menunjukkan persentase 92,6% dan literasi kewarganegaraan dengan persentase 88,57%. Melalui implementasi strategi pembelajaran berdiferensiasi produk, peserta didik dapat membuat produk pembelajaran dengan baik sesuai dengan minat dan bakatnya. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan strategi pembelajaran berdiferensiasi dapat menguatkan kemampuan berpikir kreatif dan literasi kewarganegaraan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.</p>
<p style="text-align: right;">Copyright (c) 2023 The Author This is an open access article under the CC-BY-SA license</p> 	

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha secara sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui berbagai kegiatan untuk peranannya di masa depan. Pendidikan menjadi sarana untuk meningkatkan potensi diri bangsa agar mampu berkiprah dalam dunia global sebagai investasi mengembangkan kemampuan yang dimiliki (Iskandar, 2021). Dalam bidang pendidikan, upaya peningkatan kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia sudah dilakukan berbagai terobosan baik oleh pemerintah maupun guru. Pada era *society* 5.0 saat ini menuntut sumber daya manusia yang berkualitas agar tidak tertinggal oleh negara-negara lain. Dalam pembelajaran di kelas, peserta didik sering sekali merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran masih sering berpusat pada guru sebagai sumber utama dalam pengetahuan. Untuk itu perlu adanya strategi belajar terbaru yang melibatkan peserta didik untuk aktif berperan dalam pembelajaran.

Untuk berkontribusi pada pertumbuhan dan perkembangan di dunia global saat ini, setiap orang harus meningkatkan keterampilan dan kualitasnya. Dalam konteks ini, bidang pendidikan dipandang sebagai sumber tenaga terampil masa depan. Kualitas pendidikan perlu ditingkatkan untuk menciptakan sumber daya manusia yang diharapkan seperti penerapan strategi pembelajaran, model, metode, dan proses pembelajaran yang dapat membuat siswa mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, seorang guru juga harus mengetahui kebutuhan dan kondisi siswanya, termasuk tingkat kecerdasannya (Dewi, 2019).

Pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran yang mengakomodir kebutuhan peserta didik sesuai dengan kebutuhannya. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga tidak bisa diberi perlakuan yang sama. Dalam menerapkan pembelajaran

berdiferensiasi guru perlu menentukan tindakan yang tepat karena pembelajaran berdiferensiasi bukan berarti membedakan peserta didik. Tujuan pembelajarn berdiferensiasi yaitu untuk membantu semua peserta didik dalam belajar, meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, menjalin hubungan yang harmonis antara guru dengan peserta didik, membantu peserta didik menjadi pelajar yang mandiri, dan untuk meningkatkan kepuasan guru dalam pembelajaran (Marlina, 2019).

Kemampuan berpikir kreatif tidak dapat berkembang seiring dengan perkembangan fisik setiap individu. Keterampilan ini mengacu pada kemampuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah secara kreatif dan berpikir secara logis untuk membuat penilaian dan keputusan yang tepat (A. Firdaus, dkk, 2019). Teknik dan strategi pembelajaran yang umum digunakan dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif antara lain adalah brainstorming, asosiasi bebas, analogi, dan berpikir lateral. Kreativitas bukannya tanpa bahaya, tetapi dapat menunjukkan kemandirian dan dorongan seseorang untuk mengeksplorasi hal-hal baru (Zakiah, dkk, 2020). Berpikir kreatif penting bagi peserta didik karena dengan berpikir kreatif pesertadidik dapat mengerjakan tugas dengan lebih mudah dan dapat menghasilkan ide-ide baru.

Literasi adalah kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis. Literasi diterapkan di berbagai negara, karena dengan literasi dipercaya dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga berdampak pada kemajuan negara (Palupi, dkk, 2020). Kecakapan atau kemampuan terkait literasi dasar yang dapat mendukung individu menjadi memiliki pengetahuan dalam membentengi diri dan menghadapi berbagai ancaman yakni dengan literasi kewarganegaraan. Implementasi literasi kewarganegaraan merupakan salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan- permasalahan bangsa, terutama para peserta didik atau pemuda yang tentunya mudah terpengaruh dengan budaya orang barat yang mudah masuk ke Indonesia. Pada dasarnya literasi kewarganegaraan merupakan bagian dari program literasi sekolah yang dicanangkan oleh pemerintah. Perlu adanya perhatian khusus dari pihak sekolah dalam berinovasi untuk melaksanakan proses kegiatan literasi kewarganegaraan. Sebagai lembaga pendidikan yang diberikan amanah oleh undang-undang untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi yang baik sehingga menjadi warga negara yang berguna bagi bangsa dan negara di masa depan.

Tujuan penelitian ini dilakukan di SDN 008 Samarinda Kota adalah untuk mengakomodir kebutuhan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi. Praktik pembelajaran ini penting untuk dibagikan karena diharapkan akan memberikan manfaat tentang penerapan pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. Peran dan tanggung jawab yang kami lakukan dalam praktik baik ini adalah melakukan diagnosis awal, merancang rencana pelaksanaan pembelajaran yakni modul ajar berdiferensiasi dengan model kooperatif tipe STAD, melaksanakan pembelajaran dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

B. METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan suatu teknik penelitian yang menggunakan narasi atau kata-kata dalam menjelaskan dan menjabarkan makna dari setiap fenomena, gejala, dan situasi sosial tertentu (Waruwu, 2023). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 008 Samarinda Kota tahun ajaran 2023/2024. Jumlah peserta didik yang menjadi subyek penelitian berjumlah 28 anak terdiri dari 12 laki-laki dan 16 perempuan dengan latar belakang kemampuan, serta minat yang berbeda-beda. Adapun objek penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif dan literasi kewarganegaraan peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan kisi-kisi angket dan lembar observasi.

Tabel 1. Indikator kemampuan berpikir kreatif

Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Pernyataan
Berpikir lancar (<i>Fluent Thinking</i>)	Berpikir lancar adalah ketika seseorang mampu memikirkan cara menyelesaikan sebuah permasalahan dengan cepat. Misalnya, siswa yang berpikirnya lancar akan dengan cepat menyelesaikan tugas yang dikerjakannya.
Berpikir luwes (<i>Flexible Thinking</i>)	Berpikir luwes adalah ketika seseorang mampu memikirkan lebih dari satu ide dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Misalnya, seorang siswa bisa menyelesaikan satu soal matematika dengan lebih dari satu cara.
Berpikir Orisinil (<i>Original Thinking</i>)	Berpikir orisinil adalah kemampuan untuk memikirkan gagasan atau ide baru dalam sebuah permasalahan. Misalnya, seseorang dapat memberikan banyak gagasan atau usul dalam sebuah rapat kerja.
Kemampuan Mengelaborasi (<i>Elaboration Ability</i>)	Kemampuan mengelaborasi adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan sebuah hal sederhana ke definisi yang lebih luas.

Tabel 2. Indikator literasi kewarganegaraan

No	Indikator Literasi Kewarganegaraan
1	Memahami keberagaman masyarakat Indonesia yang terdiri dari berbagai latar belakang suku bangsa, bahasa, budaya, agama, dan kelompok sosial.
2	Tumbuhnya sikap saling memahami, saling menghargai, dan saling membantusebagai warga negara Indonesia yang baik.
3	Lahirnya sosok peserta didik Indonesia yang berprestasi dan profesional akan tetapi tidak melupakan budaya bangsa Indonesia.

Tabel 3. Kisi-kisi angket kemampuan berpikir kritis

Indikator	Pernyataan
Berpikir lancar (<i>fluency</i>)	Tugas yang diberikan mudah dipahami peserta didik. Membaca dengan cermat tugas/kegiatan yang diberikan. Memahami maksud dari kalimat yang terdapat padapetunjuk pengerjaan. Menyebutkan informasi dalam tugas yang diberikan.
Berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	Ide pemikiran apa yang didapatkan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Cara menyelesaikan tugas. Penjelasan cara menyelesaikan tugas. Kesulitan dalam menyelesaikan tugas.
Berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	Pengalaman mengerjakan tugas seperti serupa. Menggunakan ide sendiri dan tidak mencontek. Menyajikan tugas secara unik dan berbeda dengan yang lain. Cara menyelesaikan tugas yang diberikan

Berpikir merinci
(*elaboration*)

Menyelesaikan tugas hingga menyajikan dengan mengaitkan dengan materi.
Menyelesaikan tugas secara detail terkait perintah yang diberikan sehingga menjadi lebih menarik.

C. PEMBAHASAN

SDN 008 Samarinda Kota beralamat di Jalan Awang Long, Kecamatan Pasar Pagi, Kota Samarinda. Situasi yang terjadi adalah, dari semua peserta didik di kelas IV, mereka memiliki karakteristik yang berbeda, kemampuan awal yang berbeda, minat belajar yang berbeda-beda pula. Dalam rangka mengakomodir perbedaan-perbedaan tersebut maka pembelajaran berdiferensiasi diimplementasikan. Asesmen diagnostik non kognitif dilakukan untuk bahan pemetaan berdasarkan minat peserta didik. Adapun strategi pembelajaran diferensiasi yang dipakai meliputi diferensiasi produk dan lingkungan belajar. Implementasi dua aspek tersebut dikarenakan penelitian ini berfokus pada kemampuan berpikir kreatif yang berkaitan langsung dengan aspek produk yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan produk sesuai dengan minat dan kreativitasnya. Produk yang dihasilkan beragam bisa berbentuk karangan, tulisan, hasil tes, pertunjukan, presentasi, pidato, rekaman, diagram, dan sebagainya.

Diferensiasi produk adalah pembelajaran berbasis *multiple-approaches* pada tugas yang diberikan kepada peserta didik. Hal itu memberikan kebebasan peserta didik mengembangkan pemahaman dan kompetensi yang diminati. Diferensiasi produk merupakan bentuk dukungan guna meningkatkan kreativitas dan kompetensi peserta didik yang diprogram dalam kurikulum merdeka (Jatmiko & Putra, 2022). Produk pembelajaran memungkinkan guru menilai materi yang telah dikuasai peserta didik dan memberikan materi berikutnya. Berikut rencana pembelajaran yang digunakan pada tabel berikut.

Tabel 4. Penggunaan pendekatan, strategi, model, metode dan media

Pendekatan	<i>Student Centered</i>
Strategi	Pembelajaran berdiferensiasi (produk)
Model	Kooperatif tipe <i>Student Team Achievement Division</i> (STAD)
Metode	Penugasan, diskusi, bermain peran, tanya jawab
Media	Laptop, proyektor, power point

Fase pertama adalah menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik. Hal ini dilakukan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik disertai dengan motivasi guna membangkitkan semangat belajar peserta didik. Fase kedua yakni menyajikan informasi. Pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran secara singkat terkait poin-poin yang akan dipelajari dengan menggunakan Power Point kepada peserta didik. Fase ketiga adalah mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar. Pada tahap ini guru membagi kelompok sesuai dengan profil belajar peserta didik yang didapatkan dari tes diagnostik baik kognitif maupun non kognitif yang dilakukan sebelum pembelajaran. Peserta didik dibagi berdasarkan minat yang telah dipilihnya, yakni minat terhadap bernyanyi/musik, gambar/foto, dan olahraga dengan persentase terbanyak yaitu minat gambar/foto. Fase keempat adalah membimbing kelompok dalam bekerja dan belajar. Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang berbeda-beda sesuai dengan kelompok dan minatnya dan berfokus pada kegiatan peserta didik. Untuk peserta didik dengan minat olahraga maka akan diarahkan untuk bermain peran, minat gambar/foto diarahkan untuk menghasilkan karya gambar, dan minat musik maka diarahkan untuk bernyanyi diarahkan untuk menyanyikan lagu sesuai dengan materi. Fase evaluasi yakni pada tahap ini guru

mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau meminta kelompok presentasi hasil kerja sesuai dengan minatnya. Peserta didik dengan minat olahraga akan bermain peran dengan materi hidup rukun di lingkungan sekolah.

Peserta didik dengan minat gambar akan menampilkan karya gambarnya terkait materi, dan peserta didik dengan minat bernyanyi akan menyanyikan lagu di depan kelas yang berkaitan dengan materi. Pada tahap ini dilakukan diferensiasi produk yakni hasil pekerjaan atau unjuk kerja yang harus ditunjukkan pada guru. Fase terakhir yaitu memberikan penghargaan. Tahap ini dilakukan guna menghargai upaya hasil belajar baik upaya individu maupun kelompok dengan memberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu pertemuan dengan cara memberikan angket yang harus diisi oleh peserta didik dengan pilihan “Ya” dan “Tidak” serta mengobservasi secara keseluruhan pada kelas IV A SDN 008 Samarinda Kota. Berikut hasil angket yang disajikan pada diagram dibawah ini.



Gambar 1. Persentase hasil angket peserta didik

Berdasarkan hasil angket kemampuan berpikir kreatif peserta didik menunjukkan persentase 92,6%. Hal tersebut menjelaskan bahwa setelah melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi dengan menghasilkan sebuah produk maupun pertunjukkan, peserta didik mampu berpikir kreatif dalam menyajikan tugas yang diberikan secara berkelompok, hal ini terlihat dari angket yang menunjukkan bahwa peserta didik dapat menyelesaikan tugas dengan memikirkan ide kreatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan minatnya. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Saputra (2018) yang menyatakan bahwa peserta didik yang kreatif memiliki kemampuan untuk dapat memandang masalah dari berbagai sudut pandang. Tentunya dengan kemampuan tersebut memungkinkan peserta didik untuk menggunakan berbagai alternatif cara dalam menyelesaikan suatu masalah. Implementasi pembelajaran berdiferensiasi dapat memberikan ruang yang cukup untuk gagasan, kreativitas, hingga kemandirian sesuai dengan bakat, minat serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik (Marlina, dkk., 2019). Didukung oleh hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran peserta didik fasih dan tanggap dalam menggunakan ide-idenya sendiri bersama kelompoknya.

Berdasarkan angket literasi kewarganegaraan menunjukkan persentase 88,57%. Hal tersebut menjelaskan bahwa setelah melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menguatkan literasi kewarganegaraannya, hal ini terlihat dari angket yang menunjukkan peserta didik menjadi semakin mencintai dan bangga dari keberagaman kebudayaan Indonesia sebagai identitas, kebanggaan serta sarana untuk membela negara. Penelitian ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Ayupradani dkk., (2021) yang menyatakan bahwa literasi kewarganegaraan perlu diajarkan kepada peserta didik agar membentuk karakter yang baik. Peserta didik yang cakap dengan memiliki literasi kewarganegaraan yang baik tentunya akan mengetahui bagaimana menjadi warga negara yang

baik dengan mematuhi hukum yang berlaku. Peningkatan literasi kewarganegaraan akan mengoptimalkan sumber daya manusia terutama dalam memenuhi keterampilan abad 21 dan pembentukan *good citizen*.

Penelitian ini sejalan dengan pembelajaran abad 21, yang menekankan untuk menciptakan kualitas sumber daya manusia agar memiliki perubahan yang fundamental khususnya dalam dunia Pendidikan (Hasibuan & Prastowo, 2019). Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran berbasis teknologi yang kini semakin berkembang pesat. Pengembangan model pembelajaran yang disesuaikan dengan pembelajaran abad 21 sangat penting untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Model yang digunakan juga harus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Handayani & Wulandari, 2021). Pembelajaran pada abad 21 harus didesain sesuai dengan keterampilan 4C yaitu, kompetensi komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), berpikir kritis dan memecahkan masalah (*critical thinking and problemsolving*), serta kreatif dan inovatif (*creativity and innovation*).

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan adalah peserta didik sangat senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. Pembelajaran berdiferensiasi yang dilakukan mampu mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik satu kelas dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik mendapatkan kesempatan untuk belajar secara natural dan efisien karena sesuai dengan minat dan profil belajar mereka. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) sangat efektif dan mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Diferensiasi produk yang dilakukan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan literasi kewarganegaraan peserta didik.

D. KESIMPULAN

Pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran yang mengakomodir kebutuhan peserta didik sesuai dengan kebutuhannya. Strategi pembelajaran berdiferensiasi yaitu konten, proses, dan produk. Melalui implementasi strategi pembelajaran berdiferensiasi produk, peserta didik dapat membuat produk pembelajaran dengan baik sesuai dengan minat dan bakatnya. Hasil angket kemampuan berpikir kreatif peserta didik menunjukkan persentase 92,6% dan literasi kewarganegaraan dengan persentase 88,57%. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi yang telah dilakukan dapat menguatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi kewarganegaraan. Pembelajaran pada abad 21 didesain sesuai dengan keterampilan 4C yaitu, salah satunya yaitu kreatif dan inovatif (*creativity and innovation*). Penerapan strategi pembelajaran berdiferensiasi dapat menguatkan kemampuan berpikir kreatif dan literasi kewarganegaraan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

REFERENSI

- Dewi, E. (2019). Potret Pendidikan di Era Globalisasi Teknosentrisme dan Proses Dehumanisasi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 93-116.
- Firdaus, A., Nisa, L. C., & Nadhifah, N. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret Berdasarkan Gaya Berpikir. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 68-77.
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Handayani, Rima, and Dwi Wulandari. (2021). Modern Assessment dalam Menyongsong Pembelajaran Abad 21 dan Hambatan di Negara Berkembang. *Jurnal Pendidikan Utama* 8 (1): 13.
- Hasibuan, Ahmad Tarmizi, and Andi Prastowo. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21:

- Kepemimpinan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman 10* (1).
- Iskandar, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Report Text Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas IX.A SMP Negeri 1 Sape Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2):123–140.
- Jatmiko, H. T. P., & Putra, R. S. (2022). Refleksi Diri Guru Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Penggerak. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(2), 224–232.
- Marlina. (2019). *Buku Panduan Pelaksanaan Model Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif*. Padang: PLB FIP UNP.
- Palupi, A. N., dkk. (2020). *Peningkatan Literasi di Sekolah Dasar*. Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif. *Pensa: e-jurnal pendidikan sains*, 9(2), 242-246.
- Saputra, H. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Artikel, Universitas Terbuka*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/326682090>.
- Syukur, Y. & Andri Mangestiwi. (2021). *Pembelajaran Literasi Budaya dan Kewargaan Berbasis Proyek di Masa Pandemi Covid-19*. Jakarta: Direktorat Jenderal PAUD Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., & Sunaryo, Y. (2020). Implementasi Project-Based Learning untuk Mengeksplorasi Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(2), 285-293.

PEMANFAATAN LKPD DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DAN NUMERASI PESERTA DIDIK DENGAN MATERI GANGGUAN PADA SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DAN UPAYA UNTUK MENCEGAH PADA KELAS XI DI SMAN 1 BONGAN KUTAI BARAT

Oktavianus Tae Bria Nekin^{1*}, Makrina Tindangen², Djumroh Rosifah³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²Pendidikan Biologi, Universitas Mulawarman

³SMA Negeri 3 Samarinda

*Email Penulis Korespodensi: ktedana5@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Literasi Numerasi LKPD Pernapasan Manusia</p>	<p>Judul penelitian ini adalah Pemanfaatan LKPD dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik dengan materi gangguan pada sistem pernapasan manusia dan upaya untuk mencegah pada kelas XI di SMAN 1 Bongan kutai barat. Penelitian ini bertujuan untuk Pemanfaatan LKPD dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik dengan materi gangguan pada sistem pernapasan manusia dan upaya untuk mencegah strategi model pembelajaran adaptasi Project Based Learning (PjBL), Problem Based Learning (PBL) dan Kooperati. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Bongan yang berjumlah 15 orang. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Setiap tahapan siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui tes tertulis. Hasil yang diperoleh pada siklus 1 dengan nilai rata-rata 75,8 dan ketuntasan belajar 86,7% terjadi peningkatan pada siklus 2 dengan nilai rata-rata 96,2 dan ketuntasan belajar 100%. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus 1 dan siklus 2 dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi model pembelajaran adaptasi Project Based Learning (PjBL), Problem Based Learning (PBL) dan Kooperatif menggunakan E-LKPD b meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Bongan.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan yang selalu dituntut untuk berubah serta berupaya mengembangkan suatu metode maupun kurikulum serta menonjolkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan mampu menyelesaikan masalah. Sejatinya implementasi setiap kurikulum dalam pendidikan utamanya dalam pembelajaran harus mengacu pada empat pilar. Keempat pilar itu yakni olah pikir, olah rasa, olah hati, olah raga serta olah karsa. Hal tersebut sudah sejak lama berurat berakar dalam implementasi pelaksanaan kurikulum. Banyak kalangan menyatakan bahwa Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) sejalan dengan filosofi Ki Hajar Dewantara. IKM diharapkan memiliki relevansi terhadap penguatan empat pilar terutama dalam meningkatkan hasil olah pikir, olah rasa, olah hati, olah raga serta olah karsa peserta didik. Semua sumber daya yang berkaitan dengan komponen empat pilar tersebut harus sejalan dengan harmonisasi dalam pendidikan di era digital.

Salah satu ciri bangsa yang maju adalah bangsa yang mempersiapkan generasi penerus sebagai elemen penting penerus cita-cita bangsa. Penyiapan generasi muda atau sumber daya manusia sangat penting dalam segala lini kehidupan. Perubahan ini perlu diantisipasi dengan mempersiapkan generasi penerus yang memiliki kompetensi atau keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi. Salah satu upaya yang harus dilakukan dalam meningkatkan kompetensi atau keterampilan peserta didik adalah melalui literasi dan numerasi. Literasi dan numerasi penting untuk dikuasai bagi siapapun karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Literasi dan numerasi penting sebagai pengetahuan dan kecakapan dalam melakukan perencanaan, pengelolaan, perhitungan, penafsiran, menginterpretasi, pemecahan masalah serta pengambil keputusan yang tepat di dalam setiap aspek kehidupannya. Kemampuan literasi tidak terbatas pada kemampuan membaca saja, tetapi juga mencakup kemampuan menganalisis suatu teks dan memahami makna serta konsepnya (Muliantara & Suarni, 2022). Sementara itu, kemampuan numerasi mencakup keterampilan dalam menerapkan konsep matematika untuk menyelesaikan masalah praktis dalam berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari (Friantini et al., 2021).

Kemampuan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia masih kurang atau cukup rendah dan perlu adanya upaya untuk meningkatkannya. Mengingat literasi dan numerasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, perlu adanya tindakan dalam mengatasi masalah ini. Kemampuan literasi dan numerasi tidak sekadar berarti kemampuan membaca dan menghitung, tetapi juga kemampuan untuk mengimplementasikan ilmu yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, serta memiliki kepekaan terhadap teknologi dan lingkungan sekitar (Faiz, 2022). Pendidik sebagai garda terdepan yang berintraksi langsung dengan peserta didik dituntut memiliki kompetensi profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1, dikemukakan bahwa pengertian pendidikan yakni upaya yang dilakukan oleh pendidik guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar setiap peserta didik dapat secara aktif mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya secara maksimal sehingga peserta didik dapat menguasai ketiga aspek kompetensi dalam pembelajaran yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik mereka.

Sebagai orang yang dipercaya untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik, penting bagi seorang pendidik memiliki kompetensi yang dapat memberikan solusi nyata bagi setiap masalah yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Nurmahida (Simatupang, 2022) bahwa guru memegang peranan penting dalam proses pendidikan yaitu sebagai penentu tujuan akhir dari pendidikan. Tugas pendidik tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran, namun menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan belajar kepada peserta didiknya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik agar mereka dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan suatu perencanaan yang matang agar hasil pembelajaran dapat diperoleh secara maksimal dan prosesnya berjalan dengan lancar (Mayudana & Sukendra, 2020).

Salah satu yang dapat dilakukan pendidik adalah melakukan pengembangan strategi inovasi dalam pembelajaran. Menerapkan strategi model pembelajaran adaptasi Project Based Learning (PjBL), Problem Based Learning (PBL) dan Kooperatif menggunakan E-LKPD adalah sebuah inovasi yang mengadaptasikan atau mengkombinasikan ketiga model pembelajaran dalam satu sintak pembelajaran. Menurut Munawaroh, dkk. (2018) Project Based Learning (PjBL) merupakan pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan kreativitas dan karya siswa, lebih menyenangkan, bermanfaat serta lebih bermakna dan penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar

siswa, baik secara kognitif, afektif maupun psikomotorik serta kemampuan kerjasama siswa. Menurut Arends (Hotimah, 2020) Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya. Dalam penerapan ketiga model yang diadaptasikan tersebut menggunakan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Penelitian Miftah & Setyaningsih (2022) menunjukkan bahwa LKPD dapat meningkatkan literasi-numerasi peserta didik sebesar 24,8 dengan rata-rata dari 53,3 menjadi 78,1. Hasil penelitian Marhaeni et al., (2021) menunjukkan LKPD sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian Miralda & Marhaeni (2023) menunjukkan bahwa LKPD mendapatkan respons yang baik dari peserta didik berdasarkan aspek kualitas isi, kualitas teknik, kualitas pembelajaran, dan kesesuaian materi LKPD. Uraian di atas menjadi dasar dilakukan penelitian di SMA Negeri 1 Bongan dalam siklus 1 untuk mengetahui pengaruh penggunaan LKPD dalam meningkatkan kemampuan literasi-numerasi peserta didik. Kenyataannya di sekolah masih terdapat peserta didik yang kurang dalam literasi terkait kemampuan mengelolah informasi dari membaca, menulis, berbicara, menghitung, Dengan melihat hasil nilai rata-rata ulangan harian peserta didik dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Bongan terkait literasi dan numerasi sudah membaik karena peserta didik sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Setiap tahapan siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Bongan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui tes tertulis berupa pretest dan posttest. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Bongan dan waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 6 Oktober 2023 dan 3 November 2023.

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Bongan. Menurut Han (Rahma, dkk. 2023) menyatakan bahwa indikator kemampuan literasi dan numerasi meliputi: menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari, menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagian, diagram, dan sebagainya), menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam 2 siklus menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Malinau terkait kemampuan literasi dan numerasi setelah pendidik menerapkan strategi model pembelajaran adaptasi Project Based Learning (PjBL), Problem Based Learning (PBL) dan Kooperatif menggunakan E-LKPD. Berikut uraian mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

1. Siklus

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran siklus 1 sebagai berikut:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabar masing-masing. (Religius) 2. Peserta didik dicek kehadiran dengan melakukan presensi oleh guru. 3. Peserta didik bersama guru berdoa menurut agama masing-masing. Doa dipimpin oleh peserta didik. (Religius) 4. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan kedisiplinan (Integritas kemandirian) 5. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu Halo-Halo Bandung untuk menanamkan semangat rasa nasionalisme (Nasionalisme) 6. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab untuk menggali pengetahuan pada pembelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sehari-hari (Communication) 7. Peserta didik menyimak penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada hari ini dan motivasi yang disampaikan guru (Communication - Menyimak) 8. Pendidik dan Peserta didik melakukan ice breaking dengan semangat sebelum mulai pembelajaran untuk membangkitkan semangat belajar (Motivasi) 	10 menit
Inti	<p><u>Penentuan Pertanyaan Mendasar (Mengumpulkan Informasi)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik disajikan video oleh guru melalui tayangan di LCD Proyektor (TPACK) <div data-bbox="539 1281 922 1536" style="text-align: center;">  </div>	70 menit

	<p>2. Peserta didik mengamati video membuat alat peraga. (<i>Critical Thinking - Mengamati</i>)</p> <p>3. Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab tentang tayangan yang disajikan (Menanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja bahan yang disiapkan untuk membuat alat peraga ? - Bagaimana langkah - langkah membuat alat peraga ? <p><u>Mendesain Perencanaan Project</u></p> <p>4. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen (1kelompok terdiri dari 4 - 5 anggota) (<i>Collaboration</i>)</p> <p>5. Guru menjelaskan proyek tentang kegiatan peserta didik yang akan dilakukan dalam pembelajaran ini, yaitu membuat alat peraga sederhana tentang sistem pernapasan manusia.</p> <p>6. Peserta didik melakukan diskusi dan kerja kelompok dalam membagi tugas. (<i>Collaboration – Gotong Royong</i>)</p> <p><u>Penyusunan Jadwal Project</u></p> <p>7. Peserta didik dan guru menyusun jadwal jika project membuat alat peraga sederhana harus selesai pada hari ini. (<i>Comunication</i>)</p> <p><u>Pelaksanaan dan Monitoring Project</u></p> <p>8. Peserta didik mengerjakan project sesuai langkah-langkah yang terdapat pada LKPD. (<i>Creativity</i>)</p> <p>9. Guru memantau perkembangan atau kemajuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyeknya, serta membimbing peserta didik jika kesulitan dalam menyelesaikan proyek.</p> <p><u>Menguji Hasil</u></p> <p>10. Peserta didik mempresentasikan dan mempraktikkan hasil project mereka (<i>Communication - Mempresentasikan</i>)</p> <p>11. Peserta didik dan guru memberikan tanggapan atau masukan kepada kelompok yang presentasi. (<i>Collaboration</i>)</p> <p><u>Evaluasi dan Refleksi</u></p> <p>12. Guru bersama peserta didik mengevaluasi hasil pembelajaran dengan cermat. (Menalar)</p> <p>13. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang baik dan aktif dalam membuat project.</p> <p>14. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi (Mandiri)</p>	
--	---	--

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. 2. Peserta didik diminta untuk melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. Kegiatan refleksi sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan apa yang kamu dipelajari hari ini? - Keterampilan apa yang paling kamu sukai hari ini? - Sikap apa yang kamu kembangkan hari ini? - Apa yang belum kalian pahami dalam pembelajaran hari ini? (Mengkomunikasikan) 3. Peserta didik mendengarkan pesan moral dari guru dalam melakukandiskusi dan membuat project dengan teman harus saling menghargai,kompak, bekerja sama (Integritas) 4. Peserta didik bersama guru berdoa (Religius) 5. Peserta didik menjawab salam penutup yang disampaikan oleh guru (Religius) 	10 menit
---------	--	----------

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah dilaksanakan siklus 1 terkait peningkatan kemampuan literasi dan numerasi sebagai berikut:

- a. Pada awal pembelajaran terlebih dahulu pendidik melakukan assessment formatif pretest kepada peserta didik yang berjumlah 15 orang dengan hasil nilai rata-rata 47,7. Jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 2 orang dengan persentase 6,7%, sedangkan jumlah peserta tidak tuntas belajar sebanyak 28 orang dengan persentase 93,3%.
- b. Pada akhir pembelajaran pendidik melakukan posttest dengan soal yang sama pada peserta didik yang berjumlah 15 orang dengan hasil nilai rata-rata 75,8. Jumlah peserta didik tuntas belajar sebanyak 26 orang dengan persentase 86,7 %, sedangkan jumlah peserta didik tidak tuntas belajar sebanyak 4 orang dengan persentase 13,3%.

Pada dasarnya hasil belajar peserta didik pada siklus 1 telah menunjukkan peningkatan tetapi belum maksimal karena masih terdapat 4 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar dan sebagian besar peserta didik belum mencapai rentang nilai 80-100. Setelah dilaksanakan siklus 1 maka dilakukan refleksi sebagai perbaikan untuk diterapkan pada siklus 2.

2. Siklus 2

Berdasarkan hasil belajar siklus 1 maka dilakukan refleksi yang meliputi identifikasi masalah, eksplorasi penyebab masalah, penentuan akar penyebab masalah, eksplorasi alternatif solusi serta penentuan solusi. Berdasarkan hasil analisis terhadap refleksi tersebut, terdapat hal yang perlu dimaksimalkan pada siklus 2 yaitu mengubah LKPD yang masih manual menjadi E-LKPD berbasis HOTS untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran siklus 2 sebagai berikut :

Tahap Pembelajaran	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi Waktu
KEGIATAN PENDAHULUAN		
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik saling memberi dan menjawab salam. (<i>Karakter PPK : Religius</i>) 2. Guru dan peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran dipimpin oleh salah seorang peserta didik. (<i>Karakter PPK : Religius</i>) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. (<i>Karakter PPK : Disiplin</i>) 	15 menit
Menyampaikan garis besar kegiatan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 4. Pendidik menjelaskan garis besar kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan yaitu dengan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) sehingga peserta didik secara berkelompok akan diminta untuk memecahkan permasalahan terkait gangguan pada system pernapasan manusia melalui upaya-upaya pencegahan yang dapat dilakukan. Dalam kegiatan pembelajaran ini juga akan dilakukan eksperimen tentang bahaya merokok pada paru- paru yang bertujuan untuk mengetahui bahwa rokok dapat merusak paru-paru. 5. Pendidik memberikan <i>pretest</i> untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik melalui <i>Quiziz (TPACK)</i> 6. Pendidik bersama peserta didik melakukan ice breaking https://youtu.be/LPKiBSaS6zo?si=c18W2DnK-k-8m5DA 	
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 7. Pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik agar selalu bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. 8. Pendidik menyampaikan informasi bahwa peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran akan mendapatkan reward atau nilai yang lebih. 	

Apersepsi	<p>9. Pendidik mengajukan pertanyaan mengenai materi sebelumnya disertai dengan memperlihatkan gambar pada slide power point</p> <ol style="list-style-type: none"> Apa yang kalian ketahui tentang sistem pernapasan? Organ-organ apa saja yang menyusun sistem pernapasan manusia? <p>10. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru</p>	
Menyampaikan tujuan pembelajaran	<p>11. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada kegiatan pembelajaran kali ini</p>	
Kegiatan Inti		
Fase 1. Orientasi peserta didik kepada masalah	<ol style="list-style-type: none"> Pendidik menayangkan video dan foto tentang siswa yang merokok pada saat sekolah dan akibat dari merokok tersebut. (Mengamati) Peserta didik mengamati tayangan video yang ditampilkan oleh Pendidik. <i>(mengamati)</i> Pendidik mengajukan pertanyaan : <ol style="list-style-type: none"> Aktivitas apa yang ditayangkan dalam video tersebut? Jawaban yang diharapkan : siswa menjawab perilaku menyimpang yaitu merokok tidak baik untuk kesehatan. Mengapa sekarang sudah banyak anak-anak yang suka merokok? Apa dampaknya? jawaban yang diharapkan “ Karena ikut-ikutan temannya” Dampaknya akan ketagihan dan menjadi perilaku yang menyimpang. Menurut kalian apakah mengkonsumsi rokok yang seperti itu baik bagi kesehatan kesehatan sistem pernapasan kita? (Critical thinking) Jawaban yang diharapkan “ Tidak pak, jika sudah kecanduan bisa menyebabkan penyakit” Peserta didik dibimbing oleh Pendidik merumuskan pertanyaan-pertanyaan lain yang berhubungan dengan kesehatan sistem ekskresi manusia terutama ginjal. (menanya) Rumusan masalah yang diharapkan muncul : 	

	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengapa merokok dapat merusak kesehatan paru-paru pada sistem ekskresi itu? b. Apa saja kandungan rokok yang dapat merusak paru- paru pada sistem ekskresi manusia? c. Bagaimana upaya kita untuk mencegah bahaya merokok? (<i>Critical thinking</i>) <p>5. Peserta didik menyimak penjelasan singkat dari guru tentang macam-macam gangguan pada sistem pernapasan manusia.</p> <p>Guru mengajak peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran kali ini dengan baik guna memecahkan rumusan masalah yang terkait dengan kesehatan sistem pernapasan manusia terutama paru-paru.</p>	
<p>Fase 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok 2. Peserta didik secara seksama membaca dan memperhatikan isi dari LKPD yang didalamnya terdapat prosedur percobaan membuktikan bahwa merokok dapat merusak paru-paru. (<i>Mandiri</i>) 3. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk percobaan. (<i>Collaboration</i>) 4. Guru mengawasi kegiatan diskusi dalam kelompok kecil tersebut. 5. Setelah peserta didik dalam kelompok tadi memahami isi dari LKPD, selanjutnya adalah setiap kelompok menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk memulai kegiatan praktikum (<i>Mandiri</i>) 	<p>15 menit</p>
<p>Fase 3 Membimbing penyelidikan kelompok.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mulai melakukan kegiatan praktikum sesuai prosedur kerja dan mengisi tabel hasil pengamatan yang ada di LKPD (<i>Mengumpulkan data</i>) 2. Guru mengawasi kegiatan percobaan pada setiap kelompok 3. Peserta didik dibimbing guru dalam mencari informasi yang tepat, menyelesaikan percobaan dan mencari solusi atas permasalahan 	<p>30 menit</p>

<p>Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi untuk menyelesaikan isian pada LKPD sesuai hasil praktikum untuk dipresentasikan kepada kelompok lain (<i>Mengasosiasikan</i>), (<i>Collaboration</i>) 2. Pendidik memantau jalannya diskusi dan pengerjaan LKPD pada setiap kelompok. 3. Setiap kelompok mempresentasikan hasil pengerjaan LKPD nya kepada kelompok lain (<i>Mengkomunikasikan</i>), (<i>Communication</i>) 	<p>15 menit</p>
<p>Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mendorong terjadinya diskusi antar kelompok 2. Peserta didik dari kelompok lain memberi tanggapan ataupun pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi (<i>Collaboration</i>) 3. Setelah terjadi diskusi antar kelompok, pendidik meminta kepada setiap kelompok untuk memberi penghargaan dan mengapresiasi kelompok yang telah persentasi didepan. Peserta didik diarahkan untuk menemukan solusi atas permasalahan yang tadi di awal sudah dikemukakan yaitu tentang “bagaimana upaya kita dalam menjaga kesehatan sistem pernapasan terutama paru-paru?” 	<p>15 menit</p>
<p>Menyimpulkan Hasil Pembelajaran</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibantu oleh guru membuat kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dipelajari terkait dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 	
<p>Melakukan Refleksi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Pendidik menampilkan pertanyaan/ pernyataan untuk refleksi terkait kebiasaan peserta didik dalam menjaga kesehatan sistem eksksresi. 3. Pendidik membimbing peserta didik untuk mengingat kembali semua proses pembelajaran serta memperbaiki hal-hal yang masih kurang selama proses pembelajaran berlangsung. 4. Pendidik mengumumkan kelompok yang memiliki kinerja terbaik serta memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang telah melakukan proses pembelajaran dengan baik. 	

Melakukan Evaluasi	5. Pendidik memberikan <i>posttest</i> untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari melalui <i>Quiziz (TPACK)</i>	
Tindak Lanjut	6. Pendidik memberikan kesempatan kepada tiap kelompok untuk menyimpulkan pembelajaran 7. Pendidik menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya 8. Pendidik menutup pembelajaran 9. Peserta didik berdoa dan memberi salam kepada pendidik	

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah dilaksanakan siklus 2 terkait peningkatan kemampuan literasi dan numerasi sebagai berikut:

- a. Pada awal pembelajaran terlebih dahulu guru melakukan assessment formatif pretest kepada peserta didik yang berjumlah 15 orang dengan hasil nilai rata-rata 75,5. Tidak ada peserta didik yang tuntas dengan persentase 100 %, sedangkan jumlah peserta tidak tuntas belajar sebanyak 15 orang dengan persentase 0 %.
- b. Pada akhir pembelajaran guru melakukan posttest dengan soal yang sama pada peserta didik yang berjumlah 30 orang dengan hasil nilai rata-rata 96,2. Jumlah peserta didik tuntas belajar sebanyak 30 orang dengan persentase 100 %, sedangkan jumlah peserta didik tidak tuntas belajar sebanyak 0 orang dengan persentase 0 %.

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh pada siklus 2 sudah maksimal karena persentase ketuntasan mencapai 100% dan sudah sesuai dengan target yang diharapkan pendidik yaitu nilai peserta didik mencapai rentang 80-100. Peningkatan ini terjadi setelah pendidik menerapkan strategi model pembelajaran adaptasi Project Based Learning (PjBL), Problem Based Learning (PBL) dan Kooperatif menggunakan E-LKPD berbasis HOTS pada siklus 2.

Berdasarkan tabel perbandingan hasil belajar peserta didik di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya. Dengan demikian penggunaan strategi model pembelajaran adaptasi Project Based Learning (PjBL), Problem Based Learning (PBL) dan Kooperatif menggunakan E-LKPD dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. E-LKPD juga meningkatkan keterampilan berfikir tingkat tinggi peserta didik yang dilihat dari hasil belajar peserta didik peserta didik selama menyelesaikan E-LKPD. Melalui E-LKPD peserta didik mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga memahami konsep-konsep yang dipelajarinya serta mampu berargumentasi dalam menyelesaikan masalah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Newman dan Wehlage (Apriani, et al., 2020) dengan *higher order thinking skills* peserta didik akan dapat membedakan ide atau gagasan secara jelas, berargumentasi dengan baik, mampu memecahkan masalah, mampu mengonstruksi penjelasan, mampu berhipotesis dan memahami hal-hal kompleks menjadi lebih jelas. Menurut Fitriani (Ismafitri, et al., 2022) bahwa tujuan utama dari *high order thinking skills* adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik pada level yang lebih tinggi, terutama yang berkaitan dengan kemampuan untuk berpikir secara kritis dalam menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta membuat keputusan dalam situasi-situasi yang kompleks. Dengan demikian secara otomatis dengan berpikir tingkat tinggi atau *high order thinking*

skills telah membentuk kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Pusat Asesmen dan Pembelajaran (Kemendikbud, 2020) mendefinisikan literasi dan numerasi sebagai kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta dan alat matematika untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari pada bermacam jenis konteks yang relevan untuk individu sebagai warga Indonesia maupun warga dunia.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus 1 dengan nilai rata-rata 75,8 dan ketuntasan belajar 86,7% terjadi peningkatan pada siklus 2 dengan nilai rata-rata 96,2 dan ketuntasan belajar 100%. Maka dari hasil belajar yang diperoleh pada siklus 1 dan siklus 2 dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi model pembelajaran adaptasi Project Based Learning (PjBL), Problem Based Learning (PBL) dan kooperatif menggunakan E-LKPD dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Bongan.

REFERENSI

- Bena Septariama Simatupang, dkk., 2022. Analisis Latar Belakang Ekonomi Keluarga dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Kelas X-I SMAN 2 Samarinda. Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2022.
- Febrianto, J., Fendiyanto, P., Suriaty, S., & Kukuh, K. (2023, July). Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah matematika Pada Materi Bilangan Bulat Dan Pecahan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman* (Vol. 3, pp. 204-210).
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Fitria, Ade, dkk., (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *High Order Thinking Skill* (HOTS) pada Materi Tabel Periodik Unsur. Universitas Negeri Makassar: Pendidikan Kimia
- Friantini, R. N., Winata, R., Lase, V. M., & Miranda, L. L. (2021). Penguatan Numerasi Anak Tahap Awal Sekolah di Dusun Ugan Hilir Desa Nyiin. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(5), 2231–2245. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i5.5249>.
- Husnul Hotimah, 2020. Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Siswa Sekolah Dasar. *Jember. Jurnal Edukasi* 2020, VII.
- Kemendikbud. (2020). AKM dan Implikasinya dalam Pembelajaran. Kemendikbud.
- Mayudana, I K. Y. & Sukendra, I K. (2020). Analisis Kebijakan Penyederhanaan RPP (Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 14 Tahun 2019. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(1), 61-68. <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.3760682>.
- Miftah, Rika Nurul, and Rini Setyaningsih. "Pengembangan LKPD berbasis asesmen kompetensi minimum (AKM) pada materi geometri untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11.3 (2022): 2199-2208.
- Muliantara, I. K., & Suarni, N. K. (2022). Strategi Menguatkan Literasi dan Numerasi untuk Mendukung Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4847–4855. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2847>

Rahma Wanti Buana Putri, dkk (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Melalui Model Problem Based Learning di SMP Negeri 20 Semarang. Universitas Negeri Semarang, Semarang. Seminar Nasional IPA XIII

ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENGUATKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P3) PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 008 SAMARINDA KOTA

Adinda Miftakhul Solehah^{1*}, Abduh², Mohammad Ilyas³, Muginarni⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mulawarman

⁴SD Negeri 008 Samarinda Kota

*Email Penulis Korespondensi: ppg.adindasolehah04@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Model Kooperatif STAD Profil Pelajar Pancasila</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam menguatkan Profil Pelajar Pancasila (P3) pada peserta didik kelas IV SDN 008 Samarinda Kota. Jenis Penelitian ini yaitu penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-C SDN 008 Samarinda Kota yang berjumlah 28 orang. Pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Berdasarkan hasil observasi dan angket menunjukkan terdapat 5 dimensi Profil Pelajar Pancasila yang muncul yaitu mandiri, berkebhinekaan global, gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Melalui proses pembelajaran dengan menggunakan model STAD terlihat bahwa terdapat 86% peserta didik yang menunjukkan aspek kemandirian, terdapat 82% yang menunjukkan aspek berkebhinekaan global, terdapat 89% peserta didik yang menunjukkan aspek gotong royong, terdapat 89% peserta didik yang menunjukkan aspek bernalar kritis, dan terdapat 93% peserta didik yang menunjukkan aspek kreatif.</p>
<p>Copyright (c) 2023 The Author This is an open access article under the CC-BY-SA license</p>	
	

A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini diharapkan terus bergerak maju seiring dengan tuntutan perkembangan zaman terutama pada perkembangan abad 21 saat ini. Kemajuan Pendidikan di Indonesia tergantung bagaimana kita dalam menyikapi perubahan zaman tersebut. Seperti halnya kurikulum yang terus berbenah dan berkembang, hal itu bertujuan agar pendidikan di Indonesia mengikuti perkembangan zaman yang ada saat ini. Dalam sistem pendidikan Indonesia yang dimulai dari tahun 1947, Kemendikbud menyatakan bahwa kurikulum sudah mengalami sebelas kali perubahan hingga berakhirnya kurikulum tahun 2013. Perubahan tersebut dilakukan dalam upaya terus memperbaiki dan mengembangkan sistem pendidikan di Indonesia yang mana kurikulum pendidikan perlu dikembangkan secara dinamis sesuai dengan tuntutan dan perubahan zaman dimana kurikulum itu diterapkan (Ariyanti, dkk 2023).

Saat ini Indonesia tengah mengembangkan kurikulum baru yang ke 12 yaitu kurikulum Merdeka Belajar. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan saat ini, Nadiem Makarim melakukan terobosan perubahan dan pengembangan kurikulum untuk menjawab tantangan zaman dalam perbaikan pendidikan di Indonesia melalui kurikulum Merdeka Belajar. Dengan adanya kurikulum merdeka belajar maka proses pembelajaran diharapkan dapat berorientasi pada peserta didik dengan menciptakan suasana belajar yang bebas dan menyenangkan baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik.

Penerapan kurikulum merdeka ini sudah mulai diterapkan di beberapa sekolah salah satunya adalah SDN 008 Samarinda Kota. Pelaksanaan kurikulum merdeka ini, tentunya

dilakukan untuk memberikan kemerdekaan kepada peserta didik dalam belajar dan kepada pendidik dalam mengajar, hal ini sejalan dengan pendapat dari Widyastuti (dalam Wahyuni,dkk. 2023) bahwa merdeka belajar artinya guru dan murid memiliki kebebasan untuk berinovasi, belajar dengan mandiri, dan kreatif. Selain itu Mulyasa (dalam Wahyuni, dkk. 2023) menyatakan bahwa konsep merdeka belajar ini berlandaskan pada konsep belajar yang digaungkan oleh bapak pendidikan Indonesia yakni Ki Hajar Dewantara dalam sekolah taman siswa yang didirikannya bahwa pembelajaran yang merdeka, artinya selain guru berperan sebagai salah satu sumber belajar, juga berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang memberi kemudahan dan kemerdekaan dalam belajar bagi peserta didik.

Salah satu gagasan baru pada kurikulum merdeka yaitu terbentuknya Profil Pelajar Pancasila pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Profil Pelajar Pancasila berdasarkan visi dan misi kementerian pendidikan dan kebudayaan yang terdapat dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 22 Tahun 2020 mengenai rencana strategis kementerian pendidikan dan kebudayaan Tahun 2020-2024 yang berbunyi: “Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan 6 (enam) ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif”. Profil pelajar Pancasila diimplementasikan pada saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan (Ariyanti,dkk. 2023) bahwa penerapan profil pelajar Pancasila dalam fokus pada pembentukan karakter dan kemampuan yang dibangun dalam keseharian dan dihidupkan dalam diri setiap individu dapat dilakukan melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler. Kegiatan intrakurikuler adalah aktivitas pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dengan orientasi peningkatan kemampuan akademis. Berdasarkan uraian tersebut menegaskan bahwa profil pelajar pancasila dapat diterapkan melalui kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas.

Profil Pelajar Pancasila memiliki beberapa dimensi yang harus ditumbuhkan atau dicapai oleh peserta didik mulai PAUD sampai Perguruan Tinggi, Adapun dimensinya yaitu terdiri atas; 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia; 2) Mandiri; 3) Bergotong-royong; 4) Berkebinekaan global; 5) Bernalar kritis; dan 6) Kreatif. Pembelajaran saat ini di abad 21 sejalan dengan cita-cita untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran di abad 21 peserta didik harus memiliki kemampuan berfikir kritis, kreatif, berkomunikasi dan berkolaborasi. Kemampuan tersebut dapat diwujudkan melalui nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Untuk menumbuhkan atau menguatkan dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila tersebut pada peserta didik dalam proses pembelajaran maka dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang mendukung hal tersebut. Pada penelitian terdahulu oleh Fadhilah, U., dkk. (2023) penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila terjadi pada pembelajaran model PjBL efektif dilaksanakan pada peserta didik kelas IV karena melalui sintak pembelajaran PjBL, peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dalam penguatan dimensi kreatif Profil Pelajar Pancasila. Oleh karena itu, analisis ini akan dilakukan pada model pembelajaran yang diterapkan di SDN 008 Samarinda Kota untuk mengetahui penguatan pada dimensi Profil Pelajar Pancasila apa yang terjadi.

Model pembelajaran yang diterapkan di SDN 008 Samarinda Kota salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah model pembelajaran dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan tingkatan kemampuan peserta didik yang heterogen, untuk menguasai materi dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota saling bekerja sama secara kolaboratif dan membantu memahami materi, serta membantu teman untuk menguasai bahan pembelajaran. *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu dengan yang lain sebagai satu tim (Wulandari, 2022).

Selain itu, Suarbawa (2019) juga menyatakan bahwa model STAD sangat menekankan pada kerjasama dalam kelompok belajar. Hal ini akan menuntut peserta didik untuk saling membantu, memberi motivasi, dan saling percaya satu sama lain. Pembelajaran yang menekankan pada kerjasama akan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar bekerjasama, berbagi pendapat, pengetahuan, pengalaman, mendengarkan pendapat orang lain, saling memotivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini memacu kerja sama peserta didik melalui belajar dalam kelompok yang anggotanya beragam agar saling mendorong dan membantu satu sama lain dalam suasana sosial yang beragam untuk menguasai keterampilan yang sedang dipelajari. Model STAD juga dapat diterapkan untuk memotivasi peserta didik agar berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat orang lain/teman, dan saling memberikan pendapat, selain itu dalam belajar biasanya peserta didik dihadapkan pada latihan soal-soal atau pemecahan masalah yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu pembelajaran kooperatif tipe STAD ini sangat baik untuk dilaksanakan karena peserta didik dapat bekerja sama dan saling tolong menolong dalam menghadapi tugas yang diberikan.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah tertentu yang disajikan dalam bentuk narasi dimana peneliti merupakan instrument kunci. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Sugiyono (dalam Ariyanti, 2023) menyatakan bahwa triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Data pada penelitian yang didapat melalui pengumpulan data adalah data primer yang diperoleh dari hasil observasi terhadap peserta didik dan data sekunder yang didapat langsung dari peserta didik berupa hasil pengisian angket. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber data dan triangulasi teknik. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan simpulan.

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam 1 pertemuan dengan cara mengobservasi secara keseluruhan kegiatan pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik kelas IV-C SDN 008 Samarinda Kota yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Pemberian angket kepada peserta didik setelah mengikuti pembelajaran tersebut juga dilakukan untuk mengetahui dimensi Profil Pelajar Pancasila yang dapat muncul pada pembelajaran dengan model pembelajaran tipe STAD. Berdasarkan hasil observasi dan angket menunjukkan bahwa terdapat beberapa dimensi Profil Pelajar Pancasila yang terlihat atau ditunjukkan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe STAD tersebut. Dimensi Profil Pelajar Pancasila yang muncul dari pembelajaran model kooperatif tipe STAD ini yaitu mandiri, berkebhinekaan global, gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Hal tersebut dapat dibuktikan dari data hasil observasi dan angket yang dilakukan.

Tabel 1. Hasil angket

No	Dimensi Profil Pelajar Pancasila	SS	S	TS	STS	Indikator yang Muncul
1.	Beriman, Bertakwa pada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia	51%	49%			Akhlak beragama

2. Berkebhinekaan Global	82%	18%			Saling menghargai terhadap keberagaman dari bangsa Indonesia.
3. Bergotong Royong	41%	47%	11%		- Perencanaan bersama - Bertanggungjawab atas pekerjaannya.
4. Mandiri	26%	60%	14%		Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi.
5. Bernalar Kritis	22%	67%	10%	1%	Pelajar sepanjang hayat yang mampu mencari berbagai penyelesaian masalah yang dihadapinya.
6. Kreatif	38%	55%	7%		Pelajar yang mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal.

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik kelas IV SDN 008 Samarinda Kota mengenai sikap yang mencerminkan penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD, menunjukkan hasil bahwa peserta didik yang memiliki kemandirian dalam Profil Pelajar Pancasila terdapat 86% dimana peserta didik sudah mampu menyelesaikan tugas secara mandiri tanpa mencontek teman dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan indikator mandiri bahwa “Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi.” Terdapat 82% peserta didik yang memiliki sikap berkebhinekaan global, dimana peserta didik dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik dalam belajar bersama teman yang memiliki berbagai keragaman dan dapat mengenal serta menghargai budaya yang dimiliki, hal ini sesuai dengan indikator “Saling menghargai terhadap keberagaman dari bangsa Indonesia.” Selanjutnya peserta didik yang memiliki jiwa bergotong royong dalam Profil Pelajar Pancasila terdapat 89%, dimana peserta didik mampu bekerjasama dengan baik dalam menyelesaikan tugas kelompok dengan berperan aktif berdiskusi untuk menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru. Hal tersebut sesuai dengan indikator bergotong royong yaitu “Perencanaan bersama dan bertanggungjawab atas pekerjaannya.” Peserta didik yang mampu bernalar kritis dalam profil pelajar Pancasila terdapat 89%, dimana peserta didik cukup aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru, selain itu mereka juga mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan baik dan dapat menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan indikator bernalar kritis yaitu “Pelajar sepanjang hayat yang mampu mencari berbagai penyelesaian masalah yang dihadapinya.” Terakhir peserta didik juga memiliki sikap kreatif dalam Profil Pelajar Pancasila dengan terdapat 93%, dimana peserta didik dapat memunculkan ide dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang diberikan guru dan mereka mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan indikator kreatif “Pelajar yang mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal.” Sikap-sikap pada dimensi Profil Pelajar Pancasila selain melalui angket yang diisi peserta didik juga didukung dengan hasil observasi pembelajaran yang dapat terlihat atau ditunjukkan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran melalui tahapan-tahapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Pada awal kegiatan pembelajaran guru membuka dengan salam kemudian membaca do'a dengan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin do'a sesuai agama dan kepercayaan masing-masing. Hal ini menunjukkan "Akhlak beragama dengan menghayati keberadaan Tuhan dalam kegiatan yang dilakukan sehari-hari". Peserta didik juga "Berupaya menaati perintah serta menjauhi larangan" dengan menerapkan adab yang baik kepada orang yang lebih tua ataupun sesama yang dilakukan di dalam kelas seperti kegiatan 5S. Kemudian guru bersama-sama peserta didik menyanyikan lagu nasional atau daerah di awal dan akhir pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menunjukkan atau menumbuhkan sikap "Keterbukaan tentang eksistensi ragam budaya daerah, nasional dan global". Kegiatan selanjutnya mengecek kesiapan peserta didik sebelum belajar dengan meminta peserta didik merapikan pakaian, tempat duduk, dan kemudian mengecek kehadiran peserta didik. Melakukan apersepsi dan memberikan pertanyaan pematik tentang apa yang peserta didik ketahui berdasarkan pengalamannya. Kegiatan menjawab ini dapat menumbuhkan sikap peserta didik yaitu bernalar kritis "Mampu mengambil keputusan dengan cara menjawab pertanyaan".

Kegiatan inti adalah kegiatan yang paling utama dan menjadi bagian pokok dari suatu kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan inti dimaksudkan untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode, media, strategi atau model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran (Rusman: 2018). Berdasarkan hal tersebut, bahwa kegiatan inti merupakan langkah-langkah proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan berbagai metode, media, serta strategi atau model yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Menurut Trianto (dalam Ariyanti, 2023) pada kegiatan inti pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), terdiri dari 6 fase atau sintaks.



Gambar 1. Kegiatan berdo'a



Gambar 2. Kegiatan menyanyikan lagu nasional

Fase 1 Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran dan memotivasi peserta didik dalam belajar. **Fase yang ke-2** Guru menyajikan dan menyampaikan informasi materi pelajaran menggunakan LCD Proyektor. Lalu guru mengajukan beberapa pertanyaan terkait materi dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut serta dapat bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Hal tersebut menunjukkan sikap bernalar kritis pada peserta didik dengan “Mengajukan pertanyaan untuk menjawab keingintahuannya dan untuk mengidentifikasi suatu permasalahan mengenai dirinya dan lingkungan sekitarnya”.



Gambar 3. Kegiatan tanya jawab



Gambar 4. Kegiatan kolaborasi

Fase 3, guru mengorganisasikan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dengan membentuk 5 kelompok belajar secara heterogen berdasarkan hasil pemetaan kemampuan awalnya sehingga peserta didik dapat bekerjasama dan berdiskusi dengan teman-teman kelompok yang memiliki kemampuan, agama, dan suku yang berbeda-beda. Setelah itu, guru membagikan dan menjelaskan pengerjaan LKK (Lembar Kerja Kelompok) dan masing-masing kelompok mulai melakukan aktifitas sesuai dengan petunjuk LKK tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan diskusi yang dituangkan ke dalam LKK. Hal tersebut menunjukkan sikap berkebhinekaan global bahwa “Peserta didik dapat bekerja sama dan berkomunikasi dalam kelompok dengan teman-teman yang berbeda suku maupun agama” dan sikap gotong royong dengan “Melakukan kolaborasi dengan sukarela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan.”.



Gambar 5. Kegiatan presentasi kelompok

Fase ke-4, guru membimbing kelompok bekerja dan belajar. Peserta didik mendapatkan motivasi untuk selalu aktif dalam kegiatan berdiskusi dan menerima pendapat kelompok dengan baik dalam melakukan percobaan, serta dapat meminta bantuan kepada guru apabila terdapat kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Hal tersebut menunjukkan sikap bernalar kritis dengan indikator “Mengajukan pertanyaan untuk menjawab keingintahuannya dan untuk

mengidentifikasi suatu permasalahan mengenai dirinya dan lingkungan sekitarnya”. **Fase ke 5**, guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan dengan meminta masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya dan kelompok lain menanggapi hasil diskusi tersebut. Hal tersebut dapat sesuai dengan sikap kreatif dengan indikator “Menggabungkan beberapa gagasan menjadi ide atau gagasan imajinatif yang bermakna untuk mengekspresikan pikiran agar dapat menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapinya.” dimana ada 3 penugasan dan “Mampu memberikan modifikasi” pada kegiatan presentasi peserta didik mampu melakukan cara presentasi yang berbeda dari setiap kelompok. Fase terakhir yaitu **Fase 6**, guru memberikan *reward* kepada peserta didik untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Pada kegiatan penutup pembelajaran guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Kegiatan ini memunculkan sikap bernalar kritis “Mampu merefleksikan pemikiran dan proses berpikir”. Lalu guru melaksanakan asesmen formatif dengan memberikan soal evaluasi kepada peserta didik secara individu. Kegiatan ini dilakukan peserta didik secara mandiri karena mereka “Mempunyai tanggung jawab dalam melaksanakan pekerjaannya ketika proses pembelajaran”. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan bersama-sama menyanyikan lagu daerah dan berdo’a. Berdasar uraian hasil observasi kegiatan pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik seperti halnya yang dilakukan di kelas IV SDN 008 Samarinda Kota dengan menerapkan model STAD dalam pembelajaran IPAS dapat lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan dapat menguatkan sikap Profil Pelajar Pancasila (P3) pada peserta didik, yaitu sikap Berkebhinekaan global, Gotong royong, Mandiri, Bernalar kritis, dan Kreatif.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam menguatkan Profil Pelajar Pancasila (P3) pada peserta didik kelas IV SDN 008 Samarinda Kota. Adapun sikap atau dimensi Profil Pelajar Pancasila yang ditunjukkan berdasarkan hasil analisis yaitu terdapat 86% dimana peserta didik sudah mampu menyelesaikan tugas secara mandiri tanpa mencontek teman dan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan indikator mandiri bahwa “Kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi.”. Terdapat 82% peserta didik yang memiliki sikap berkebhinekaan global, dimana peserta didik dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik dalam belajar bersama teman yang memiliki berbagai keragaman dan dapat mengenal serta menghargai budaya yang dimiliki, hal ini sesuai dengan indikator “Saling menghargai terhadap keberagaman dari bangsa Indonesia.”. Selanjutnya peserta didik yang memiliki jiwa bergotong royong dalam Profil Pelajar Pancasila terdapat 89%, dimana peserta didik mampu bekerjasama dengan baik dalam menyelesaikan tugas kelompok dengan berperan aktif berdiskusi untuk menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru. Hal tersebut sesuai dengan indikator bergotong royong yaitu “Perencanaan bersama dan bertanggungjawab atas pekerjaannya.”. Peserta didik yang mampu bernalar kritis dalam profil pelajar Pancasila terdapat 89%, dimana peserta didik cukup aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru, selain itu mereka juga mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan baik dan dapat menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan indikator bernalar kritis yaitu “Pelajar sepanjang hayat yang mampu mencari berbagai penyelesaian masalah yang dihadapinya.”. Terakhir peserta didik juga memiliki sikap kreatif dalam Profil Pelajar Pancasila dengan terdapat 93%, dimana peserta didik dapat memunculkan ide dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang diberikan guru dan mereka mampu

mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan indikator kreatif “Pelajar yang mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal”.

REFERENSI

- Ariyanti, dkk. (2023). Analisis Media Paranghu Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila (P5) Siswa Kelas. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 09(02), 5104-5112.
- Fadhilah, U., Azizah, M., Roshayanti, F., & Handayani, S. (2023). Analisis Model Pjbl Dalam Dimensi Kreatif Profil Pelajar Pancasila Pada Peserta Didik Kelas Iv Sdn Pandean Lamper 04 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4435-4440.
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Suarbawa, I Putu. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Desain Grafis Vektor. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 2(01), 57-64.
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Depok. Rajawali Pers.
- Wahyuni, dkk. (2023). Analisis Penerapan Project Based Learning dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tematik DIKDAS*. 8(1), 31-39.
- Wulandari, Innayah. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda*. 4(1), 17-23.

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CANVA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI POSTER

Artha Sagala^{1*}, Rita Auliah², Sukmaniar Zulhijjah³, Istanti Hermagustiana⁴, Iwan Noviar⁵
^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

⁴Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Mulawarman

⁵SMA Negeri 3 Samarinda

*Email Penulis Korespondensi: ppg.arthasagala11@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Bahasa Indonesia Efektivitas Media Canva Poster</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran canva pada mata pelajaran bahasa Indonesia, materi poster. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner atau angket bentuk checklis. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara deskriptif, analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan dengan perhitungan rata-rata. Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari media pembelajaran yaitu keefektifan belajar menggunakan media canva. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, peserta didik memberikan respon penilaian yang melampaui terhadap media pembelajaran canva dengan rata rata presentase skor sebesar 78,5%.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
 This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan. Pendidikan pada abad 21 tidak terlepas dari keterlibatan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Perubahan zaman dan kurikulum menuntut dunia pendidikan menyesuaikan perkembangan teknologi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang memerlukan sistem informasi dan teknologi informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai modal utama pendukung keberhasilan pendidikan sehingga mampu bersaing di era globalisasi. Salah satu yang diubah adalah penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif yang sesuai dengan perkembangan lingkungan dan zaman peserta didik. Pentingnya media pembelajaran ini jelas juga disebut dalam, peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016, Tentang proses Pendidikan Menyebutkan bahwa, “Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran”.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang berpusat pada peserta didik. Pendidik harus mengetahui terlebih dahulu karakteristik peserta didik sebelum memasuki materi pembelajaran. Salah satu yang dikaji dalam karakteristik peserta didik adalah gaya belajar mereka. Gaya belajar peserta didik pada umumnya ada 3 diantaranya auditori, visual, dan audiovisual. Mengetahui hal ini, maka pendidik harus menyesuaikan media ajar yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Salah satu dari banyaknya aplikasi teknologi yang hadir dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah adalah Canva.

Canva merupakan program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lainnya (Sony Junaedi, 2021). Kelebihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran adalah dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain dan menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu, karena media ini memiliki banyak *tools* seperti teks dan video animasi yang dapat didesain dengan tampilan yang diinginkan, maka hal ini dapat membuat siswa untuk lebih memperhatikan pelajaran karena tampilan yang disajikan dalam media menarik dan interaktif. Sesuai dengan dasar peningkatan mutu pendidikan yaitu memanfaatkan media pembelajaran dalam peningkatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Selain sebagai media ajar yang digunakan oleh guru, Canva juga dapat digunakan oleh peserta didik untuk menghasilkan tugas yang kreatif. Hasil lembar kerja peserta didik, tidak monoton dalam bentuk teks yang ditulis dalam kertas, tetapi dapat dikreasikan dengan media canva. Peserta didik yang pada umumnya, lebih gemar belajar menggunakan perangkat komputer atau android sebagai media mengerjakan tugas, karena lebih praktis dan hasilnya lebih bagus. Misalnya penggunaan aplikasi Canva dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan efektifitas media canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi poster. Media canva digunakan sebagai media menyampaikan materi pembelajaran dan mengerjakan proyek menciptakan poster. Setelah pelaksanaan pembelajaran dan pengerjaan lembar kerja, mahasiswa melakukan wawancara terhadap beberapa peserta didik dalam kelas XI-F untuk mengetahui kepuasan mereka menggunakan aplikasi Canva. Selain wawancara langsung, mahasiswa juga membagikan kuesioner untuk mengetahui persentase pernyataan peserta didik kelas XI-F secara keseluruhan.

B. METODE

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuisisioner atau angket bentuk checklis. Angket digunakan untuk mengetahui seberapa efektifitas canva dalam media pembelajaran. Peserta didik diminta untuk memberi respon atau tanggapan tentang produk yang di kembangkan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara deskriptif, analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penilaian kelayakan dengan perhitungan rata rata. Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh kelayakan dari media pembelajaran yaitu ke efektifan belajar menggunakan media canva.

Pengumpulan data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif dalam bentuk pernyataan. Hasil deskriptif digunakan untuk menentukan tingkat keefektivan canva sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi poster di kelas XI-F. Data mengenai pendapat atau tanggapan peserta didik pada media canva terkumpul melalui angket yang di analisis dengan statistik deskriptif instrument non tes berupa angket menggunakan skala likert. Untuk menentukan peringkat dalam setiap variabel penelitian dapat dilihat dari perbandingan antara skor aktual dengan skor ideal. Skor aktual diperoleh melalui hasil perhitungan seluruh pendapat responden sesuai klasifikasi bobot yang diberikan (1,2,3,4, dan 5). Sedangkan, skor ideal diperoleh melalui perolehan prediksi nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah kuesioner dikalikan jumlah responden. Apabila digambarkan dengan rumus, maka akan tampak seperti di bawah ini.

$$\% \text{Skor Aktual} = \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

- a. Skor aktual adalah skor jawaban yang diperoleh dari seluruh responden atas observasi yang telah diajukan

- b. Skor ideal adalah skor maksimum atau skor tertinggi yang mungkin diperoleh jika semua responden memilih jawaban skor tertinggi.

Dari hasil perhitungan perbandingan antara skor aktual dengan skor ideal dikontribusikan dengan tabel 1 sebagai nilai interval.

Tabel 1. Kriteria Persentase Tanggapan Responden

No	% Jumlah Skor	Kriteria
1	20,00 % - 36,00%	Tidak baik
2	36,01 % - 52,00%	Kurang baik
3	52,01% - 68,00%	Cukup baik
4	68,01% - 84,00%	Baik
5	84,01% - 100 %	Sangat baik

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil survei melalui kuesioner ditemukan ada dua hal yang diukur pada efektivitas pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran daring yaitu (1) Efektifitas Pembelajaran dan (2) Proses pembelajaran. Berikut merupakan tanggapan responden tentang pada efektivitas pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran daring berdasarkan jawaban responden dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan.

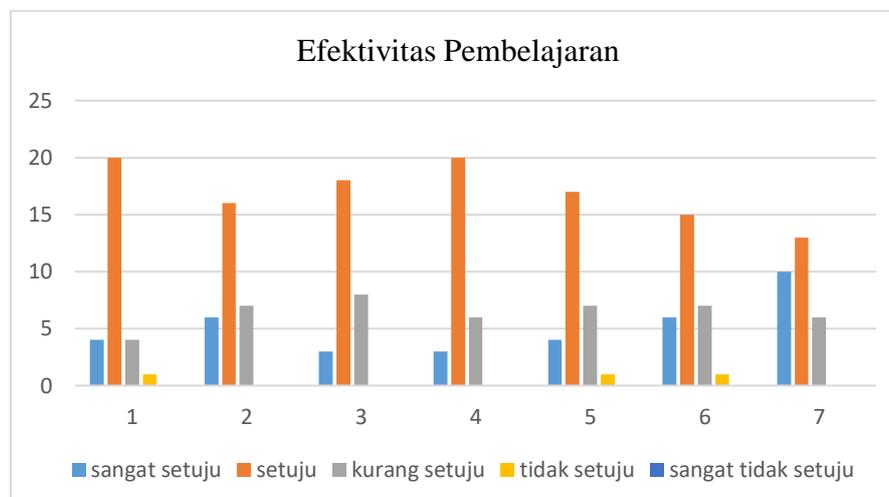
1) Efektivitas Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis angket yang telah diberikan kepada peserta didik, ditemukan data sebagai berikut:

Tabel 2. Persepsi peserta didik pada indikator efektifitas pembelajaran

No	Pernyataan	Alternatif jawaban					Skor aktual	Skor ideal	%
		1	2	3	4	5			
1	Saya lebih mudah memahami pembelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran canva	4	20	4	1	0	114	145	76,8
2	Saya merasa nyaman jika kegiatan belajar mengajar menggunakan media canva	6	16	7	0	0	115	145	79,3
3	Saya lebih bersemangat mengikuti pelajaran jika menggunakan media canva	3	18	8	0	0	111	145	76,6
4	Penggunaan media canva sangat membantu proses pembelajaran peserta didik	3	20	6	0	0	113	145	77,9
5	Saya lebih terbantu memahami materi poster setelah dosen menggunakan media canva	4	17	7	1	0	111	145	76,6
6	Dengan menggunakan media canva pembelajaran lebih terarah	6	15	7	1	0	113	145	77,9
7	Tampilan materi menggunakan canva tidak membosankan	10	13	6	0	0	120	145	82,8
Rata-rata						113,86	145	78,5	

Setelah data kuesioner seluruh pendapat responden diklasifikasikan sesuai dengan bobot yang diberikan yaitu (1,2,3,4, dan 5) selanjutnya data tersebut didistribusikan ke dalam diagram seperti berikut.



Gambar 1. Diagram Efektivitas Pembelajaran

Berdasarkan data yang dipaparkan pada gambar 1, terlihat bahwa persepsi peserta didik pada indikator efektivitas pembelajaran terbagi menjadi 7 pernyataan. Pada semua pernyataan peserta didik lebih dominan memilih alternatif jawaban setuju.

2) Proses Pembelajaran

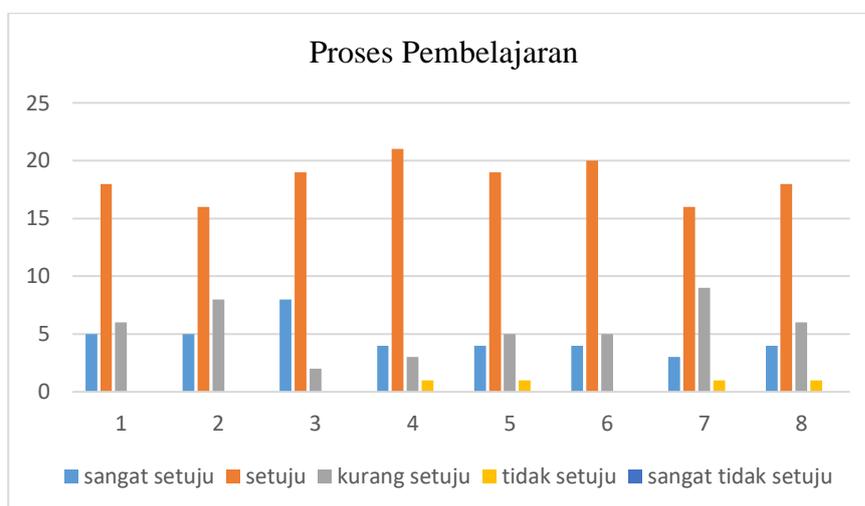
Berdasarkan hasil analisis angket yang telah diberikan kepada peserta didik, ditemukan data sebagai berikut:

Tabel 3. Persepsi peserta didik pada indikator proses pembelajaran

NO	Pernyataan	Alternatif jawaban					Skor aktual	Skor ideal	%
		1	2	3	4	5			
1	Dengan menggunakan media canva saya dapat mengakses pembelajaran dengan mudah	5	18	6	0	0	115	145	79,3
2	Media canva dapat saya akses dengan mudah	5	16	8	0	0	113	145	77,9
3	Media canva dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa	8	19	2	0	0	120	145	82,8
4	Penggunaan media canva dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi	4	21	3	1	0	115	145	79,3
5	Media canva membuat saya lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran	4	19	5	1	0	113	145	77,9
6	Dengan menggunakan media canva saya lebih betah belajar	4	20	5	0	0	115	145	79,3
7	Canva merupakan salah satu variasi pembelajaran yang baik	3	16	9	1	0	108	145	74,5
8	Canva bersifat mudah	4	18	6	1	0	112	145	77,2

digunakan dalam pembelajaran poster	Rata-rata	114	145	78,53
-------------------------------------	------------------	------------	------------	--------------

Setelah data kuesioner seluruh pendapat responden diklasifikasikan sesuai dengan bobot yang diberikan yaitu (1,2,3,4, dan 5) selanjutnya data tersebut didistribusikan ke dalam diagram seperti berikut.



Gambar 2. Diagram proses pembelajaran

Berdasarkan data yang dipaparkan pada gambar 2, terlihat bahwa persepsi peserta didik pada indikator efektifitas pembelajaran terbagi menjadi 7 pernyataan. Pada semua pernyataan peserta didik lebih dominan memilih alternatif jawaban setuju.

3) Analisis Deskriptif

Berikut merupakan tanggapan responden peserta didik pada efektivitas pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran daring berdasarkan jawaban responden dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan.

Tabel 4. Hasil analisis respon mahasiswa terhadap media pembelajaran canva

No	Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Presentase (%) Skor Aktual	Keterangan
1	Efektifitas Pembelajaran	113	145	78,5	Baik
2	Proses Pembelajaran	114	145	78,5	Baik
		113,5	145	78,5	Baik

Respon peserta didik adalah tanggapan dan reaksi peserta didik yang dilihat dari hasil angket respon yang diberikan pada peserta didik kelas XI-F terhadap efektivitas media pembelajaran canva pada pelajaran bahasa Indonesia materi poster. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, peserta didik memberikan respon penilaian yang melampaui terhadap media pembelajaran canva dengan rata rata presentase skor sebesar 78,5%. Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media yang digunakan di desain dengan menarik sehingga perhatian peserta didik fokus pada materi yang disajikan. Apalikasi canva yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangatlah tepat, karna berisi template yang dapat digunakan mendesain konten materi dengan menarik,

sebagai mana yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Peserta didik dapat memahami materi dengan baik jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat (Sutarno & Mukhidin 2013). Jika dikaitkan dengan teori kerucut pengalaman (Cone of Experience), bahwa 50 persen pengetahuan atau pengalaman belajar diperoleh dari indera penglihatan dan pendengaran. Multimedia yang menggabungkan indra manusia memudahkan pencapaian kompetensi dan pemahaman peserta didik.

Hasil penelitian diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik luring maupun daring. Selain itu, hasil uji coba juga disebutkan bahwa media yang dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ukuran kelayakan dan keefektifan dapat dilihat dari kuisioner juga berbagai aspek misalnya desain yang menarik serta kejelasan konten materi yang disajikan dalam media. Desain materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai agar peserta didik merasa nyaman dan mudah memahami materi.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis aplikasi Canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan sangat cocok dan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis Audio visual dengan menggunakan aplikasi canva, juga memberi warna baru dalam berlangsungnya proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia, materi poster.

REFERENSI

- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384- 2394.
- Mila, N., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181-188.
- Sulistiyowati, S., & Fajrie, N. (2023). Efektivitas Media Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati. *Journal on Education*, 5(3), 5883-5891.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Susana Ines Ritan^{1*}, Yunita Ainur Rizkiah², Zintia Tarukallo³, Yusak Hudiyono⁴, Dwi Oktaviani⁵

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

⁴Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Mulawarman

⁵SMA Negeri 2 Samarinda

*Email Penulis Korespondensi: susanainesritan@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: <i>Project Based Learning</i> Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan belajar melalui model pembelajaran <i>project based learning</i> mata pelajar Bahasa Indonesia pada peserta didik di SMAN 2 Samarinda. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik wawancara mendalam. Sampel penelitian ini kelas X-F yang berjumlah 32 peserta didik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa model <i>project based learning</i> dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menyenangkan dan membuat lebih aktif. Oleh karena itu, PjBL dinilai efektif meningkatkan keterampilan psikomotorik dan berpikir kritis pada peserta didik. Selain itu, model ini memberikan pengalaman bermakna dan memacu kreativitas peserta didik.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan suatu lembaga formal yang memiliki komponen-komponen pendidikan seperti guru, peserta didik, fasilitas belajar mengajar, media pembelajaran, mata pelajaran kurikulum dan sebagainya. Namun komponen yang berperan penting pada suatu lembaga pendidikan yakni guru dan peserta didik. Guru dan peserta didik inilah yang menentukan keberhasilan tujuan belajar mengajar suatu lembaga pendidikan. Kompetensi guru dapat ditunjukkan melalui keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat menjadi gambaran tingkat kemampuan peserta didik memahami materi yang dipelajari setelah mengikuti pembelajaran.

Proses pembelajaran sebagai bagian yang penting tercantum dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP). Tingkat keberhasilan proses pembelajaran dapat diketahui dengan melihat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran hingga nilai dari hasil belajar yang didapat peserta didik. Penggunaan model pembelajaran adalah salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, pemilihan suatu model pembelajaran merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Langkah-langkah pada model pembelajaran harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang dicapai, hal tersebut harus dilakukan agar nantinya hasil belajar dapat menjadi lebih optimal.

Model pengajaran *project based learning* (PjBL) seringkali disebut dengan model pengajaran yang menggunakan persoalan masalah dalam sistemnya dengan tujuan mempermudah siswa dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan. Model tersebut menggunakan pendekatan kontekstual serta menumbuhkan keahlian siswa dalam berpikir kritis. Sehingga mampu mempertimbangkan keputusan paling baik yang diambil sebagai solusi penyelesaian dalam permasalahan yang diterima. Mempertimbangkan baik

buruknya suatu keputusan yang digunakan sebagai solving juga termasuk dalam teori yang diberikan (Wena, 2010:145). Kerja proyek seringkali diartikan sebagai kerja yang tersusun oleh beberapa tugas dan didasarkan dengan pertanyaan serta permasalahan yang menuntut siswa cenderung berpikir kritis dalam pencarian solusinya. Langkah penyelesaian masalah yang dilakukan oleh siswa dapat dijadikan dasar dalam melakukan penilaian (Wena, 2010).

Adapun di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru masih tergolong jarang menerapkan model pembelajaran ini. Dalam penggunaannya model ini memerlukan perencanaan, persiapan dan proses yang memakan waktu lebih lama dibandingkan dengan model pembelajaran lain. Model pembelajaran ini menggunakan masalah sebagai titik awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan berdasarkan pengalaman secara nyata. Perancangan model digunakan pada masalah kompleks yang memerlukan investigasi untuk dapat memahami secara mendalam masalah tersebut. Model pembelajaran ini telah banyak digunakan dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar karena model pembelajaran ini berpusat pada peserta didik itu sendiri.

Untuk itu diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kualitas pembelajaran mengenai kemandirian siswa, kerjasama siswa, dan aspek penguasaan psikomotorik yaitu melalui penerapan model *Project Based Learning* seperti penelitian yang dilakukan oleh Frisye (2022) menyatakan bahwa penerapan Model pembelajaran project based learning mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif, mandiri, kreatif, dan inovatif dalam memecahkan sebuah permasalahan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran penggunaan model PjBL sebagai upaya dalam peningkatan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara praktis hasil penulisan dari artikel ini diharapkan mampu memberikan wawasan serta masukan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model PjBL.

B. METODE

Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang menjelaskan dan menganalisis fenomena individu atau kelompok, peristiwa, dinamika sosial, sikap, keyakinan, dan persepsi. Dikatakan kualitatif karena proses penelitian dilakukan melalui interaksi langsung melalui penggalian dengan teknik wawancara mendalam (deep interview) yang berkaitan dengan peristiwa yang diteliti. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Samarinda yang terletak di jalan Kemakmuran, Kecamatan Sungai Pinang, kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur. Waktu penelitian dilakukan ketika jam pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan di bulan November semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X-F yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data yaitu dengan memberikan lembar observasi kepada peserta didik kelas X-F untuk mengetahui keaktifan belajar bahasa Indonesia peserta didik SMA Negeri 2 Samarinda melalui penggunaan model pembelajaran *project based learning*. Teknik analisis data dilakukan dengan pengumpulan data hasil wawancara, mengelolah data dengan analisis deskripsi, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

C. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) menjadikan peserta didik lebih aktif dan inovatif. Berdasarkan wawancara yang mendalam dengan peserta didik kelas X-F, respon terhadap penerapan PjBL sangat baik dan menyenangkan. Kelas X-F berjumlah 32 orang yang mewakili dari seluruh kelas X. Penerapan model PjBL diterapkan pada proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5). Program P5 dijadikan sebagai muatan materi pada semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil pengumpulan data yang telah dilakukan melalui wawancara mendalam dapat

dilihat sebagai berikut.

Pertanyaan pertama, “Apa adik menyukai pembelajaran dengan membuat project? Mengapa? Sebanyak 62,5 % atau 20 orang menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut. Mereka menyatakan “menyukai pembelajaran proyek karena lebih seru dan mempercepat pertemanan dengan adanya kerja kelompok”. Selain itu mereka juga menyatakan “dengan pembelajaran project kita bisa belajar berkomunikasi dengan teman sekelompok dengan baik”. Selanjutnya, efek dari pembelajaran project menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pernyataan peserta didik bahwa “saya bisa banyak melakukan hal menarik yang bisa membuat saya memiliki peran di sekolah”.

Pertanyaan kedua, “Apakah adik mengetahui tentang pembelajaran dengan membuat project atau hasil karya adik dirumah?” jawaban peserta didik mayoritas “iya mengetahui” akan tetapi yang dapat menjelaskan secara jelas sekitar 12,5% atau 4 orang responden. Mereka menyatakan “Iya, karena disini saya bisa mencoba membuat proyek film pendek sesuai tema yakni perundungan namun tidak begitu sesuai dengan ekspektasi saya”. Berikutnya ada juga pernyataan “iya saya mengetahuinya, sehingga saya dapat memahami pelajaran dan pembuatan project ini serta dapat meningkatkan potensi diri saya”. Dari kedua pernyataan ini menggambarkan bahwa peserta didik dapat memahami konsep dari pembelajaran PjBL. Pembelajaran yang berupa proyek dan bisa dikerjakan dimana saja. Selanjutnya untuk peserta didik lain hanya memberi respon “iya, mengetahui” dengan tidak menjabarkan penjelasannya.

Pertanyaan ketiga “Bagaimana pendapat adik dengan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru? Apakah menyenangkan?”. Semua peserta didik menyatakan “Pembelajaran berbasis proyek ini menyenangkan”. Ada sekitar 25,6% atau 8 orang memberikan penjelasan lebih rinci, misalnya “pembelajaran PjBL ini bagus, iya menyenangkan karena bisa berkumpul bersama teman dan membuat project bareng-bareng yang unik dan menarik”. Selain itu, ada juga yang berpendapat bahwa “Ya, pembelajaran ini cukup untuk membuat saya paham”. Kemudian, pendapat lain menyatakan “Cukup menyenangkan dengan menampilkan soal-soal kritis sehingga membujuk saya untuk berfikir kritis juga, serta dihadirkan *ice breaking* yang menyenangkan”. Berikutnya peserta didik lain menyatakan “ya suka karena banyak melatih kerja sama dan tidak membosankan”. Jadi dari pertanyaan ketiga ini, peserta didik banyak menyatakan bahwa pembelajaran proyek yang dirancang gurunya menyenangkan, tidak membosankan dan dapat melatih mereka bekerja sama.

Pertanyaan keempat, “Dari banyaknya kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran seperti apakah yang membuat adik paham dengan materi pembelajaran?”. Peserta didik menjawab dengan singkat dan cepat, ada 12,5% atau 4 orang memberikan penjelasan yang rinci. Misalnya “Tidak banyaknya seminar, lkpd yang kebanyakan harus kita isi, kegiatan yang bisa dilakukan di luar sekolah namun tetap berkaitan dengan proyek sekolah”. Kemudian “Pembelajaran praktek, karena dengan hal ini saya jadi bisa mencoba langsung dan merasakan seperti apa melakukannya”. Selanjutnya “Kegiatan pembelajaran yang di sertai dengan contoh berupa gambar, maupun video”. Dan ada juga yang menyatakan “pembelajaran dengan menyampaikan materi lewat cara presentasi, karena kami perlu survei materi dan kami harus paham terkait materi itu”. Berdasarkan jawaban peserta didik secara keseluruhan, belajar yang mudah dipahami itu melalui tugas proyek dengan berdiskusi kelompok, dan presentasi menggunakan audio visual, serta pembelajaran praktik. Jika diperhatikan, 87,5% jawaban peserta didik menyebutkan pembelajaran praktik itu memudahkan mereka memahami kegiatan pembelajaran. Tentunya kegiatan praktik ini terintegrasi dengan pembelajaran proyek, yakni *Project Based Learning*.

Hasil wawancara dari 4 pertanyaan di atas, dapat diketahui bahwa model *project based learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menyenangkan dan membuat lebih aktif. Pernyataan keaktifan itu diungkapkan oleh peserta didik berupa aktif untuk terlibat dalam proses belajar, aktif untuk mau ikut berfikir kritis memecahkan masalah, aktif berdiskusi dalam

kelompok, dan aktif dalam presentasi (unjuk kerja). Selain itu, model *project based learning* membuat kegiatan belajar menyenangkan karena terkesan santai, sehingga ruang gerak peserta didik menjadi lebih luas dan tidak kaku. Pada praktiknya, peserta didik bisa berpindah-pindah posisi dan tempat dengan sesekali ada *ice breaking* yang diselipkan. Model pembelajaran *project based learning* mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif, mandiri, kreatif, dan inovatif. Oleh sebab itu, melalui model pembelajaran berbasis proyek ini dapat membangun karakter peserta didik terutama dalam penguatan profil pelajar pancasila. Model pembelajaran *project based learning* dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, misalnya metode pembelajaran yang masih monoton dengan metode ceramah.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* berpengaruh terhadap keaktifan dan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Model tersebut memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk membangun pengetahuan dan mengembangkan keterampilan dirinya. Model ini juga membantu peserta didik memberi solusi atas permasalahan dalam kehidupan sehari-hari karena mereka dilatih menemukan konsep secara langsung melalui praktikum. Model tersebut merupakan model pembelajaran yang diusung dalam kurikulum merdeka. Hal ini karena dinilai efektif meningkatkan keterampilan psikomotorik dan berpikir kritis pada peserta didik. Selain itu, model ini memberikan pengalaman bermakna dan memacu kreativitas peserta didik.

REFERENSI

- Angreani dan Siti. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. unesa.ac.id
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Depdiknas
- Nisa, K. N., Farida, Januar, S., Henry, & Agus, J. (2023). Model Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO*. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/4831/3121>
- Santoso, P. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning (PBL) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ekonomi. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/download/10707/8384>
- Sari, R. P., Boleng, D. T., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Perkembangan Moral Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 75-81).
- Wena, M. (2011). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn TENTANG PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA MELALUI ADAPTASI MODEL PjBL DAN *COOPERATIVE TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Tatik Mulyati^{1*}, Sudarman², Nova Raudatul Zannah³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²Pendidikan Ekonomi, Universitas Mulawarman

³SDN 025 Samboja Barat

*Email Penulis Korespondensi: tatikmulyati@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Hasil Belajar Nilai-Nilai Pancasila Model PjBL Teams Games Tournament</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas 2 SDN 025 Samboja Barat menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i>. Jenis dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas II SDN 025 Samboja Barat tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 18 peserta didik. Terdiri dari 2 siklus yang terdiri atas beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui metode dokumentasi dengan mengambil dokumen atau data-data yang mendukung penelitian Metode tes dipergunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang diajar dengan model <i>teams games tournament</i>. Metode lembar pengamatan untuk mengetahui mengenai kemampuan segi afektif dan psikomotorik siswa dilakukan dengan membuat lembar pengamatan. Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis diskriptif prosentase. Data penelitian diperoleh dari penilaian siklus 1 dan siklus 2 dilakukan dengan implementasi penggunaan model <i>Teams Games Tournament</i> dalam pembelajaran. Rendahnya daya serap atau prestasi belajar, serta terwujudnya keterampilan proses dan pembelajaran yang menekankan pada peran aktif peserta didik, inti persoalannya adalah bagaimana guru menyampaikan materi secara menarik, sehingga siswa secara perorangan mendapatkan nilai yang maksimal. Keterampilan mengajar guru ini berpengaruh terhadap nilai siswa sehingga sebesar 100% siswa mendapatkan nilai di atas 70.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA
license



A. PENDAHULUAN

Salah satu di antara masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar, khususnya peserta didik Sekolah Dasar (SD). Masalah lain adalah bahwa pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik. Demikian juga proses pendidikan dalam sistem persekolahan kita, umumnya belum menerapkan pembelajaran sampai peserta didik menguasai materi pembelajaran secara tuntas. Akibatnya, banyak peserta didik yang tidak menguasai materi pembelajaran.

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjukkan kepada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai penerima pelajaran (siswa), sedangkan mengajar menunjukkan kepada apa yang harus dilakukan oleh seorang guru

yang menjadi pengajar. Jadi belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pengajaran. Proses pengajaran akan berhasil selain ditentukan oleh kemampuan guru dalam menentukan metode dan alat yang digunakan dalam pengajaran, juga oleh minat belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan guru dalam menerangkan materi PKn kurang jelas dan kurang menarik perhatian siswa dan pada umumnya guru terlalu cepat dalam menerangkan materi pelajaran. Di samping itu penggunaan metode pengajaran yang salah. Sehingga siswa dalam memahami dan menguasai materi masih kurang dan nilai yang diperoleh siswa cenderung rendah. Berdasarkan observasi di kelas kelemahan belajar PKn di kelas II SDN 025 Samboja Barat adalah (1) siswa tidak mampu menguasai hubungan antar konsep, (2) siswa kurang memperhatikan materi yang diberikan guru, (3) siswa kurang dalam mengerjakan latihan-latihan soal, (4) siswa malu bertanya tentang materi yang belum dimengerti.

Berbicara tentang rendahnya daya serap atau prestasi belajar, atau belum terwujudnya keterampilan proses dan pembelajaran yang menekankan pada peran aktif peserta didik, inti persoalannya adalah pada masalah “ketuntasan belajar” yakni pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan bagi setiap kompetensi secara perorangan. Masalah ketuntasan belajar merupakan masalah yang penting, sebab menyangkut masa depan peserta didik, terutama mereka yang mengalami kesulitan belajar.

Pada tes awal yang dilakukan peneliti masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan dalam belajar. KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran PKn adalah 70. Sementara hasil tes awal dari 18 siswa adalah 10 atau 55,55 % siswa memperoleh nilai dibawah 70 dan, 8 atau 44,45 % memperoleh nilai diatas 70, dengan rata – rata kelas 75,00.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dipandang perlu diadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa Tentang Nilai – Nilai Pancasila dengan model PjBL dan TGT Pada Kelas II SDN 025 Samboja Tahun Pembelajaran 2023/2024.

B. METODE

Jenis dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas II SDN 025 Samboja Barat tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 18 peserta didik. Terdiri dari 2 siklus yang terdiri atas beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data melalui metode dokumentasi dengan mengambil dokumen atau data-data yang mendukung penelitian Metode tes dipergunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang diajar dengan model teams games tournament. Metode lembar pengamatan untuk mengetahui mengenai kemampuan segi afektif dan psikomotorik siswa dilakukan dengan membuat lembar pengamatan.

Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis diskriptif prosentase Data penelitian diperoleh dari penilaian siklus 1 dan siklus 2 dilakukan dengan implementasi penggunaan model PjBl dan *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran. Rendahnya daya serap atau prestasi belajar, serta terwujudnya keterampilan proses dan pembelajaran yang menekankan pada peran aktif peserta didik, inti persoalannya adalah bagaimana guru menyampaikan materi secara menarik, sehingga siswa secara perorangan mendapatkan nilai yang maksimal. Keterampilan mengajar guru ini berpengaruh terhadap nilai siswa sehingga sebesar 100% siswa mendapatkan nilai di atas 70.

Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Oktober dan November dengan prosedur penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus dengan menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis Mc Taggart yang dikemukakan Hopkins (Zainal Aqib, 2006) yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan

pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Pada tahap implementasi pelaksanaan tindakan ini guru melakukan pelajaran di dalam kelas dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat. Suasana masing-masing kelompok di kelas dikondisikan agar tidak terlalu formal, maksudnya siswa bebas mengemukakan pendapatnya tentang materi ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Siswa berinteraksi kepada guru secara langsung, bebas, sesuai kondisi nyata dan menyenangkan.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang dilaksanakan setiap akhir siklus. Tes berbentuk tes uraian yang bertujuan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individual maupun secara klasikal. Disamping itu untuk mengetahui letak kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa sehingga dapat dilihat dimana kelemahannya, khususnya pada materi ajar yang belum tercapai.

Untuk memperkuat data yang dikumpulkan, maka juga digunakan observasi (pengamatan) yang dilakukan oleh teman sejawat untuk mengetahui dan merekam aktifitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis dekriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman yang dicapai siswa, juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pelajaran serta aktivitas siswa selama proses pelajaran.

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan kepada siklus berikutnya apabila hasil dari tes siswa yang berjumlah 18 orang telah sesuai dengan KKM yang ditentukan yaitu 70 atau tingkat ketuntasan kelas diatas 85 % dari 18 siswa. Selain itu jika dilihat dari pengelolaan pelajaran, yaitu persentase pengelolaan pelajaran yaitu aktivitas guru dan aktivitas siswa diatas 85%.

C. PEMBAHASAN

Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan guru dalam menerangkan materi PKn kurang jelas dan kurang menarik perhatian siswa dan pada umumnya guru terlalu cepat dalam menerangkan materi pelajaran. Di samping itu penggunaan metode pengajaran yang salah. Sehingga siswa dalam memahami dan menguasai materi masih kurang dan nilai yang diperoleh siswa cenderung rendah. Berdasarkan observasi di kelas kelemahan belajar PKn di kelas 2 SDN 025 Samboja Barat adalah (1) siswa tidak mampu menguasai hubungan antar konsep, (2) siswa kurang memperhatikan materi yang diberikan guru, (3) siswa kurang dalam mengerjakan latihan-latihan soal, (4) siswa malu bertanya tentang materi yang belum dimengerti.

Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu peneliti mengadakan survei pra siklus pada minggu sebelumnya. Peneliti mengidentifikasi masalah melalui pengamatan proses belajar mengajar yakni rendahnya hasil belajar siswa pada kelas 2 SD Negeri 025 mata pelajaran PKN.

Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan menyampaikan maksud mengadakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model PjBL dan *cooperative* tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan aktivitas siswa dala proses pembelajaran. Pada pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan menggunakan penilaian hasil evaluasi melalui pengerjaan LKPD. Jumlah siswa yang lulus pada hasil evaluasi yang dilakukan adalah sebanyak 5 siswa memenuhi kriteria nilai KKM dari 18 siswa.

Hasil temuan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model PjBL dan *cooperatif* TGT pada siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober di kelas 2 SD Negeri 025 Samboja mengalami peningkatan nilai ketuntasan siswa dari 5 orang menjadi 10 orang. Adapun rencana dan alur pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut:

Pada tahap ini peneliti menyusun perencanaan sebagai berikut:

- a. Menyiapkan Modul Ajar
- b. Membuat Proyek
- c. Membuat LKPD
- d. Membuat lembar observasi aktivitas siswa untuk mengetahui kegiatan belajar siswa dan aktivitas guru

Tatap Muka Siklus I

Pelaksanaan tindakan akan menggunakan alat peraga yang sesuai dengan Modul Ajar

Pendahuluan dengan aktivitas sebagai berikut :

- a. Memberikan salam dan membaca doa
- b. Memberikan apersepsi dan memotivasi peserta didik
- c. Menuliskan judul dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti dengan aktivitas berikut:

1. Kegiatan Guru

- a. Membagi kelompok secara heterogon.
- b. Mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan alur proyek yang akan diselesaikan.
- c. Menjelaskan materi pelajaran
- d. Mengajukan pertanyaan yang bervariasi kepada peserta didik secara acak
- e. Membagi LKPD kepada siswa

2. Kegiatan peserta didik

- a. Memperhatikan berbagai informasi yang disampaikan oleh guru
- b. Berdiskusi menyatakan pendapat dalam kelompok atas pertanyaan yang diberikan
- c. Mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru
- d. Menyelesaikan LKPD yang telah diberikan guru

Kegiatan penutup (15 menit) dengan aktivitas sebagai berikut:

- a. Memberikan penguatan kepada siswa.
- b. Menyimpulkan materi pelajaran bersama dengan siswa berkaitan dengan materi yang telah diajarkan.
- c. Memberikan tes akhir secara individu untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik

Observasi Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengobservasi dan mengevaluasi pelaksanaan tindakan. Kegiatan observasi ini mencakup aktivitas siswa dan aktivitas guru selama pelaksanaan tindakan siklus I.

Kriteria penilaian tiap aspek yang diobservasi ditentukan melalui pemberian skor. Indikator yang dinilai sangat baik oleh observer diberi skor 4, baik diberi skor 3, cukup diberi skor 2, dan kurang diberi skor 1. Selanjutnya untuk menganalisis data observasi digunakan persamaan persentase nilai rata-rata yaitu:

Berdasarkan rumus ketuntasan belajar siswa secara klasikal diperoleh:

$$PKK = \frac{10}{18} \times 100\% = 55,55\%.$$

Dari tes hasil belajar pada siklus I tersebut maka dapat diketahui dari 18 orang siswa terdapat sebanyak 10 orang siswa (55,55%) mendapat nilai tuntas dan sebanyak 8 orang siswa (44,45) mendapat nilai tidak tuntas. Selain itu juga dilakukan observasi terhadap aktivitas belajar siswa.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 November 2023 dengan jumlah siswa 18 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun langkah dan alur pembelajaran di siklus ke II adalah sebagai berikut:

Pendahuluan dengan aktivitas sebagai berikut :

- a. Memberikan salam dan membaca doa
- b. Memberikan apersepsi dan memotivasi peserta didik
- c. Menuliskan judul dan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti dengan aktivitas berikut :

1. Kegiatan Guru

- a. Membagi kelompok secara heterogon.
- b. Mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan alur proyek yang akan diselesaikan.
- c. Menjelaskan materi pelajaran
- d. Mengajukan pertanyaan yang bervariasi kepada peserta didik secara acak
- e. Membagi LKPD kepada siswa

2. Kegiatan peserta didik

- a. Memperhatikan berbagai informasi yang disampaikan oleh guru
- b. Berdiskusi menyatakan pendapat dalam kelompok atas pertanyaan yang diberikan
- c. Mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru.
- d. Menyelesaikan LKPD yang telah diberikan guru.

Kegiatan penutup dengan aktivitas sebagai berikut :

- a. Memberikan penguatan kepada siswa
- b. Menyimpulkan materi pelajaran bersama dengan siswa berkaitan dengan materi yang telah diajarkan
- c. Memberikan tes akhir secara individu untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik

Observasi Siklus II

Seperti halnya pada tindakan pada siklus I, pada siklus II juga dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh observer.

Refleksi Siklus II

Setelah pemberian tindakan dilakukan refleksi berdasarkan tes akhir, lembar observasi, dan wawancara. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis data yang diperoleh dari hasil evaluasi, refleksi tindakan siklus II yang dilakukan untuk melihat apakah ada peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II.

Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes ulangan harian II. Instrumen yang digunakan adalah tes ulangan harian II. Dapat dilihat aspek-aspek yang diamati pada siklus II yang dilaksanakan oleh guru dengan menerapkan media pembelajaran kartu bermakna mendapatkan penilaian baik dari pengamat adalah mempresentasikan langkah-langkah media pembelajaran kartu bermakna dan membimbing siswa melakukan kegiatan. Penyempurnaan aspek-aspek diatas dalam menerapkan media pembelajaran kartu bermakna dengan meninjau ulang telah berhasil semaksimal mungkin.

Dari hasil tindakan diperoleh bahwa pada siklus II sebanyak 18 orang siswa sebanyak 100% mendapat nilai tuntas dengan rata-rata nilai 88. Itu artinya hasil belajar siswa sudah mencapai tingkat ketuntasan yang telah ditetapkan. Oleh karenanya peneliti tidak perlu melakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn siswa tentang penerapan nilai-nilai Pancasila meningkat pada kelas II semester 1 SD Negeri 025 Samboja Barat Tahun pelajaran 2023/2024. Peningkatan persentase hasil belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata sebesar 55,55% pada siklus 1 dan naik menjadi

100% pada siklus II yaitu pada ulangan harian. Dimana pada penelitian siklus 1 ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 55,55% dan pada siklus II meningkat menjadi 100%.

REFERENSI

- Adewiyah, R. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Team Games Tournament (TGT) pada Kompetensi Dasar Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat di Kelas V SD Negeri 060924 Medan Amplas. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 1–10.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Anda Juanda, A. J. (2016). Penelitian Tindakan Kelas: Classroom Action Research. Deepublish.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97–109.
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Kelly, V. (2015). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia Menggunakan Lingkungan sebagai Sumber Belajar di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(12).

MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN ADAPTASI PJBL, PBL, DAN KOOPERATIF MATERI PEWARISAN SIFAT MENURUT HUKUM MENDEL

Sarfin Datuarruan^{1*}, Makrina Tindangen², Djumroh Rosifah³, Petrus Fendiyanto⁴

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²Pendidikan Biologi, Universitas Mulawarman

³SMA Negeri 3 Samarinda

⁴Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman

*Email Penulis Korespondensi: sarfindatuarruan23@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Adaptasi Numerasi Model Pembelajaran</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi terkait konsep pewarisan sifat menurut hukum Mendel pada peserta didik kelas XII MIPA SMAN 1 Nosu. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA 1 SMAN 1 NOSU yang berjumlah 22 peserta didik. pengumpulan data menggunakan asesmen formatif proses lembar observasi untuk penilain dalam proses pembelajaran terkait numerasi. Penilaian hasil menggunakan asemen formatif essay yang berisi soal yang terkait dengan kemampuan numerasi . Pada siklus pertama peserta didik sudah mencapai 60 % dari hasil asesmen yang berbasis numerasi, sedangkan pada pembelajaran yang dilakukan pada siklus ke 2 peserta didik mengalami peningkatan dari siklus pertama dimana pencapaian yang diperoleh pada siklus dua yaitu sekitar 85% sesuai dengan harapan yang pendidik harapkan. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model adaptasi PjBL, PBL dan Kooperatif dalam kemampuan numerasi peserta didik sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran dimana dari siklus satu ke siklus 2 menghasilkan kenaikan sekitar 25%.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Belajar Pengembangan & Pembelajaran (2022) untuk memberikan dukungan penuh terhadap perbaikan kurikulum di Indonesia dalam mewujudkan Indonesia Maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong dan berkebhinnekaan global melalui Implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka menjadi opsi bagi sekolah yang siap melaksanakan dalam rangka pemulihan pembelajaran 2022 sampai dengan 2024 akibat pandemi. Namun, bagi sekolah yang belum siap melaksanakan Kurikulum Merdeka masih terdapat opsi lain yaitu terus menggunakan Kurikulum 2013, atau melanjutkan dengan Kurikulum Darurat hingga dilakukan evaluasi terhadap kurikulum pemulihan pembelajaran pada tahun 2024.

Kurikulum Merdeka mempunyai keunggulan sebagaimana dijelaskan oleh Kemdikbud (2021b) berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi siswa pada fasenya sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam, bermakna dan menyenangkan, tidak terburu-buru. Tujuan dari pengajaran ini untuk memperkuat kemampuan literasi dan numerasi siswa serta pengetahuannya pada tiap mata pelajaran. Fase atau tingkat perkembangan itu sendiri berarti capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa, disesuaikan dengan karakteristik,

potensi serta kebutuhan siswa. Kurikulum Merdeka memberi kebebasan dan berpusat pada siswa, guru dan sekolah bebas menentukan pembelajaran yang sesuai.

Konsep yang diusung Kurikulum Merdeka yakni “Merdeka Belajar” yang berbeda dengan kurikulum 2013, menurut Sherly et al., (2020) berarti memberikan kebebasan ke sekolah, guru dan siswa untuk bebas berinovasi, belajar mandiri dan kreatif, dimana kebebasan ini dimulai dari guru sebagai penggerak. Suasana belajar yang menyenangkan, mengingat banyak keluhan orang tua dan siswa terkait pembelajaran yang mengharuskan mencapai nilai ketuntasan minimum, apalagi selama masa pandemi. Dalam Kurikulum Merdeka tidak ada lagi tuntutan tercapainya nilai ketuntasan minimal, tetapi menekankan belajar yang berkualitas demi terwujudnya siswa berkualitas, berkarakter profil pelajar Pancasila, memiliki kompetensi sebagai sumber daya manusia Indonesia siap menghadapi tantangan global.

Menurut Trianto Model pembelajaran merupakan pendekatan yang luas dan menyeluruh serta dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya), dan sifat lingkungan belajarnya. Menurut Arend (dalam Mulyono, 2018), model belajar merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai kompetensi belajar.

Menurut Wena (2018) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan strategi pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan-permasalahan. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. Dalam sebuah kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah dunia nyata (real world).

Menurut Dani Maulana (2017), *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktifitas peserta didik, interaksi, dan penguasaan peserta didik terhadap materi. (Nurfitriyanti, 2019).siswa belajar bersama-sama dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah benar-benar menguasai materi yang sedang dipelajari. Beberapa keuntungan yang bisa diperoleh dari penerapan pembelajaran kooperatif yaitu siswa dapat mencapai hasil belajar yang bagus. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar.siswa juga dapat menerima dengan senang hati pembelajaran yang digunakan karena adanya kontak fisik antar siswa, serta dapat mengembangkan kemampuan sosial siswa.

Adaptasi adalah penyesuaian terhadap lingkungan, pekerjaan dan Pelajaran. Adaptasi merupakan suatu kunci konsep dalam 2 versi dari teori system, baik secara biological, perilaku, dan sosial yang dikemukakan oleh John Bennet, konsep adaptasi datang dari dunia biologi, dimana ada 2 poin penting yaitu evolusi genetic, dimana berfokus pada umpan balik dari interaksi lingkungan.

Salah satu jenis keterampilan abad ke-21 yang mesti dimiliki oleh siswa adalah kemampuan numerasi (*World Economic Forum*, 2015). Numerasi dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari pada berbagai jenis konteks yang relevan sebagai warga Indonesia dan warga dunia (Pusat Asesmen dan Pembelajaran, 2020). Dengan demikian, kemampuan numerasi tidak sekadar memahami konsep matematika, tetapi mampu menerapkannya dalam situasi sehari-hari. Walaupun menggunakan kemampuan matematika, numerasi berbeda dengan matematika. Matematika cenderung abstrak dan menyajikan kebenaran mutlak, sedangkan numerasi lebih konkret dan bersifat praktis dalam pengambilan keputusan pada

berbagai konteks *real-life situation* (Umbara & Suryadi, 2019). Adanya kemampuan numerasi yang baik dapat memudahkan siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan hal kuantitatif secara lebih logis dan kritis. Selain digunakan untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, kemampuan diperlukan untuk menguasai kompetensi pada suatu materi yang menerapkan prinsip matematika dalam penyelesaiannya. Salah satu contoh materi tersebut adalah genetika. Pada materi genetika dijumpai beberapa topik yang menerapkan aturan matematika, yakni genetika mendel, pola hereditas manusia, dan genetika populasi. Adanya penerapan prinsip matematika di dalam materi genetika menjadikan materi tersebut dianggap sulit oleh siswa (Çimer, 2012; Ozcan *et al.*, 2014). Berdasarkan pemaparan kemampuan numerasi yang baik dapat memudahkan siswa untuk lebih siap dalam menyelesaikan persoalan matematika pada konteks tertentu dan dapat membantu siswa dalam menguasai sejumlah topik pada materi genetika.

Namun, data menunjukkan bahwa tingkat kemampuan numerasi siswa Indonesia masih berada pada kategori rendah (Muzaki & Masjudin, 2019). Hal ini dapat ditinjau baik secara umum maupun pada topik mata pelajaran tertentu. Lebih lanjut, jika ditinjau dari peringkat PISA dan TIMSS, siswa Indonesia belum menunjukkan hasil yang optimal. Indonesia yang menempati peringkat ke-72 dari 79 negara berdasarkan skor PISA (Utaminingsih & Subanji, 2021). Hal tersebut menunjukkan bahwa capaian numerasi siswa Indonesia belum menunjukkan hasil yang membanggakan.

Rendahnya tingkat kemampuan numerasi siswa mendorong pemerintah Indonesia untuk meluncurkan sebuah program yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Salah satu program yang dikembangkan oleh pemerintah adalah Gerakan Literasi Nasional. Kemudian, pada tahun 2020, Kemdikbud merancang program baru, yakni Asesmen Nasional (AN) sebagai pengganti Ujian Nasional. AN diterapkan dengan tujuan untuk menggambarkan hasil belajar siswa dan kualitas penyelenggaraan pendidikan pada satuan pendidikan. AN memuat Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) yang mengujikan kompetensi dasar, salah satunya adalah numerasi. Hasil dari AKM numerasi tersebut diharapkan mampu menjadi acuan untuk dilaksanakannya perbaikan dan peningkatan sistem serta kualitas pendidikan dalam pengembangan kemampuan numerasi (Tju & Murniarti, 2021)

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis tingkat kemampuan numerasi siswa pada materi genetika. Penelitian ini turut menganalisis capaian siswa pada setiap level kognitif numerasi sehingga kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal dapat diketahui. Soal bertipe Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) digunakan pada penelitian ini agar selaras dengan program yang sedang dilaksanakan di Indonesia. Temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolok ukur kemampuan siswa pada materi genetika sehingga penyelenggaraan pendidikan dapat disesuaikan agar dapat mengasah kemampuan numerasi siswa pada materi genetika

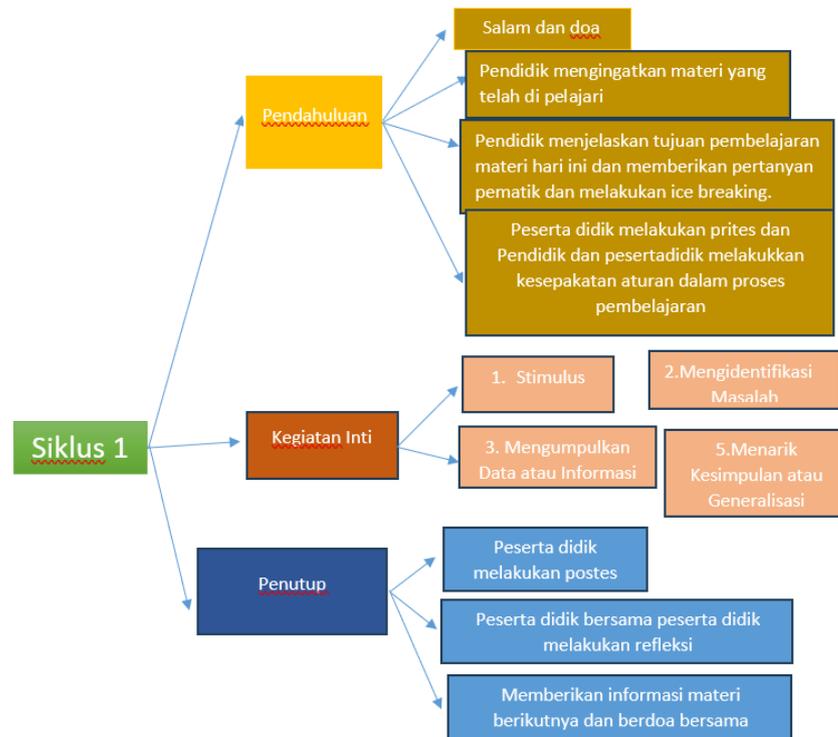
B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dengan menggunakan model pembelajaran PJBL, PBL dan kooperatif. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kemampuan numerasi peserta didik menggunakan model pembelajaran PJBL, PBL dan kooperatif pada kelas XII MIPA SMAN 1 NOSU . Teknik pengumpulan data dengan lembar observasi asesmen formatif posttest. Sasaran dari penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA dan waktu penelitian ini dilakukan pada tanggal 14 November 2023.

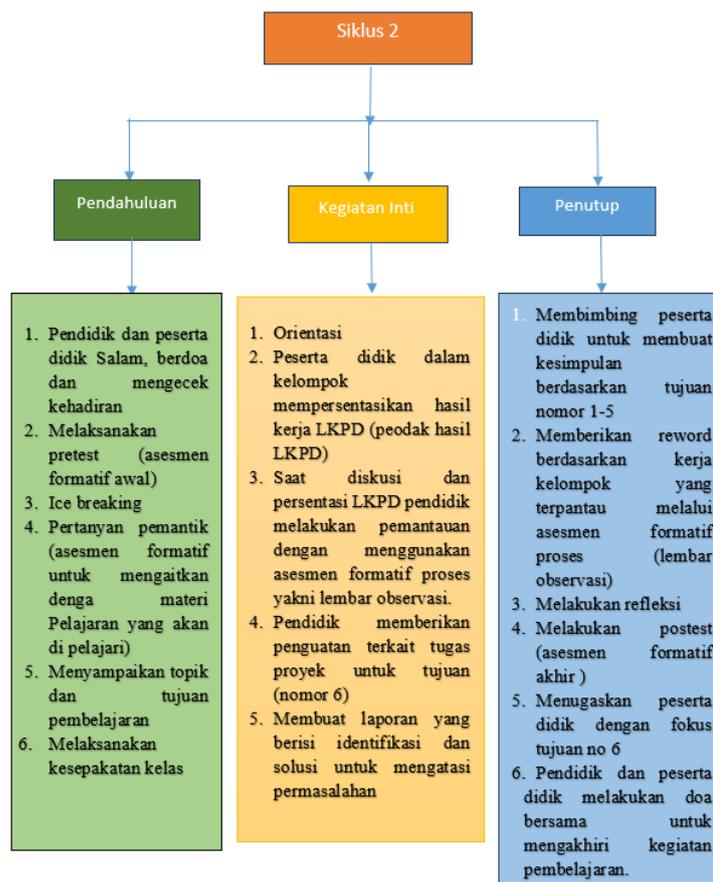
C. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan numerasi pada peserta didik setelah pendidik menerapkan adaptasi model PJBL, PBL dan Kooperatif Adapun hasil dari siklus pertama memperoleh hasil persentasi sekitar 60% dimana dalam proses pembelajaran

disiklus 1 peserta didik Sebagian besar masih kurang menerapkan pembelajaran dengan numerasi sehingga kurang pahamnya dalam memahami materi dan kurang dalam berfikir kritis untuk menyelesaikan lembar kerja yang di berikan. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan pada proses pembelajaran pada siklus 1 yaitu:



Pada proses pembelajaran siklus 2 pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran yang lebih baik dengan model pembelajaran PjBL, PBL dan kooperatif yang berpusat pada numerasi peserta didik. Pada poses pembelajaran siklus 2 peserta didik lebih menunjukkan peningkatan hasil belajar sekitar 85% dimana peserta didik sudah lebih terbiasa dengan numerasi pada proses pembelajaran diaman berguan untuk memahami materi dan menyelesaikan lembar formatif. Langkah-langkah yang digunakan pada proses pembelajaran siklus 1 yaitu:



Dari Pembelajaran yang berlangsung sesuai dena siklusnya dari siklus 1 dan siklus dua mengalami suatu peningkatan hasil belajar dengan membiasakan peserta didik untuk melakukan literasi dalam proses pembelajaran. Diaman dari siklus 1 kesiklus 2 mrnaglami peningkatan hasil numerasi sekitar 25%. Dalam penilaian yang diperoleh disiklus 2 peserta didik sudah menaglami peningkatan yang cukup baik dan Sebagian besar peserta didik mencapai nilai 90.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus 1 dan kedua adalah 60% dan pada siklus 2 mendapatkan 85% dimana pada siklus 2 mencapai suatu peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebanyak 25%, jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PJBL, PBL dan kooperatif sangatlah berpengaruh dalam proses pembelajaran serta hasil yang diinginkan sesuai dengan harapan pendidik. Dimana suasana pembelajaran pun menjadi sangat menyenangkan, pendidik hanyalah sebagai pasilitator dalam proses pembelajaran semua berpusat pada peserta didik sehingga peseta didik benar-benar terlihat aktif dan dapat berbiasakan peserta didik untuk berfikir kritis pada materi atau lembar pengamatan yang harus di selesaikan. Pada proses pembelajaran peserta didik terlihat kooperatif dalam semua kegiatan proses pembelajaran.

REFERENSI

- Andriani, L., Diana, S., & Hidayat, T. (2022). Analisis Kemampuan numerasi siswa pada materi genetika berdasarkan asesmen kompetensi minimum (AKM). *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 5(2), 100-105. <https://doi.org/10.17509/aijbe.v5i2.49709>
- Assidik, G. K. (2018). Pemanfaatan media sosial sebagai alternatif media pembelajaran berbasis literasi digital yang interaktif dan kekinian. In *Seminar Nasional SAGA# 3*

- (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa) (Vol. 1, pp. 242–246). Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- astaviana, Dina Octora, Sutejo Sutejo, Nyoto Suseno, Friska Octavia Rosa, & Eko Prihandono. 2022. "Problem Based Learning (PBL) Mode Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep Elastisitas di SMA Negeri 1 Metro". *Jurnal Pendidikan Fisika* 10(1):87–102.
- ayat Suharyat, Ichsan Ichsan, Erwinsyah Satria, Tomi Apra Santosa, Khodzijah Nur Amalia, Meta-Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad-21 Siswa Dalam Pembelajaran IPA, *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*: Vol. 4 No. 5 (2022): *Jurnal Pendidikan dan Konseling*
- Bariyah, I. L. N., & Sugandi, M. K. (2022). Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Konsep Ekosistem. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 135-144. Retrieved from <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/791>.
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Jumarniati, Kartika, & Baharuddin. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif pada mata kuliah program linear melalui lesson study. *MaPan* 6(2):187–98.

ANALISIS KEGIATAN P5 SEBAGAI PENERAPAN PEMBELAJARAN PADA KURIKULUM MERDEKA

Asmita Yati^{1*}, Junefra DP Telnoni², Ridha Nabila³, Evie Palenewen⁴, Suriati⁵

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

⁴Pendidikan Biologi, Universitas Mulawarman

⁵SD Negeri 008 Samarinda Ulu

*Email Penulis Korespondensi: ppg.asmitayati09@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Kurikulum Merdeka Kegiatan P5</p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji kegiatan P5 dengan menggunakan berbagai indikator sebagai sarana penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada kurikulum merdeka SD 008 Samarinda Ulu di era digital. Metodologi penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, khususnya menggunakan metode penelitian deskriptif. Partisipan penelitian antara lain wakil kepala sekolah yang bertanggung jawab bidang akademik, instruktur yang membidangi kegiatan P5, dan tiga orang peserta didik yang dipilih melalui prosedur <i>purposive sampling</i> untuk dijadikan sebagai pelaku kegiatan P5. Sumber data terdiri dari data primer yang diperoleh melalui prosedur pengumpulan data meliputi observasi dan wawancara.. Menurut temuan penelitian ini adalah, kegiatan P5 merupakan salah satu contoh pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka. Untuk meningkatkan kinerja dan pemahaman peserta didik, tujuan kegiatan P5 adalah menyelesaikan proyek yang selaras dengan Profil Pembelajaran Pancasila. Permasalahan P5 pada penelitian ini adalah bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian kegiatan, dan dilanjutkan dengan penilaian, perencanaan, dan pelaksanaan hingga kegiatan dilanjutkan dengan struktur dasar yang sangat baik.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Belajar Pendidikan merupakan komponen kehidupan yang tidak dapat dipisahkan dari digitalisasi. Di era digital, sistem pembelajaran banyak memanfaatkan teknologi digital di beberapa domain, antara lain administrasi, kurikulum, teknik pengajaran, dan materi pembelajaran (Ma'rufah, 2022).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi menegakkan kebijakan yang mengatur penyelenggaraan pendidikan. Kebijakan tersebut berupa peraturan, keputusan, dan pedoman, yang pada akhirnya membentuk Kurikulum Pendidikan. Upaya ini dilakukan dalam rangka mewujudkan salah satu prinsip inti kemerdekaan NKRI, yaitu meningkatkan kapasitas intelektualitas negara (Ainia, 2020).

Menurut Pak Nadiem, Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang mempunyai muatan lebih kompak dengan kesederhanaan dalam beberapa hal, antara lain substansi materi, instrumen pembelajaran, dan jam pelajaran. Tujuan kurikulum ini adalah untuk secara strategis mengatasi dampak epidemi Covid-19 terhadap pendidikan di Indonesia dan meningkatkan kualitas pendidikan. Tujuannya adalah untuk memastikan sumber daya manusia di Indonesia siap menghadapi permasalahan global (Kemendikbudristek, 2022),

Kegiatan P5 yang dikenal juga dengan nama “Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila” ini merupakan wadah bagi pelajar untuk aktif mewujudkan cita-cita Pancasila dalam wadah

yang berdedikasi. Institusi pendidikan mempunyai kebebasan untuk membuat kegiatan P5 dengan mengkonsultasikan topik-topik yang ditawarkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Materi yang ditawarkan untuk SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA, SMK/MAK, dan jenjang pendidikan sejenis antara lain Pola Hidup Berkelanjutan, Kearifan Lokal, Bhinneka Tunggal Ika, Bangun Jiwa dan raga, Suara Demokrasi, Teknik dan Teknologi, Kewirausahaan, dan Ketenagakerjaan (Sulistiyati, Wahyaningsih, & Wijania, 2022).

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif. Analisis terhadap program P5 sebagai program pembelajaran berbasis kurikulum diuraikan berdasarkan data yang dikumpulkan khusus di SD 008 Samarinda Ulu dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Partisipan dalam penelitian ini antara lain adalah guru, dan peserta didik P5 itu sendiri. Untuk mengetahui relevansi subjek penelitian dengan tujuan penelitian digunakan teknik *Purposive Sampling*. Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi hasil observasi dan wawancara serta data teks lengkap dari artikel dan jurnal. Teknik analisis data seperti model Milles dan Huberman seperti yang dijelaskan pada (Rijali, 2018) meliputi empat tahap yaitu: penyiapan data, reduksi data, pengolahan data, dan verifikasi data.

C. PEMBAHASAN

1. Penerapan Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka

Berdasarkan temuan observasi dan wawancara, perlu dipahami sejak dini tentang tahapan belajar peserta didik, mengidentifikasi preferensi dan kemampuan belajar, dan mengelompokkan peserta didik berdasarkan profil pelajar untuk melaksanakan pembelajaran yang berbeda. Menurut (Kurniawaty et al., 2022), hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa dalam mengajar, guru perlu memahami dan mengakomodasi berbagai jenis latar belakang peserta didik yang berbeda dengan dirinya. Karena perbedaan tersebut, guru juga harus mampu membentuk dan berkolaborasi dengan setiap peserta didik agar menjadi aset unik di kelas secara harmonis.

Dalam pembelajaran berdiferensiasi, guru diharapkan kreatif dalam merencanakan pembelajaran sehingga Profil Pembelajaran Pancasila yang dituangkan dalam kurikulum dapat tercapai (Kurniawaty et al., 2022). Misalnya saat jam sekolah sudah mulai atau saat peserta didik mulai bosan. Jadi, guru harus mampu membangkitkan minat peserta didik melalui pemecah kebekuan atau apa pun yang mereka pikirkan. Guru juga akan membuat pembelajaran menarik dengan menggunakan media digital.

Menurut Ma'rufah (2022), berkat teknologi, guru dapat dengan mudah melakukan inovasi sistem pengajarannya dengan menggunakan berbagai sumber belajar seperti Google atau YouTube agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didiknya. Karena peserta didik lebih memahami materi bila diberikan secara nyata. Menurut Nurhadi dalam (Kanah & Mardiani, 2022) Pembelajaran berbasis masalah atau pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang menggunakan berbagai permasalahan yang ada di dunia nyata sebagai konteks di mana peserta didik belajar untuk berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang bermakna tentang materi pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil kadang disebut dengan pembelajaran berbasis masalah. Sebaliknya, model pendidikan Project Based Learning (PjBL) (Fahrezi et al., 2022) merupakan pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah sebagai batu loncatan menuju pengetahuan baru berdasarkan pengalaman hidup yang saling bertentangan. Menurut (Winarti et al., 2022), jika diterapkan maka model pembelajaran PJBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik karena dengan

menggunakan model ini dapat menumbuhkan kreativitas, wawasan, ketekunan, kesadaran diri, dan kemampuan berpikir kritis. Dalam prosesnya, hal ini tidak didasarkan pada desain yang memenuhi karakteristik dan kebutuhan peserta.

2. Dampak Kegiatan P5 sebagai bentuk Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka

Seluruh hasil dan penjelasan setelah penerapan P5 sebagai bentuk pembelajaran berdiferensiasi adalah positif karena peserta didik mampu menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran dengan sukses dan kegiatan itu sendiri terlaksana dengan baik. Hal ini didukung oleh (Wahyuningsari et al., 2022) bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi berdampak terhadap setiap peserta didik yang mempunyai berbagai karakteristik yang unik merasa disambut baik dan dihargai, guru sebagai pendidik mengajar untuk perkembangan dan kesuksesan peserta didik, peserta didik juga merasa kebutuhan belajarnya menjadi bertemu dan terfasilitasi, dan pembelajaran berdiferensiasi dengan melalui kegiatan P5 dapat dikatakan sebagai bentuk nyata keadilan dalam perlakuan pembelajaran karena peserta didik mendapatkan kesempatan belajar yang sama tanpa dibeda-bedakan, selain itu akan terjalin kolaborasi antara peserta didik dengan pendidik

D. KESIMPULAN

Hasil penelitian dan analisis menunjukkan bahwa kegiatan P5 merupakan salah satu contoh pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka. Untuk meningkatkan kinerja dan pemahaman peserta didik, tujuan kegiatan P5 adalah menyelesaikan proyek yang selaras dengan Profil Pembelajaran Pancasila. Permasalahan P5 pada penelitian ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian kegiatan, dan dilanjutkan dengan penilaian, perencanaan, dan pelaksanaan hingga kegiatan dilanjutkan dengan struktur dasar yang sangat baik. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berdampak positif pada kegiatan P5 yang dilaksanakan karena kegiatan tersebut dijelaskan dengan baik oleh peserta dan sedikit kesalahan. Selain kegiatan P5 berikut ini, P5 secara keseluruhan bergerak dengan santai dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, penyelesaian, dan evaluasi.

REFERENSI

- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3, 95-101.
- Ma'rufah, A. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Digitalisasi Pendidikan. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 17–29. <http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/62>
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Sulistiyati, D. M., Wahyaningsih, S., & Wijania, I. W. (Juli de 2022). Buku Pedoman Guru : Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. Obtenido de Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Saputra, I. G. P. E., Sukariasih, L., & Muchlis, N. F. (2022). Penyusunan Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Menggunakan Flip Pdf Profesional Bagi Guru SMA Negeri 1 Tirawuta: Persiapan Implementasi Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 5, 1941–1954.

- Kurniawaty, I., Faiz, A., & Purwati. (2022). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5170–5175.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3139>
- Winarti, N., Maula, L. H., Amalia, A. R., Pratiwi, N. L. A., & Nandang. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 552–563.
- Kanah, I., & Mardiani, D. (2022). Kemampuan Komunikasi dan Kemandirian Belajar Peserta didik Melalui Problem Based Learning dan Discovery Learning. *Plus Minus Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 255–264
- Mery, Martono, Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). Sinergi Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7840–7849.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3617>
- Wahyuningsari, D., Mujiwati, Y., Hilmiyah, L., Kusumawardani, F., & Sari, I. P. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 529–535.

ANALISIS PROFIL PELAJAR PANCASILA ELEMEN BERNALAR KRITIS DALAM MATA PELAJARAN IPAS PADA KELAS IV-A SD NEGERI 007 SUNGAI PINANG

Isnaeni Nur Hasmi^{1*}, Moh. Faturrahman², Jupri³, Irna Syahriana⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mulawarman

⁴SD Negeri 007 Sungai Pinang Samarinda

*Email Penulis Korespondensi: ppg.isnaenihhasmi90@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Profil Pelajar Pancasila Bernalar kritis</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis dari karakter Profil Pelajar Pancasila elemen bernalar kritis yang termuat dalam Mata Pelajaran IPAS pada BAB 4 materi Energi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV-A SD Negeri 007 Sungai Pinang yang berjumlah 29 siswa. Pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan observasi.</p>

Copyright (c) 2022 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang selalu berusaha mengembangkan diri untuk mencerdaskan anak bangsa, begitu pula ketika pandemi Covid-19 sedang mewabah di dunia termasuk Indonesia. Pada bidang pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan senantiasa berusaha agar para guru dan peserta didik dapat menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar meski dengan perbedaan sistem (Salsabila, Sari, Lathif, Lestari, & Ayuning, 2020, p. 189). Oleh karena itu, di berbagai bidang kehidupan kebijakan mulai diterbitkan pemerintah termasuk di bidang pendidikan. Belajar dari rumah atau pembelajaran daring menjadi salah satu kebijakan yang wajib dilaksanakan sebagai upaya mengurangi kerumunan dan untuk menurunkan angka penyebaran virus.

Pembelajaran daring menyebabkan guru dan peserta didik memiliki keterbatasan dalam pembelajaran konvensional termasuk keterbatasan dalam pertemuan tatap muka secara langsung. Guru mengalami kesulitan dalam memantau perilaku siswa yang diikuti dengan penurunan penanaman karakter Profil Pelajar Pancasila. Guru mulai merasakan faktor sulitnya membentuk kepribadian peserta didik, 84,5% guru menyatakan bahwa saat proses pembelajaran online dilaksanakan peserta didik sudah mulai menunjukkan etika yang kurang baik (Gusty et al., 2020, p. 71). Menurut Syamsul Kurniawan dalam (Sari & Puspita, 2019, pp. 59–60), permasalahan pendidikan karakter perlu segera dikaji untuk ditemukan solusinya, serta perlu adanya pengembangan yang lebih operasional sehingga memudahkan dalam pelaksanaannya.

Pendidikan karakter sebagai upaya dan proses untuk mengajarkan, mengembangkan, serta menanamkan nilai-nilai karakter kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat menerapkannya terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, serta bangsa dan negara (Sari & Puspita, 2019, p. 59). Dalam dunia pendidikan, pendidikan karakter mempunyai peranan penting. Pada prinsipnya, seharusnya pendidikan tidak hanya menghasilkan generasi yang hanya menguasai ilmu pengetahuan saja, melainkan melahirkan generasi yang menguasai pengetahuan sains teknologi disertai dengan kepribadian, karakter, moral yang matang dan unggul (Putri, 2018, pp. 41–42). Hal tersebut menjadikan peran guru bukan

hanya sekedar sebagai pengajar materi pembelajaran saja, tetapi juga berperan sebagai pendidik karakter dan moral yang baik kepada peserta didiknya. Dengan begitu, diharapkan melalui pendidikan dapat memiliki luaran sumber daya manusia yang baik sehingga memberikan dampak positif bagi kemajuan bangsa.

Profil Pelajar Pancasila menjadi salah satu aspek penting dalam pendidikan khususnya pada pendidikan karakter. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengupayakan penguatan pendidikan karakter pada peserta didik melalui Profil Pelajar Pancasila, sehingga semua kebijakan yang berkaitan dengan pembelajaran, bertujuan untuk mewujudkan pelajar Indonesia yang memiliki kepribadian dan mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam keseharian (Walsiyam, 2021, p. 967). Profil Pelajar Pancasila terdiri dari enam elemen karakter penyusunnya, antara lain beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, serta kreatif (Juliani & Bastian, 2021, p. 263).

Bernalar kritis merupakan salah satu karakter penyusun elemen Profil Pelajar Pancasila. Karakter bernalar kritis sangat perlu untuk dibudayakan pada diri setiap peserta didik. Bernalar kritis sangat diperlukan untuk peserta didik ketika memecahkan dan menyelesaikan suatu permasalahan. Keterampilan bernalar kritis diartikan sebagai proses kognitif dalam melakukan analisis secara spesifik dan sistematis terkait permasalahan, kecermatan dalam membedakan masalah, dan mengidentifikasi informasi untuk merencanakan strategi pemecahan masalah (Azizah, Sulianto, & Cintang, 2018, p. 62). Di sekolah, keterampilan bernalar kritis merupakan suatu hal yang penting untuk diajarkan, ditanamkan, dan dikembangkan agar peserta didik dapat menghadapi berbagai permasalahan yang terjadi di sekitarnya dengan baik, terampil, dan kritis. Dengan begitu, mengandung arti bahwa belajar bukan hanya serta merta proses transfer teori saja, melainkan proses transfer yang disertai dengan keterampilan-keterampilan yang dapat menghubungkan teori dengan permasalahan nyata yang terjadi. Sehingga, dapat terbangun suasana dan tercipta pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa melemahnya pendidikan karakter menjadi dampak dari pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan hasil analisis dari karakter Profil Pelajar Pancasila yang difokuskan pada elemen karakter bernalar kritis yang termuat dalam Mata Pelajaran IPAS kelas 4 pada bab 4 materi energi.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis dan desain penelitian kualitatif deskriptif yang hasilnya berupa deskripsi mengenai hasil penelitian. Dengan menggunakan desain tersebut, penelitian ini akan menghasilkan deskripsi atau memberikan gambaran mengenai hasil analisis dari nilai karakter kritis yang merupakan elemen dari Profil Pelajar Pancasila dalam Mata Pelajaran IPAS kelas 4 pada bab 4 materi energi. Terdapat dua sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini yaitu berupa kata-kata, kalimat, ataupun ungkapan yang menunjukkan serta memuat Profil Pelajar Pancasila elemen bernalar kritis. Data sekunder dari penelitian ini adalah berupa artikel, jurnal, teori-teori dari penelitian terdahulu yang relevan, sehingga dapat memperkaya referensi dan memperkuat hasil penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah karakter bernalar kritis. Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah Mata Pelajaran IPAS kelas 4 pada bab 4 materi energi. Dalam penelitian ini, kehadiran peneliti adalah sebagai pelaksana penelitian. Peneliti sebagai perencana, pengumpul, penganalisis data, sekaligus pelapor hasil penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dengan indikator-indikator bernalar kritis. Keabsahan data dalam penelitian ini

menggunakan derajat kepercayaan (kredibilitas) yaitu dengan ketekunan pengamatan. Penelitian ini tidak terikat tempat dan waktu khusus karena dalam penelitian ini mengkaji dokumen berupa Mata Pelajaran IPAS kelas 4 pada bab 4 materi energi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik content analysis (analisis isi). Tahapan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik menurut Krippendorff dalam (Astuti & Wuryandani, 2017, pp. 232–233) yang terdiri atas 6 langkah yaitu 1) penentuan satuan; 2) penentuan sampel; 3) pencatatan; 4) reduksi; 5) penarikan kesimpulan; 6) mendeskripsikan. Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan November 2023.

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam 1 pertemuan dengan cara observasi dan analisis karakter bernalar kritis yang termuat dalam modul ini, dilakukan dengan menganalisis materi-materi maupun aktivitas belajar di setiap kegiatan yang terdapat dalam Mata Pelajaran IPAS kelas 4 materi Energi. Di setiap kegiatan terbagi menjadi dua aktivitas belajar yaitu pemahaman IPAS dan keterampilan proses.

Pelajar yang bernalar kritis adalah pelajar Pancasila yang dengan objektif mampu mengolah informasi baik secara kuantitatif maupun kualitatif, mampu mengaitkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkannya berbagai informasi (Purnomo & Pratiwi, 2021, p. 122). Beberapa indikator karakter bernalar kritis dalam Profil Pelajar Pancasila, diantaranya yaitu memperoleh dan memproses informasi dan gagasan dengan mengajukan pertanyaan, mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan; menganalisis dan mengevaluasi penalaran; merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri. Menurut Hassoubah (dalam Prayitno, Sulistyawati, & Wardani, 2016), ada beberapa faktor atau cara untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis yaitu kritis dalam membaca, meningkatkan daya analisis, pengembangan keterampilan mengamati (observasi), meningkatkan rasa keingintahuan, keterampilan bertanya dan merefleksi, metakognisi, mengamati model dalam berpikir kritis, diskusi yang kaya.

Selain itu, Wijayanti (2015) dalam penelitiannya, menggunakan lima indikator untuk menganalisis kemampuan berpikir kritis siswa, adalah sebagai berikut: 1) kemampuan merumuskan masalah, 2) kemampuan memberikan/menyampaikan argumen, 3) kemampuan melakukan deduksi, 4) kemampuan melakukan deduksi, dan 5) kemampuan memutuskan. Sedangkan, indikator kemampuan berpikir kritis yang digunakan oleh (Azizah et al., 2018, p. 63) dalam penelitiannya yaitu mengajukan pertanyaan, merencanakan strategi, dan mengevaluasi keputusan. Dari beberapa indikator karakter bernalar kritis menurut beberapa pendapat di atas, dapat disintesis menjadi indikator-indikator yang digunakan dalam menganalisis data yang diperoleh dan relevan dengan karakteristik muatan yang terdapat dalam modul. Sehingga, indikator-indikator bernalar kritis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator bernalar kritis

Indikator Bernalar Kritis	Sub Indikator
Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan • Mengajukan pertanyaan • Membaca dengan kritis • Mengembangkan kemampuan observasi/pengamatan • Meningkatkan rasa ingin tahu • Diskusi yang kaya

Menganalisis dan mengevaluasi penalaran	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis dan menalar suatu informasi • Meningkatkan daya analisis • Keterampilan menganalisis masalah • Mengaitkan berbagai informasi yang diperoleh
Merefleksi dan mengevaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan dan menyampaikan informasi secara jelas dan sistematis • Mengevaluasi hasil analisis dan refleksi • Kemampuan memberikan argumen • Keterampilan melakukan evaluasi

Indikator tersebut dijadikan sebagai sebuah pedoman analisis dari data yang diperoleh berikut dengan pembahasannya. Hasil analisis dan pembahasan dipaparkan dalam dua bagian yaitu karakter bernalar kritis dalam pemahaman ipas, dan karakter bernalar kritis dalam keterampilan proses.

Berdasarkan hasil observasi di dalam kelas pada siswa kelas IV-A pada mata pelajaran IPAS materi Energi terdapat profil pelajar Pancasila elemen bernalar kritis. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran IPAS dalam elemen pemahaman IPAS. Peserta didik diberikan pertanyaan inkuiri berupa pertanyaan pemantik. Dari beberapa pertanyaan tersebut memuat karakter bernalar kritis, karena peserta didik perlu untuk mengidentifikasi, menganalisis dan mengolah informasi yang dimilikinya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pemantik tersebut. Dalam pembelajaran, keterampilan berpikir kritis tidak hanya sekedar memahami materi, namun juga dapat menganalisis pada fokus materi dan hal-hal yang memiliki relevansi dengan pokok bahasan (Hidayat, Hasan,& Wiyanarti, 2022, p. 1519). Dalam kegiatan pembelajaran pun peserta didik diberika pertanyaan seperti apakah energi dapat diciptakan ? apakah energi dapat berubah ? serta bagaimana perubahan energi dapat terjadi ? hal tersebut membuat peserta didik secara aktif berpikir secara kritis. Hal ini artinya peserta didik menunjukkan terdapatnya profil pelajar Pancasila pada elemen bernalar kritis.

Dalam elemen keterampilan proses pada mata pelajaran IPAS materi energi peserta didik diminta untuk melakukan percobaan terkait dengan energi-energi yang ada dikehidupan sehari-hari. Seperti percobaan energi bunyi, energi panas, energi cahaya, energi pegas. Peserta didik melakukan langkah-langkah percobaan sesuai dengan lembar kerja. Setelah melakukan percobaan peserta didik menjawab beberapa pertanyaan terkait dengan percobaan yang telah dilakukan. Setelah menjawab lembar kerja yang telah diberikan, peserta didik mampu menjawab dengan benar. Hal ini menunjukkan peserta didik telah mempelajari profil pelajar Pancasila pada elemen bernalar kritis.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa konten (isi) dari Mata Pelajaran IPAS kelas IV-A Materi Energi memuat dan mengintegrasikan karakter Profil Pelajar Pancasila elemen bernalar kritis di dalamnya. Hal tersebut dibuktikan dengan temuan-temuan pada aktivitas belajar, instruksi pengerjaan, dan materi dalam pembelajaran yang sesuai dengan indikator bernalar kritis. Penemuan tersebut, keberadaannya dalam pembelajaran materi energi terdapat Profil Pelajar Pancasila yang dimana setiap sub materi menyusun kegiatan peserta didik untuk bernalar kritis di setiap kegiatan materi energi. Sehingga, hal ini dapat membuktikan klaim dari materi energi yang mengintegrasikan kecakapan hidup berupa pendidikan karakter salah satunya bernalar kritis.

REFERENSI

- Agustina, I. (2019). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8, 1–9.
- Astuti, H. P., & Wuryandani, W. (2017). Analisis Nilai-Nilai Karakter Pada Buku Guru dan Buku Siswa Kelas IV Semester 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendiidkan Karakter*, 7(2),
- Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. (2018). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 61–70. 226–239.
- Fendiyanto, P., Faridhatijannah, E., & Untu, Z. (2022). Kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika pada siswa berkepribadian ekstrovert dan introvert. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 325-330.
- Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a), 6–16.
- Ismail, S., Suhana, S., & Zakiah, Q. Y. (2021). Analisis Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Mewujudkan Pelajar Pancasila Di Sekolah. *JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 76–84. Retrieved from <https://dinastirev.org/JMPIS/article/view/388>
- Sari, N. K., & Puspita, L. D. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 2(1), 57–72.
- Walsiyam. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Berbasis STEAM di SDIT Lukmanul Hakim Puring Kebumen. *Inovasi Manajemen Pendidikan Dalam Tatanan Kenormalan Baru*, 966–978. Retrieved from <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnasmp/article/view/10901>

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *PHET SIMULATION* UNTUK MENINGKATKAN PEMHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK

Etty Dwi Lestari^{1*}, Safrulloh Hadi Saleh², Mukhamad Nurhadi³, Yuliana⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mulawarman

⁴SDN 007 Samarinda Kota

*Email Penulis Korespodensi: ppg.ettylestari03@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Media Pembelajaran <i>Phet Simulation</i> Pemahaman Konsep</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran digital <i>PhET Simulation</i> dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi persamaan linear satu variabel. Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan teknik analisis menggunakan model Miles dan Huberman. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-1 SMP Negeri 4 Samarinda yang ditentukan berlandaskan metode <i>purposive sampling</i>. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media website PhET Simulation dapat membantu peserta didik dalam memberikan pemahaman konsep materi persamaan linear satu variabel sehingga menciptakan proses pembelajaran menjadi efektif.</p>

Copyright (c) 2023 The Author

This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini semakin maju seiring dengan zaman yang terus berubah. Kemajuan teknologi telah terjadi di segala bidang kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pendidikan adalah proses memaksimalkan potensi dan pengembangan keterampilan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran (Kurniawan, 2012). Oleh karena itu, kemajuan teknologi di bidang pendidikan perlu dimanfaatkan untuk mempermudah memaksimalkan potensi dan pertumbuhan peserta didik agar pembelajaran tidak mengalami keterbelakangan.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang wajib dipelajari di sekolah. Ilmu matematika mengkaji bagaimana proses bernalar secara logis dan rasional untuk memahami suatu konsep (Isrok'atun & Rosmala, 2018). Pemahaman matematika dibangun di atas konsep, dengan memahami konsep akan mudah bagi peserta didik mengelompokkan suatu objek dalam pembelajaran matematika (Kania, 2018). Upaya dalam memahami konsep dalam pembelajaran matematika yaitu dengan belajar menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pendidikan yang berfungsi sebagai penyalur informasi yang dapat membangkitkan minat, perasaan, dan perhatian peserta didik. Hal ini memungkinkan terjadinya proses komunikasi pendidikan yang efektif antara guru dan peserta didik (Mashuri, 2019). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat memberikan ilustrasi atau penjelasan yang relevan dan memberikan pemahaman yang mendalam dalam mencapai ide pembelajaran matematika pada peserta didik.

Ada banyak jenis media pembelajaran yang tersedia saat ini, salah satu jenisnya adalah media pembelajaran digital yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman. *PhET Simulation* merupakan salah satu jenis media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk penanaman konsep peserta didik dalam matematika. *PhET Simulation* merupakan salah satu *software* simulasi interaktif yang berbasis *research* dan berlisensi gratis (*free software*).

Berdasarkan situs resmi *PhET Simulation*, Carl Wieman mendirikan program ini di University of Colorado, sebuah universitas, dengan tujuan membantu peserta didik dalam memvisualisasikan konsep secara lengkap dan jelas serta memastikan pendidikan yang efektif secara kebergunaan yang berkelanjutan. *PhET Simulation* berbasis simulasi yang lebih mudah digunakan oleh peserta didik dengan menyajikan aktivitas dengan visualisasi objek, gambar, dan angka (Sylviani, 2020). Sehingga, penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk memfokuskan pada orientasi objek visual dan dapat meluruskan kesalahan peserta didik pada konten atau materi matematika.

Salah satu materi matematika yang dipelajari peserta didik kelas VII adalah persamaan linear satu variabel. Materi persamaan linear satu variabel ini banyak berkaitan dengan materi matematika lainnya sebab konsep aturan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagiannya selalu diterapkan dalam matematika dan materi persamaan linear satu variabel banyak penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, seperti membagi waktu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan, menentukan banyak uang untuk membeli sejumlah barang, dan lain-lain. Sehingga, mengingat beragamnya kegunaan konsep pada materi persamaan linear satu variabel tersebut diharapkan peserta didik mampu menguasai pemahaman konsep dengan tepat dan benar.

B. METODE

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif yang bertujuan mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran digital *PhET Simulation* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi persamaan linear satu variabel. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-1 SMP Negeri 4 Samarinda dengan objek penelitian adalah pemahaman konsep tentang penerapan aturan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dalam persamaan linear satu variabel. Kemudian, dipilih tiga peserta didik kelas VIII-1 diantaranya subjek berkemampuan berpikir tinggi, sedang, dan rendah yang ditentukan berlandaskan metode *purposive sampling*, yaitu pengumpulan sampel yang menjadi sumber data dengan memperhatikan beberapa kriteria (Novianti & Yuniata, 2018). Kriteria yang diambil berdasarkan pada nilai akademik peserta didik. Adapun kriteria nilai akademik tersebut terdapat di tabel 1.

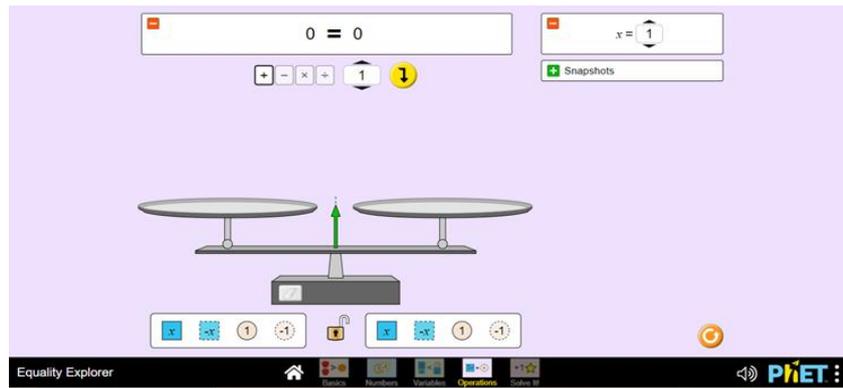
Tabel 1. Batas kategori subjek penelitian

No	Skor	Kategori
1	$80 \leq x \leq 100$	Kemampuan Tinggi
2	$60 \leq x < 80$	Kemampuan Sedang
3	$0 \leq x < 60$	Kemampuan Rendah

Teknik pengambilan data melalui wawancara secara mendalam, observasi saat proses pembelajaran, angket, dan dokumentasi terkait penggunaan website *PhET Simulation* oleh peserta didik. Setelah data yang diperoleh telah terkumpul lalu dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yaitu melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan (Sakinah & Effendi, 2021). Keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi teknik yang memadukan hasil wawancara, observasi, dan angket subjek penelitian. Triangulasi teknik yang dimaksud adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi dalam mengecek keabsahan data.

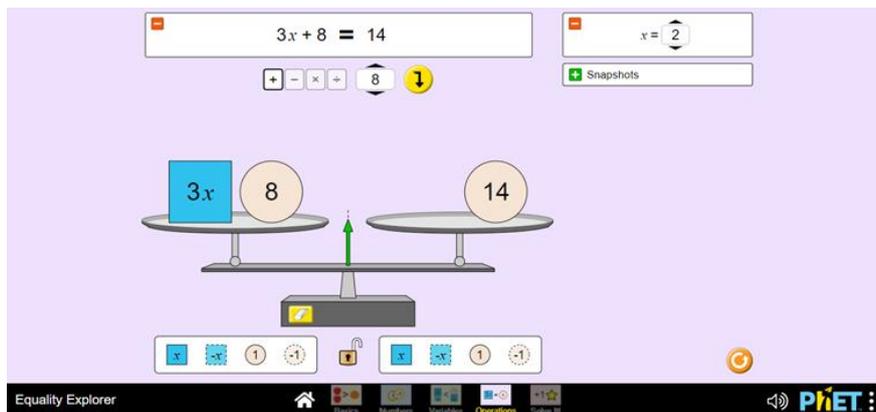
C. PEMBAHASAN

Pada pembelajaran persamaan linear satu variabel menggunakan website *PhET Simulation* yang termuat dalam buku Matematika SMP/MTs kelas VIII semester 1 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI yang digunakan peserta didik. Pada pembelajaran ini peserta didik kelas VIII-1 diajarkan pemahaman konsep tentang penerapan aturan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dalam penyelesaian persamaan linear satu variabel.



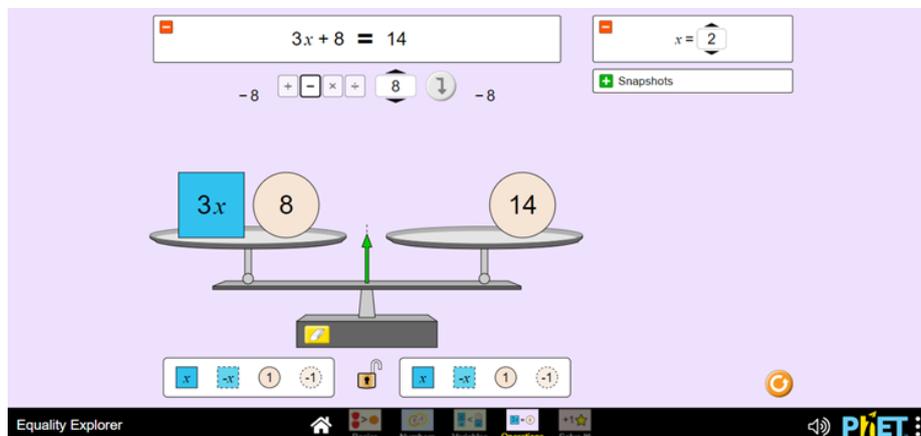
Gambar 1. Tampilan awal *PhET Simulation*

Pada bagian *Equality Explorer* menunjukkan visualisasi bagaimana penerapan konsep aturan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian pada persamaan linear satu variabel digunakan, dengan diberikan contoh soal $3x + 8 = 14$ dan petunjuk (a) ruas kiri adalah persamaan di sebelah kiri tanda sama dengan (=), (b) ruas kanan adalah persamaan di sebelah kanan tanda sama dengan (=), dan (c) solusi persamaan adalah nilai variabel yang membuat persamaan menjadi benar yaitu membuat ruas kiri sama dengan ruas kanan.

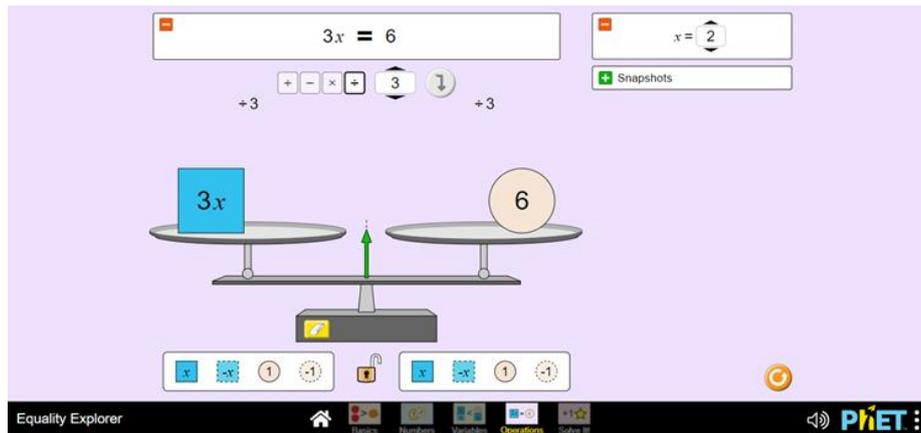


Gambar 2. Memodelkan persamaan pada *PhET Simulation*

Selanjutnya peserta didik diajarkan memodelkan persamaan linear satu variabel pada *PhET Simulation* dan menentukan nilai x yang membuat ruas kiri = ruas kanan (seimbang). Pada persamaan $3x + 8 = 14$ diketahui bahwa satu-satunya nilai variabel x yang membuat persamaan tersebut benar adalah $x = 2$.

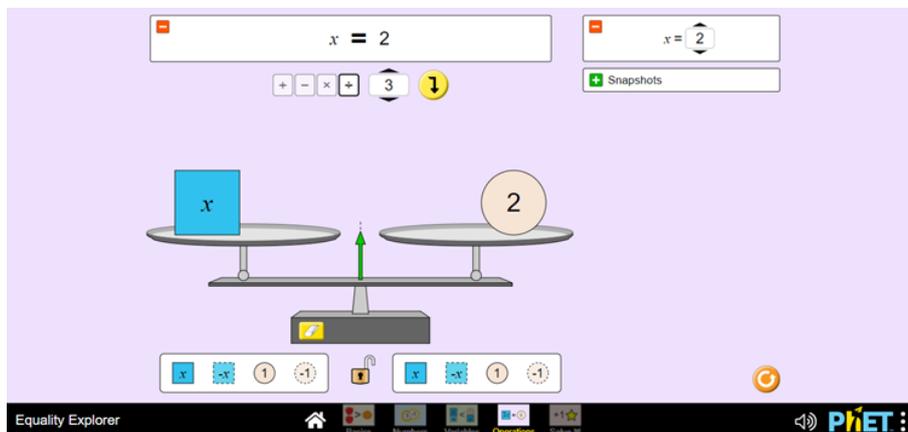


Gambar 3. Penerapan aturan pengurangan pada persamaan linear satu variabel



Gambar 4. Penerapan aturan pembagian pada persamaan linear satu variabel

Selanjutnya pada bagian ini peneliti membimbing peserta didik dalam penerapan aturan penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian dalam membuktikan pernyataan yang telah diketahui.



Gambar 5. Hasil dari penyelesaian akhir persamaan linear satu variabel

Pada bagian ini peserta didik diminta untuk mencocokkan hasil temuan dengan pernyataan yang diketahui dan agar pemahaman konsep tentang penerapan aturan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dalam penyelesaian akhir persamaan linear satu variabel peserta didik diarahkan dan dibimbing dalam penyelesaian bentuk soal lainnya dengan menggunakan *PhET Simulation*.



Gambar 6. Aktivitas terbimbing peserta didik saat menggunakan *PhET Simulation*

Saat ini, media pembelajaran digital banyak digunakan, terkhusus untuk pembelajaran matematika. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *PhET Simulation*. Hasil penelitian melalui wawancara, observasi, dan angket terkait penggunaan media pembelajaran digital *PhET Simulation* oleh peserta didik dijabarkan dalam subbab di bawah ini guna mengetahui hasil yang lebih mendalam.

1. Daya Tarik Media Website *PhET Simulation*

Hasil penelitian berdasarkan angket menunjukkan bahwa peserta didik menganggap media website *PhET Simulation* lebih menarik karena mudah diakses, terjangkau, dan memiliki tampilan gambar yang beragam warna yang menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan. Pada proses pembelajaran, peserta didik terlihat sangat antusias dalam melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital *PhET Simulation*. Peserta didik berpendapat bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran digital *PhET Simulation* sangat membantu pemahaman konsep tentang penerapan aturan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dalam penyelesaian akhir persamaan linear satu variabel dan pembelajaran matematika menjadi menyenangkan. Namun, ada peserta didik yang merasa bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital *PhET Simulation* maupun tidak menggunakannya ia merasa mampu dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal persamaan linear satu variabel karena merasa sudah cukup jelas dengan bimbingan peneliti dan ada juga peserta didik yang merasa kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran digital *PhET Simulation* karena tidak terbiasa menggunakan teknologi dan butuh lebih dalam bimbingan penggunaannya.

2. Keefektifan Penggunaan Media Website *PhET Simulation*

Berdasarkan hasil penelitian untuk mengetahui keefektifan penggunaan website *PhET Simulation* menggunakan beberapa item pertanyaan lainnya juga diperoleh bahwa dengan menggunakan website *PhET Simulation* memudahkan peserta didik dalam memahami konsep persamaan linear satu variabel. Sebagian besar peserta didik juga menyatakan bahwa dengan menggunakan media website *PhET Simulation* ini membantu mereka dalam menyelesaikan persoalan dengan lebih cepat. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa penggunaan website *PhET Simulation* dapat membuat pembelajaran lebih efektif. Selain itu, sebagian besar peserta didik juga menyatakan bahwa website *PhET Simulation* fleksibel diakses kapan dan dimana saja. Saat observasi juga memperlihatkan peserta didik tidak ada yang mengalami kendala ketika mengakses media tersebut dan sebagian besar peserta didik memahami konsep persamaan linear satu variabel dengan menggunakan website *PhET Simulation* tersebut. Website *PhET Simulation* dapat diakses kapan dan dimana saja sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel. Hal tersebut membuktikan bahwa website *PhET Simulation* merupakan salah satu media pembelajaran yang efisien digunakan. Selain itu, website *PhET Simulation* merupakan media pembelajaran visual-kinestetik sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep persamaan linear satu variabel dengan memberikan pengalaman belajar dengan mengoperasikannya secara langsung.

3. Motivasi Belajar Peserta Didik Selama Menggunakan Media Website *PhET Simulation*

Dengan menggunakan media website *PhET Simulation* selama pembelajaran akan lebih mendorong dan menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar. Saat observasi dilakukan, terlihat bahwa website *PhET Simulation* membuat peserta didik belajar mandiri untuk menyelesaikan persoalan dan terlihat antusias dalam menggunakannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan website *PhET Simulation* dapat menumbuhkan motivasi peserta didik untuk giat belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik menjadi sangat antusias dalam belajar dan memiliki pemahaman konsep yang baik, yang kemudian akan menumbuhkan motivasi dalam diri peserta didik.

Media website *PhET Simulation* dapat menarik motivasi peserta didik untuk semangat dan lebih giat belajar dikarenakan media website *PhET Simulation* merupakan media pembelajaran yang berbasis digital dengan tampilan gambar yang beragam warna yang menarik. Media pembelajaran digital sangat cocok digunakan untuk peserta didik karena sesuai dengan zamannya. Hal tersebut dikarenakan secara psikologi anak memiliki naluri untuk bermain dan menonton kartun yang masih sangat tinggi (Alifillah, 2020). Jika dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi anak, kedepannya motivasi peserta didik untuk mengikuti dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru akan meningkat, dan jika motivasi itu tumbuh maka akan berdampak kepada hasil belajar yang diraih peserta didik.

Penggunaan website *PhET Simulation* mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya adalah media *PhET Simulation* ini dapat digunakan berulang-ulang, dapat tersampaikan pemahaman konsep persamaan linear satu variabel karena dapat membantu dan memperjelas materi yang abstrak menjadi lebih konkret serta praktis digunakan sehingga peserta didik memiliki fleksibilitas waktu dan tempat untuk belajar. Namun, penggunaan website *PhET Simulation* juga memiliki kelemahan yaitu tidak adanya petunjuk penggunaan sehingga guru perlu mensimulasikan untuk mengoperasikan media pembelajaran tersebut.

Media website *PhET Simulation* menjadi salah satu media pembelajaran yang disukai oleh peserta didik karena memberikan tampilan yang memenuhi modalitas belajar, praktis digunakan, tampilan yang menarik sehingga dapat memberikan pemahaman konsep persamaan linear satu variabel secara mendalam serta menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa media website *PhET Simulation* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, implikasi dari penelitian ini adalah media pembelajaran website *PhET Simulation* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah menengah pertama serta penggunaan media pembelajaran digital *PhET Simulation* dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik akan teknologi dengan berkembangnya kemampuan dasar dan pengetahuan mereka dalam menggunakan teknologi dan peserta didik dapat mengasah kemampuan menalar secara visual dan memvisualisasikan pengetahuannya melalui sajian gambar pada media pembelajaran digital *PhET Simulation*.

D. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran digital *PhET Simulation* pada pembelajaran matematika dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep persamaan linear satu variabel dengan tampilan yang menarik seperti beragamnya warna serta gratis untuk diakses meskipun ada beberapa peserta didik yang masih gagap teknologi. Media website *PhET Simulation* ini juga memberikan antusias kepada peserta didik untuk belajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi untuk lebih giat belajar. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan website *PhET Simulation* sebagai media pembelajaran, kelas menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk memperdalam penggunaan media pembelajaran ini dan mempelajari jauh lebih banyak terkait materi matematika lain. Sehingga, guru dapat menciptakan suasana dan kondisi kelas yang efektif dan menyenangkan.

REFERENSI

- Alifillah, A. (2020). Pengaruh Media Powtoon Melalui E-Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V MI Al-Ihsan Pamulang. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Fendiyanto, P., Safrudiannur, S., & Kurniawan, K. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773-1780.

- Hardini. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta : Pustaka Ilmu
- Isrok'atun & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Bumi Aksara
- Kania, N. (2018). *Alat Peraga Untuk Memahami Konsep Pecahan*. Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics) 2(2).
- Kurniawan, E. (2012). *Perbedaan Metode Brain Based Learning terhadap Capaian Prestasi Akademik dan Retensi Pengetahuan Siswa pada Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Malikha, Z., & Amir, M. F. (2018). Analisis miskonsepsi peserta didik kelas V-B Min Buduran Sidoarjo pada materi pecahan ditinjau dari kemampuan matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(2), 75–81. <https://doi.org/10.21067/pmej.v1i2.2329>.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta : Deepublish
- Marbun, B. T., Rosanti, D. A., & Nafariahartini, Y. P. (2022). *Penggunaan Web PhET Colorado Untuk Membantu Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*. In *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 7, No. 1, pp. 1055-1066)
- Nasriadi, A. (2016). *Representasi persamaan linear satu variabel menggunakan alat peraga model cangkir dan ubin pada siswa kelas VII SLTP*. *Numeracy*, 3(2), 1-10.
- Novianti, F., & Yuniata, T. N. H. (2018). Analisis kemampuan berfikir kreatif siswa SMP dalam menyelesaikan soal matematika pada materi bentuk aljabar yang ditinjau dari perbedaan gender. *Jurnal Maju*, 5(1), 120–132.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis kebutuhan multimedia interaktif berbasis powerpoint materi aljabar pada pembelajaran matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>.
- Sulistiawati, A., LY, T. D. P., Nursangadah, A., & Siskowati, E. (2022). *Penerapan Simulasi PhET Pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SDN Trayu*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 949-960.
- Sylviani, S. dkk. (2020). *PhET Simulation sebagai alat Bantu Siswa Sekolah Dasar dalam Proses Belajar Mengajar Mata Pelajaran Matematika*. *Jurnal Pendidikan Multimedia* 2(1), 1-10.

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Herni Susanti^{1*}, Willy Winarsih², Nurmi³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

²SDN 013 Tana Tidung

³SDN 012 Tana Tidung

*Email Penulis Korespodensi: susantiherni1977@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Hasil Belajar <i>Role Playing</i> IPAS</p>	<p>Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas V-C SDN 013 Tana Tidung, Kabupaten Tana Tidung tahun pelajaran 2023/2024 dengan menerapkan metode pembelajaran <i>role playing</i> atau bermain peran. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas V-C SDN 013 Tana Tidung. Tujuan Penelitian ini dilakukan guna untuk melihat kondisi pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik sekolah dasar kelas V saat ini dengan menggunakan kurikulum merdeka, sehingga proses pembelajaran mengalami perubahan. Dengan diterapkannya kurikulum merdeka saat ini membuat proses pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Melihat kondisi peserta didik yang masih kebingungan akan proses pembelajaran, dan berpengaruh pada hasil belajar serta minat belajar peserta didik yang kurang, maka penulis membuat sebuah penelitian tindakan kelas dengan memberikan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> dengan tujuan memberikan gaya belajar yang baru pada peserta didik dan meningkatkan hasil belajar sesuai dengan capaian pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara dan tes, dan teknik analisis data yang digunakan oleh penulis yaitu dengan teknik deskriptif kuantitatif. Dengan berjalannya penelitian ini selama dua siklus dengan metode pembelajaran yang sama dengan subyek peserta didik kelas V-C yang berjumlah 21 peserta didik diperoleh hasil kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan metode <i>role playing</i> kepada peserta didik kelas V-C mengalami peningkatan pada minat belajar dan hasil belajar pada peserta didik sebanyak 41%, yang dapat diketahui lewat <i>pretest</i> maupun <i>posttest</i> serta wawancara pada saat akhir pembelajaran berlangsung. Dengan dilaksanakannya penelitian ini membuat guru kelas juga merasa terbantu akan proses pembelajaran yang dilakukan.</p>

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang akan saya berikan Kepada Peserta didik yaitu Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Merupakan suatu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan yang dikemas dalam satu pelajaran di mana keduanya harus saling berkaitan. pembelajaran ini merupakan suatu tindakan yang relatif konkrit di mana dalam suatu pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik sekolah dasar kelas V-C dengan kurikulum merdeka memberikan suatu pelajaran dengan sistem merdeka belajar pada setiap kegiatan pembelajaran. Yang berfokus pada kemampuan pada setiap peserta didik akan materi pembelajaran yang dipelajarinya. Melihat kegiatan pembelajaran yang cukup membuat bosan

peserta didik karena pada kegiatan sebelumnya bapak ibu guru wali kelas tidak terlalu menggunakan media pembelajaran, maka dari itu penulis membuat suatu penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran dengan metode *role playing* pada mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas V-C. Dalam sebuah penelitian Juliana (2022) menyatakan bahwa suatu kelebihan pada model pembelajaran *role playing* yaitu dapat melatih peserta didik untuk menghadapi permasalahan pada pendidikan. Dunia pendidikan pada saat ini diharapkan mampu memberikan suatu pembelajaran secara holistik dengan adanya interaksi secara langsung yang dilakukan antara guru dengan peserta didik untuk mewujudkan pembelajaran yang merdeka. Peserta didik dalam melakukan pembelajaran harus Memiliki tekad dan minat yang kuat agar sebuah proses pembelajaran bisa dilakukan secara maksimal sehingga capaian pembelajaran dapat dinyatakan tercapai apabila peserta didik melakukan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada peserta didik cenderung ada dalam diri setiap peserta didik di mana di dalamnya terdapat perasaan senang, gembira, perhatian, konsentrasi, serta kemauan untuk belajar yang kuat. Salah satu tingkat pemahaman peserta didik yang ada di dalam kelas yaitu dipengaruhi oleh proses pembelajaran didalam kelas.

Menurut Putri (2022) guru mampu menerapkan model pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat agar tercapainya objek pembelajaran. Motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik dapat meningkatkan sebuah prestasi yang dapat memberikan suatu hasil keberhasilan belajar, bagaimana kita akan mendapatkan suatu capaian pembelajaran yang maksimal apabila motivasi belajar yang ada pada diri peserta didik masih kurang. Oleh karena itu, model pembelajaran maupun metode pembelajaran dilakukan pada penelitian ini guna untuk menciptakan suatu inovasi pembelajaran yang dapat memaksimalkan hasil pembelajaran pada setiap peserta didik terutama pada kelas V Sekolah Dasar. Menurut Divi Anatsa (2022), keberhasilan suatu capaian pembelajaran tidak luput dari keterlibatan Peserta didik secara langsung pada setiap kegiatan pembelajaran. kegiatan pembelajaran dapat berhasil dengan baik Apabila ada fokus pemusatan terhadap perhatian pelajaran yang salah satu faktor menyebabkan terputusnya suatu perhatian adalah minat, maka dari itu kita sebagai seorang pendidik yang dapat melihat potensi yang ada pada diri peserta didik wajib bagi kita meningkatkan potensi mereka melalui kegiatan pembelajaran yang menarik agar Motivasi yang ia miliki menjadi lebih baik sehingga capaian pembelajaran akan tercapai. Begitupun sebaliknya apabila kita memberikan suatu bahan belajar yang tidak sesuai dengan minat setiap peserta didik maka tidak akan kita mendapatkan hasil yang maksimal karena kegiatan pembelajaran tidak bisa diikuti dengan minat belajar yang kuat sehingga capaian pembelajaran menjadi kurang maksimal. Di samping Motivasi belajar yang kuat terdapat pengembangan suatu motivasi bagi anak yang dapat kita hubungkan dengan materi pembelajaran pada setiap individu (Rahmi, 2020). Suatu motivasi bagi seorang pendidik agar selalu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan, bahan ajar sehingga dapat memberikan suatu efek yang positif kepada peserta didik yang lain terutama yang memiliki minat belajar yang kurang.dengan menerapkan metode pembelajaran secara langsung dapat membuat suatu kegiatan belajar di dalam kelas terasa hidup sehingga membuat setiap peserta didik memiliki rasa penasaran yang tinggi akan proses pembelajaran yang akan diberikan oleh seorang pendidik. Maka dari itu untuk menciptakan suatu inovasi pembelajaran wajib bagi kita memahami akan setiap karakter dan potensi yang ada pada peserta didik, dengan harapan dapat menginovasi kegiatan pembelajaran sehingga tidak terkesan monoton. belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dari pengalaman yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor. Penerapan metode pembelajaran *role playing* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar memberikan suatu inovasi terbaru yang harus dilakukan untuk menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik serta dapat meningkatkan capaian pembelajaran. metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan suatu metode simulasi yang di dalamnya terdapat Siapa saja yang terlibat dalam strategi untuk menganggap

dirinya sebagai orang lain yang tujuannya yaitu mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan secara bersama. *Role playing* adalah permainan menggunakan aturan, tujuan dan menyenangkan (Yuli M, 2020). Metode *role playing* sering juga disebut sebagai metode drama karena di dalamnya mendramatisasikan suatu tingkah laku yang berhubungan dengan masalah sosial. Maka dari itu suatu pembelajaran dengan bermain peran memberikan suatu pengalaman baru pada setiap peserta didik karena di dalam metode pembelajaran *role playing* ini, dapat memberikan pengalaman tersendiri sehingga kegiatan berjalan secara berkesan dan dapat memberikan suatu pengalaman baru pada diri peserta didik.

B. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dua siklus yang terdiri perencanaan, tindakan, dan observasi. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu seluruh Peserta didik kelas V-C SDN 013 Tana Tidung tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 21 Peserta Didik, terdiri atas 10 laki-laki dan 11 perempuan. Langkah-langkah dalam setiap siklus diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap awal Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan peneliti mempersiapkan rancangan modul ajar di mana di dalamnya terdapat lembar *pretest* maupun *posttest* untuk setiap peserta didik kelas V selain itu juga terdapat susunan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan metode pembelajaran *role playing* di mana proses pembelajaran mengacu pada modul ajar yang telah dibuat serta mengikuti sintaks-sintaks yang ada pada proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

3. Pengamatan (*Observation*)

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti di mana sebelum sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, Dari guru pamong bahwa kegiatan pembelajaran yang diberikan pada Peserta didik kelas V dengan kurikulum merdeka mengalami kendala karena penanggung jawab pada kelas tersebut sudah purna tugas. Pada kegiatan ini peneliti mengamati akan terlaksana suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dimulai dari kegiatan pendahuluan inti maupun penutup.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal pada kelas V terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS yaitu selama proses pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan pembelajaran konvensional sehingga kurang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Peserta didik kurang bersemangat mengikuti pembelajaran IPAS, disamping materi pelajaran yang sangat banyak dalam kegiatan pembelajaran guru yang hanya melakukan ceramah dan Peserta didik hanya diminta untuk mendengarkan dan mencatat di buku tulisnya masing-masing. Peserta didik mempunyai kesibukan sendiri – sendiri yaitu berbicara dengan teman sebangku dan perhatian tidak terfokus pada penjelasan guru, pembelajaran juga terasa membosankan. Sampai pada akhirnya guru mengubah cara belajar Peserta Didik dengan menggunakan Metode *role playing*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada Peserta didik kelas V SDN 013 Tana Tidung. Mendapatkan hasil penelitian sesuai dengan tabel yang diambil dari hasil penelitian di bagian pembahasan. Dimana nilai *pretest* maupun *posttest* pada kegiatan pembelajaran Pada siklus 1 maupun siklus 2 mengalami peningkatan yang cukup signifikan dapat dilihat dari hasil rata-rata perolehan nilai setiap peserta didik dimana pada siklus satu mendapatkan rata-rata nilai lembar *pretest* yaitu 60.5 dan mendapatkan hasil nilai postes 88.8 maka dapat disimpulkan pada kegiatan pembelajaran pada

siklus satu dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* mendapatkan peningkatan sebesar 35%. Pada siklus ke dua yang dilakukan pada kelas yang sama mendapatkan hasil akhir dengan rata-rata yaitu 63.8 pada lembar pretest dan nilai 90.5 pada nilai *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa kenaikan hasil belajar pada setiap peserta didik mendapatkan sekitar 41% didapatkan dari hasil observasi dan wawancara ke dua puluh satu peserta didik yang menyatakan senang akan pembelajaran yang dilakukan. Dari kedua siklus dengan metode pembelajaran yang sama sekaligus dengan materi pembelajaran yang berbeda membuat hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan Respon yang positif bagi guru yang ada di sekolah tersebut, karena mereka beranggapan bahwa kegiatan pembelajaran dengan lebih memberatkan atau meniti beratkan kepada Peserta didik menjadi suatu keberhasilan yang mendasar sehingga mendapat suatu capaian pembelajaran yang maksimal.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS Peserta didik kelas V SDN 013 Tana Tidung pada materi Sistem Organ Pernapasan Pada Manusia Hal itu dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata tes dan persentase ketuntasan belajar peserta didik dari kondisi awal siklus 1 dan siklus 2. Hasil observasi suatu proses pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada Peserta didik kelas 5 mengalami peningkatan yang tercermin dalam antusias beserta saat didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sekaligus dapat dilihat dari ketertarikan mereka kepada proses pembelajaran ataupun kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan metode *role playing*. Jadi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti guru juga memberikan respon yang positif karena penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas Peserta didik lebih aktif dan kreatif serta dapat meningkatkan hasil penilaian pembelajaran ditunjukkan pada nilai rata-rata Peserta didik pada kondisi awal adalah 88.8 Serta mengalami kenaikan hasil belajar Pada siklus 2 sebesar 90.5 yang dapat diketahui dari hasil nilai rata-rata peserta didik pada siklus 2 dengan metode pembelajaran yang sama.

REFERENSI

- Bahtiar, R. S., & Fahmi, I. N. (2019). Role Playing dalam Peningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.
- Febrianto, J., Fendiyanto, P., Suriaty, S., & Kukuh, K. (2023). Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah matematika Pada Materi Bilangan Bulat Dan Pecahan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman* (Vol. 3, pp. 204-210).
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197-206.
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275-7280.
- Suryadi (2019). Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN 1 Labuan.
- Tagupia, J. K., Mogot, A. M., & Kaunang, M. J. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Freire Elementary Education Journal*, 1(02), 30-36.

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261.

ANALISIS PROFIL GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK UNTUK PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Ria Assen Mayung^{1*}, Windy Natalia Tandiyu², Zainuddin Untu³, Aniek Widajanti⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Matematika, Universitas Mulawarman

⁴SMA Negeri 1 Samarinda

*Email Penulis Korespondensi: riaassenmayung@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Matematika Pembelajaran Berdiferensiasi Profil Gaya Belajar</p>	<p>Penelitian ini bertujuan sebagai asesmen awal untuk mendapatkan gambaran mengenai kecenderungan gaya belajar siswa SMA Negeri 1 Samarinda. Jenis Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik wawancara mendalam (<i>deep talk</i>) dan melalui pemberiang angket gaya belajar. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI-3 SMA Negeri 1 Samarinda yang terdiri dari 20 laki-laki dan 16 perempuan dan total keseluruhan 36 orang. Instrumen penelitian menggunakan angket gaya belajar dan menggunakan google form dan pedoman wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil analisis, gaya belajar peserta didik SMA Negeri 1 Samarinda secara kinestetik sebesar 22,2%, gaya belajar visual sebesar 44,4% dan gaya belajar auditorial sebesar 33,3%. Dari hasil ini terlihat bahwa gaya belajar yang paling dominan adalah gaya belajar visual. Gaya belajar yang beragam ini berarti kebutuhan belajar peserta didik dalam pembelajaran juga beragam, dimana harus diakomodasi oleh guru maupun sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang berdiferensiasi.</p>
<p>Copyright (c) 2023 The Author This is an open access article under the CC-BY-SA license</p>	
	

A. PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan Indonesia diselenggarakan dengan mengevaluasi capaian belajar peserta didik. Pendidikan Indonesia saat ini mengarah pada perubahan positif sesuai dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara, bahwa pendidikan berorientasi pada empat perspektif yakni tujuan jasmani, akal, rohani, dan sosial. Kedudukan pendidik menjadi fasilitator dan motivator bagi peserta didik (Febriyanti, 2021). Pergantian kurikulum saat ini menggunakan kurikulum merdeka, yang mengacu pada memanusiaikan manusia dan kebebasan dalam belajar. Guru selaku pendidik berperan dalam menciptakan suasana belajar yang bahagia untuk peserta didik. Keunikan yang dimiliki masing-masing peserta didik menuntut guru untuk mengajar dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik yang dihadapi. Guru sebaiknya memberikan dampak positif dengan merencanakan metode maupun strategi pembelajaran yang tepat agar memudahkan peserta didik menyerap materi sehingga pembelajaran lebih optimal.

Sebagai respon dari penerapan kurikulum merdeka yakni diterapkannya pembelajaran berdiferensiasi. Faiz et al. (2020) mengartikan pembelajaran berdiferensiasi sebagai serangkaian keputusan masuk akal yang dibuat oleh guru dan berorientasi pada peserta didik dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, merespon kebutuhan belajar serta mengatur kelas yang efektif. Prinsip pembelajaran ini yakni adanya pemahaman guru tentang perbedaan setiap siswanya yang kemudian dijadikan bekal guru dalam memvariasikan dan

mengembangkan berbagai inovasi dalam pembelajarannya. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Sutaga (2022) menjelaskan pembelajaran ini mengajarkan bagaimana guru menciptakan lingkungan belajar yang berpihak pada ekosistem pembelajaran dan memastikan setiap peserta didik di kelasnya tahu bahwa akan selalu ada dukungan di sepanjang proses belajarnya.

Pembelajaran berdiferensiasi dibuat melalui perencanaan serangkaian kegiatan yang didasarkan pada kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik. Tahapan pembelajaran berdiferensiasi menurut Subhan (2022) dimulai dengan melakukan asesmen awal. Asesmen tersebut dapat berupa tes maupun nontes. Asesmen dilakukan dengan tes diagnosik, tes gaya belajar, dan *multiple intelegences* yang selanjutnya digunakan guru dalam mendesain rencana pembelajaran. Asesmen ini dilakukan untuk mengetahui kesiapan belajar, minat, serta profil belajar peserta didik sehingga guru tahu pembelajaran seperti apa yang sebaiknya diterapkan agar siswa belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Pada penelitian ini, peneliti melakukan asesmen dianostik non-kognitif untuk mengetahui profil belajar yaitu gaya belajar peserta didik.

Menganalisis gaya belajar merupakan salah satu cara guru dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi. Gaya belajar menurut Sari, Septyana Wulan dkk (2023) merupakan sebuah modalitas belajar yang sangat penting, dimana setiap peserta didik memiliki kebutuhan yang berbeda beda, sehingga guru dituntut untuk mengajar sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. Gaya belajar menurut Ningrat dkk (2018) adalah suatu cara menyerap dan memahami informasi yang digunakan sebagai indikator untuk bertindak dan berkaitan dengan lingkungan belajar. Seseorang mungkin akan lebih mudah belajar dengan cara mencatatnya dengan detail, dengan menyimak penjelasan, atau dengan mempraktikkannya langsung. Menurut Ghufron (Agusta Kurniati, 2019) bahwa gaya belajar menggambarkan rumusan bagaimana seseorang belajar maupun upaya yang dibangun seseorang untuk berproses dalam menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda. Selanjutnya, Irawati et al. (2021) menyebutkan gaya belajar terbukti berpengaruh pada hasil dan prestasi belajar peserta didik. Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa gaya belajar adalah cara seseorang dengan mudah menyerap dan mengolah informasi sesuai dengan kemampuannya.

Bobby De Potter (Alhafiz, 2022) terdapat tiga gaya belajar, yaitu Visual, Auditori, Kinestetik. Peserta didik yang cenderung gaya belajar visual tahu bagaimana mengolah informasi dengan baik melalui penglihatan. Mereka lebih menyukai media visual seperti gambar, bagan, video, poster, animasi, peta konsep, warna, simbol, dan grafik yang membantu mereka memproses informasi. Peserta didik dengan kecenderungan gaya belajar auditori mampu memproses informasi secara baik dengan mendengarkan. Peserta didik mendengarkan ceramah, menghadiri tutorial/presentasi, cerita dan lawakan untuk dapat memahami sebuah informasi. Sedangkan Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik merupakan peserta didik dengan kecenderungan gaya belajar yang lebih mudah mengasimilasi informasi dengan mengalaminya secara langsung atau praktik.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, karena matematika mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu lain dan mempunyai pengaruh besar dalam memajukan daya pikir manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat (Komala & Alfrida, 2020) yang menyatakan bahwa permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dapat diselesaikan dengan menggunakan matematika. Namun kenyataan lain menunjukkan bahwa tidak sedikit peserta didik yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit bahkan mereka cenderung tidak tertarik belajar matematika. Oleh karena itu, kesesuaian metode, strategi maupun model pembelajaran yang digunakan dengan materi matematika yang akan diajarkan sangat perlu untuk ditinjau oleh seorang guru sebelum melangsungkan kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna yaitu berpusat pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Yulianci, S. dkk (2020) yang menyatakan

bahwa dalam mendesain suatu pembelajaran, seorang tenaga pendidik harus mampu memahami dengan baik bagaimana gaya belajar peserta didik.

Hal yang menjadi persoalan dilapangan, berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti saat melakukan PPL 1 di kelas XI-3 SMA Negeri 1 Samarinda, diperoleh bahwa guru belum sepenuhnya mempraktikkan pembelajaran berdiferensiasi. Terlihat guru belum lebih banyak menggunakan metode ceramah dan belum sepenuhnya mengakomodir peserta didik dalam pembelajaran yang mempunyai gaya belajar yang berbeda. Guru juga belum memiliki data terkait gaya belajar peserta didik, karena belum melakukan penilaian/asesmen diagnostik berdasarkan gaya belajar. Berdasarkan hasil wawancara, guru sudah memahami sebagian besar karakteristik siswa dan sudah melakukan pengelompokan heterogen untuk kegiatan diskusi, namun guru belum melakukan pengelompokan peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya dan belum menggunakan data tersebut dalam pengembangan proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan pembelajaran di kelas lebih kepada metode pengajaran yang monoton.

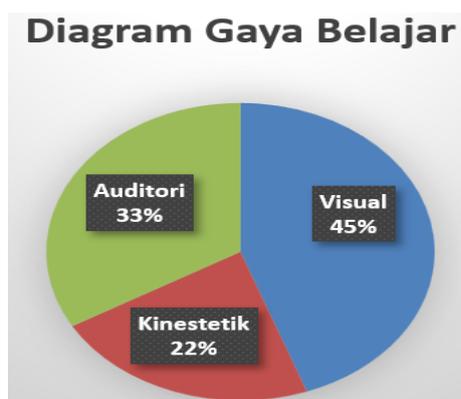
Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan riset untuk menganalisa bagaimana kecenderungan gaya belajar peserta didik kelas XI-3 SMA Negeri 1 Samarinda. Tujuan penelitian ini adalah sebagai asesmen awal untuk mengungkap kecenderungan gaya belajar peserta didik yang kemudian digunakan dalam memberikan pembelajaran yang berdiferensiasi pada mata pelajaran matematika. Setelah mengetahui gaya belajar peserta didik, guru dapat merencanakan strategi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga dapat mengoptimalkan cara belajarnya dan proses pembelajaran pun lebih berpusat kepada peserta didik (*students center*).

B. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif merupakan metode penelitian yang menggambarkan dan menginterpretasikan sebuah objek sesuai apa adanya (Zellatifanny, C. Medika & Mudjiyanto, Bambang, 2018). Teknik pengumpulan data melalui pemberian angket untuk mengetahui kecenderungan gaya belajar peserta didik dan wawancara mendalam untuk mengkonfirmasi jawaban peserta didik dari hasil angket gaya belajar. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yaitu teknik pengambilan sampel yang semua anggota populasi dijadikan sampel. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas XI-3 SMA Negeri 1 Samarinda. Keabsakan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah triangulasi yaitu triangulasi sumber. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti membagikan angket gaya belajar melalui *google form*, selanjutnya pada tahap reduksi data, peneliti mengelompokkan data angket yang diperoleh berdasarkan gaya belajar yang dimiliki peserta didik yang terdiri dari gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Setelah itu, peneliti melakukan wawancara untuk mengkonfirmasi dari jawaban angket. Data yang telah dikelompokkan kemudian di analisis dan disajikan pada hasil dan pembahasn penelitian dan langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan yang didapatkan dari hasil analisis data.

C. PEMBAHASAN

Pada penelitian ini yang akan diteliti yaitu tiga gaya belajar saja yaitu visual, auditorial dan kinestetik. Berdasarkan pemetaan gaya belajar peserta didik berdasarkan tes gaya belajar yang sudah dikelompokkan, maka persentase pada gaya belajar peserta didik di kelas XI-3 tergambar seperti Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Gaya Belajar Siswa Kelas XI-3 SMA Negeri 1 Samarinda

Berdasarkan diagram gaya belajar siswa kelas XI-3 SMA Negeri 1 Samarinda dengan sampel sebanyak 36 peserta didik. Gambaran profil gaya belajar peserta didik SMA Negeri 1 Samarinda adalah beragam, terlihat bahwa kecenderungan belajar peserta didik adalah dengan gaya belajar visual sebesar 44,4% , gaya belajar auditori sebesar 33,3% dan yang gaya belajar kinestetik sebesar 22,2%. Dari hasil ini terlihat bahwa peserta didik tidak begitu mengandalkan gaya belajar kinestetik dalam belajara atau menangkap informasi, terlihat peserta didik lebih dominan belajar dengan gaya visual dan auditori. Jika diurutkan dari kecenderungan nya dari yang paling besar ke kecil, gaya belajar itu secara berurutan adalah, visual, auditori, dan kinestetik. Gaya belajar yang beragam ini, berarti kebutuhan belajar peserta didik dalam pembelajaran juga beragam yang harus diakomodasi oleh guru maupun sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang berdiferensiasi.

Berdasarkan hasil wawancara disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki gaya belajar visual mampu memahami soal dengan cara membacanya sendiri. Selain itu, peserta didik yang memiliki gaya belajar visual mempersiapkan materi dengan membaca buku buku pendukung dan mencari di sumber internet. Peserta didik dengan gaya belajar visual dapat memahami pelajaran matematika dengan cara melihat dan mencatat. Ketika guru menerangkan di kelas, mereka mencatat materi yang ditulis di papan dan materi penting lainnya yang terdapat di power point. Pada pembelajaran matematika juga bisa belajar dengan mendengar dan mengingat ketika berdiskusi di kelas. Pernyataan ini juga sesuai dengan indikator pada saat membagikan angket gaya belajar, dimana mereka belajar dengan cara membaca, suka mencatat, membaca dengan cepat, mudah mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar, tidak terganggu dengan keributan, sering menjawab pertanyaan dengan ya/tidak, pola berbicara cepat, cara bekerja mengikuti petunjuk gambar dan perencana jangka panjang yang baik, dan cara berkomunikasi langsung/melihat ekspresi wajah kegiatan yang disukai adalah demonstrasi, lebih suka seni daripada musik.

Berdasarkan hasil wawancara disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori lebih memahami pembelajaran matematika dengan cara berdiskusi dengan teman sebaya, mendengarkan video pembelajaran, dan sambil mendengarkan musik. Mereka sangat terganggu ketika suasana kelas ribut di kelas sehingga penyampaian materi yang diberikan oleh guru tidak dipahami dengan baik. Mereka juga mengatakan bahwa setelah mendengar pejelasan guru mereka akan mencatat hal-hal penting lainnya. Ketika diberikan soal peserta didik dengan gaya belajar auditori lebih suka diberikan soal dengan cara dibacakan oleh guru agar memudahkan memahami soal. Mereka juga dapat menceritakan hasil pekerjaan mereka dengan bercerita dan menjelaskan kepada guru. Pernyataan ini juga sesuai dengan indikator pada saat membagikan angket gaya belajar dimana gaya belajar auditori cara belajar dengan mendengarkan, kesulitan dalam menulis/mencatat tetapi pandai bercerita, membaca dengan suara keras, mudah mengingat apa yang didiskusikan/dijelaskan daripada yang dilihat, mudah terganggu dengan keributan, sering menjawab pertanyaan dengan panjang lebar, pola berbicara

sedang dan berirama, cara bekerja sambil berbicara dan mampu menirukan perubahan suara, cara berkomunikasi, senang lewat telepon, kegiatan yang disukai adalah diskusi/berbicara, dan lebih suka musik daripada seni.

Berdasarkan hasil wawancara disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik dalam memahami suatu pembelajaran matematika dengan menghampiri guru atau teman dengan alasan akan membuat lebih jelas dalam menerima materi dan informasi. Mereka juga menyukai pembelajaran dengan berdiskusi karena menganggap akan seru ketika bersama teman. Mereka juga mengatakan bahwa tidak dapat belajar dengan fokus ketika hanya dengan posisi duduk tenang dengan waktu yang lama. Pernyataan ini juga sesuai dengan indikator pada saat membagikan angket gaya belajar, dimana gaya belajar kinestetik peserta didiknya lebih senang belajar dengan model praktik, membaca dengan menggunakan jari sebagai penunjuk mengingat dengan menulis informasi berkali-kali, tidak dapat duduk diam dalam waktu lama serta sering menjawab pertanyaan dengan diikuti gerakan tubuh.

Penelitian sederhana ini memang hanya memfokuskan pada gaya belajarnya saja. Sesungguhnya profil belajar peserta didik terkait dengan banyak faktor seperti bahasa, budaya, kesehatan, keadaan keluarga, dan kekhususan lainnya. Menurut Tomlinson (Hockett, 2018), profil belajar peserta didik merupakan pendekatan yang disukai peserta didik untuk belajar, dipengaruhi oleh gaya berpikir, kecerdasan, budaya, latar belakang, jenis kelamin, dll. Ketika peserta didik memiliki peluang secara berkelanjutan untuk berpikir dan berbicara tentang cara terbaik mereka dalam belajar, maka mereka menjadi lebih sadar akan kekuatan dan kebutuhan belajarnya. Guru juga menjadi lebih peka terhadap perbedaan-perbedaan individual peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Marlina (2019) bahwa perbedaan kelas tradisional dengan kelas diferensiasi yakni dalam kelas diferensiasi guru lebih mengakui adanya kecerdasan majemuk karena pembelajaran didasarkan pada kesiapan, minat dan profil belajar peserta didik.

Pembelajaran berdiferensiasi adalah cara atau upaya yang dilakukan guru untuk memenuhi kebutuhan dan harapan peserta didik. Namun demikian, pembelajaran berdiferensiasi bukan berarti bahwa guru harus mengajar dengan 36 cara yang berbeda untuk mengajar 36 peserta didik. Bukan pula berarti bahwa guru harus memperbanyak jumlah soal untuk peserta didik yang lebih cepat bekerja dibandingkan yang lain. Secara sederhana pembelajaran berdiferensiasi adalah serangkaian keputusan masuk akal (common sense) yang dibuat oleh guru yang berorientasi kepada kebutuhan peserta didik (Kusuma, & Luthfah, 2020). Dalam pembelajaran diferensiasi guru mesti memiliki inovasi dalam memilih metode, model dan strategi pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selanjutnya pada kelas yang menerapkan pembelajaran diferensiasi, pembentukan kelompok akan bersifat fleksibel, dimana peserta didik yang memiliki kekuatan dalam bidang tertentu akan bergabung dan bekerja sama dengan teman-temannya yang lain. peserta didik yang kuat dalam suatu bidang belum tentu memiliki kekuatan yang sama dalam bidang lain. Misalnya, mungkin peserta didik tersebut akan memiliki kekuatan dalam memahami suatu bacaan, belum tentu dalam menulis, ia akan bisa menulis dengan ejaan yang benar atau menuliskan kalimat dengan tepat atau bisa juga mengalami kelemahan dalam berhitung dan lain-lain. Dalam kelompok yang bersifat fleksibel ini, guru akan paham bahwa mungkin ada beberapa peserta didik yang dalam mengerjakan tugas baru namun kerjanya lambat, kemudian akan diberikan penjelasan untuk mempercepat kerjanya sambil yang lain belajar dan dilakukan secara perlahan. Dalam pembelajaran diferensiasi, kelompok akan selalu diubah-ubah berdasarkan kebutuhan dan pengalaman belajar peserta didik. Pembelajaran diferensial juga diasumsikan bahwa kondisi internal dan eksternal peserta didik yang selalu berubah, maka memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan informasi tentang seluruh ruang solusi (Gray, 2020).

Pembelajaran berdiferensiasi mampu membantu peserta didik mencapai hasil belajar optimal, karena produk yang akan dihasilkan sesuai minat mereka. Produk yang dihasilkan dapat disajikan dalam sebuah artikel, lagu, puisi, infografis, poster, video performance, video animasi atau bentuk lain sesuai keterampilan dan minat kelompok masing-masing. peserta didik diperbolehkan memilih cara mendemonstrasikan pemahaman sesuai yang disukainya, seperti peserta didik yang suka menggambar membuat produk berupa infografis/ poster/kliping, peserta didik yang suka menyanyi membuat produk berupa lagu, peserta didik yang menyukai praktek langsung membuat produk berupa video performance/video animasi serta peserta didik yang suka menulis membuat produk berupa artikel/puisi

Oleh karena itu, seorang guru juga memiliki kewajiban untuk memastikan bahwa setiap peserta didiknya mendapat kesempatan yang sama untuk belajar dengan cara terbaik yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Hal ini sejalan dengan nilai dan peran guru yang berpihak pada peserta didik. Berpihak pada peserta didik berarti seorang guru selalu bergerak dengan mengutamakan kepentingan perkembangan peserta didik sebagai acuan utamanya. Segala keputusan yang diambil oleh seorang guru didasari pembelajaran peserta didik terlebih dahulu, bukan dirinya sendiri. Segala hal yang dilakukan harus tertuju pada perkembangan peserta didik, bukan pada pemuasan diri guru maupun orang lain yang berkepentingan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian terkait gaya belajar peserta didik, diperoleh bahwa peserta didik kelas XI-3 mempunyai kecenderungan gaya belajar yang bervariasi. Kecenderungan gaya belajar peserta didik kelas XI-3 SMA Negeri 1 Samarinda adalah secara kinestetik sebesar 22,2%, gaya belajar visual sebesar 44,4%, dan gaya belajar auditorial sebesar 33,3%. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang berdiferensiasi dalam mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang beragam.

REFERENSI

- Alhafiz, N. (2022). Analisis Profil Gaya Belajar Siswa untuk Pembelajaran Berdiferensiasi di SMP Negeri 23 Pekanbaru. *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8). 1913–1922.
- Faiz, A., Pratama, A., & Kurniawaty, I. (2020). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Program Guru Penggerak pada Modul 2.1. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1201–1211.
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1). 1631-1638.
- Gray, R. (2020). Comparing the constraints led approach, differential learning and prescriptive instruction for training opposite-field hitting in baseball. *Psychology of Sport & Exercise*. 51(3). 101797.
- Hockett, J. (2018). *Differentiation Handbook: Strategies and Examples: Grades 6–12. The Tennessee Department of Education.*
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*. 16(1). 44–48.
- Komala, E., & Afrida, A. M. (2020). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMK Ditinjau dari Gaya Belajar. *Journal of Instructional Mathematics*. 1(2). 53–59.
- Kurniati, A., & Sari, A. W. (2019). Analisis Gaya Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*. 5(1). 87–103.

- Marlina. (2019). *Panduan Pelaksanaan Model Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Ningrat, S. P., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 2(3). 257-264.
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 61-64).
- Sari, S. Wulan, et. al. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas V untuk Menentukan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. (7)1. 2021-2023.
- Subhan. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru Menerapkan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Mewujudkan Merdeka Belajar Melalui Lokakarya Di Smpn 3 Pontianak. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*. 7(1). 48–54.
- Sutaga, I. W. (2022). Tingkatkan Kompetensi Guru Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Inovasi*. 8(9). 58-65.
- Yulianci, S., Nurjumiati, N., & Asriyadin, A. (2020). Analisis Karakteristik Gaya Belajar VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) Siswa Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Mipa*. 10(1). 40-44.
- Zelllatiifanny, C. M., et. al. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi dalam Ilmu Komunikasi. *Jurnal Diakom*. 1(2). 83-89.

ANALISIS ASESMEN DIAGNOSTIK KOGNITIF DAN NON KOGNITIF PADA MATERI PERSAMAAN DAN FUNGSI KUADRAT

Amelia Husnul Mahmudah^{1*}, Pretty Novia Sinambela², Zulkarnaen³, Sri Atin⁴

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

³Pendidikan Fisika, Universitas Mulawarman

⁴SMA Negeri 3 samarinda

*Email Penulis Korespodensi: ppg.ameliamahmudah02@program.belajar.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: Asesmen Diagnostik Pemahaman Awal Gaya Belajar</p>	<p>Penerapan asesmen diagnostik merupakan bagian terpadu dari pembelajaran berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui bagaimana persiapan, penerapan, dan hasil tes diagnostik terhadap peserta didik. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan subyek penelitian kelas X_H di SMA Negeri 3 Samarinda. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan analisis tindak lanjut. Berdasarkan hasil analisis asesmen diagnostik kognitif dan non kognitif dapat disimpulkan bahwa setiap peserta didik memiliki kemampuan dengan tingkat belum paham yaitu sebesar 80,65% terhadap materi persamaan dan fungsi kuadrat dan memiliki kecenderungan gaya belajar visual sebesar 43,5%. Hal ini, penting untuk dilakukan agar pendidik dapat merepresentasikan kebutuhan belajar peserta didik berdasarkan asesmen diagnostik yang telah diberikan dan membuat tindak lanjut rancangan pembelajaran berdiferensiasi yang dapat mengakomodir keragaman gaya belajar peserta didik secara menyeluruh.</p>

Copyright (c) 2023 The Author

This is an open access article under the CC-BY-SA license



A. PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pendidikan merupakan upaya pemenuhan kebutuhan dasar peserta didik dalam mencapai penyelenggaraan kehidupan pada proses pemeliharaan kebutuhan belajar untuk meningkatkan nilai perilaku individu dalam masyarakat dengan kondisi tertentu ke kondisi yang lebih baik. Pada saat ini, pendidikan di Indonesia mengalami perubahan paradigma terkait penerapan pembelajaran. Paradigma baru pendidikan saat ini masih diharapkan lebih menekankan pada peserta didik (siswa) sebagai manusia yang memiliki potensi untuk belajar dan berkembang. Siswa harus aktif dalam pencarian dan pengembangan pengetahuan. Kebenaran ilmu tidak terbatas pada apa yang disampaikan oleh pendidik. Pendidik harus mengubah perannya, tidak lagi sebagai pemegang otoritas tertinggi keilmuan dan indoktriner, tetapi menjadi fasilitator yang membimbing siswa ke arah pembentukan pengetahuan oleh diri mereka sendiri (Gazali, 2016).

Pendidikan merupakan aktivitas yang ditujukan untuk mencapai suatu target tertentu, sehingga pelaksanaan pendidikan membutuhkan perencanaan yang efektif. Salah satu aspek yang dapat menunjang keberhasilan pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung yaitu melalui adanya penerapan kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang terdiri dari isi dan materi-materi pelajaran yang terstruktur, terprogram dan terencana dengan baik yang berkaitan dengan berbagai kegiatan dan interaksi sosial di lingkungan dalam menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan mencapai tujuan pendidikan. Dalam makna yang lebih luas, kurikulum adalah kumpulan seperangkat nilai yang dirancang untuk ditransformasikan kepada subjek didik, baik nilai-nilai dalam bentuk kognitif,

afektif maupu psikomotor. Dengan memperoleh seperangkat nilai tersebut, pola pikir dan perilaku subjek peserta didik akan terbentuk sesuai dengan arah dan tujuan yang sudah diformulasikan sebelumnya (Bahri, 2017)

Adanya keragaman tantangan kehidupan pada abad ke-21 saat ini, perlu adanya adaptasi yang bersifat dinamis terhadap penyelenggaraan aspek pembelajaran agar mampu menciptakan keseimbangan dengan perkembangan yang terjadi. Dengan adanya hal tersebut, perlu adanya perkembangan pada aspek pembelajaran yaitu terkait kurikulum. Perkembangan kurikulum penting untuk dilakukan agar pembelajaran yang diterapkan memiliki kesesuaian terhadap persoalan saat ini dalam kaitannya terhadap tingkat ketercapaian pembelajaran.

Dalam upaya mewujudkan paradigma pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman, saat ini pendidikan di Indonesia mulai menerapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka didesain lebih sederhana dan fleksibel sesuai dengan namanya yang disebut dengan istilah “Merdeka Belajar”, yaitu pendidik dan sekolah diberi kebebasan dalam merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran dan mengembangkan kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kompetensi peserta didik. Melalui konsep merdeka pada Kurikulum Merdeka diharapkan menjadi dorongan kepada peserta didik bisa bereksplorasi terhadap pengetahuannya agar terbentuk kepribadian yang merdeka (Vhalery et al., 2022). Selain itu, pendidik memiliki kebebasan dalam melakukan perencanaan terhadap penilaian pembelajaran. Dengan adanya penilaian pembelajaran tersebut, dapat diperoleh informasi terkait hasil belajar selama pembelajaran berlangsung, sehingga pendidik dapat mengetahui capaian perkembangan peserta didik. Salah satu penilaian pembelajaran yang dapat dilakukan pada Kurikulum Merdeka dapat dimulai melalui penerapan asesmen diagnostik. Asesmen diagnostik dapat dilakukan pada awal pembukaan lingkup materi sebelum pendidik merancang pembelajaran. Hal ini, ditujukan agar pendidik dapat dengan tepat merancang pembelajaran yang didasarkan pada kebutuhan belajar peserta didik sebagai bentuk implementasi dasar acuan pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ardiansyah,2023) bahwa hasil dari asesmen diagnostik bisa menjadi acuan dasar bagi pendidik untuk membuat perencanaan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Asesmen diagnostik terdapat dua bagian yaitu asesmen diagnostik non-kognitif dan asesmen diagnostik kognitif. Asesmen diagnostik non-kognitif bertujuan menampilkan profil peserta didik berupa latar belakang dan kompetensi awal dalam upaya merumuskan pembelajaran yang disesuaikan dengan: minat, bakat, gaya belajar dan keadaan sehari-hari peserta didik (Kasman & Lubis, 2022). Sedangkan asesmen diagnostik kognitif memiliki tujuan untuk memberikan informasi terkait pengetahuan dasar dan kemampuan peserta didik secara khusus dalam rangka memberi informasi bagi guru untuk mendesain pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik (Sugiarto et al., 2023).

Menurut Koroh (2022) konsep kegiatan pembelajaran pada kurikulum merdeka, peserta didik diawal semester akan melakukan asesmen pembelajaran yang sifatnya berdiferensiasi oleh guru mata pelajaran. Dimana peserta didik akan di berikan asesmen sebelum pembelajaran dimulai, pada saat pembelajaran serta setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Salah satu penilaian yang diberikan adalah asesmen diagnostik awal bagi peserta didik yang bertujuan unntuk mengetahui kelemahan masing-masing siswa yang kemudian ditindak lanjuti dengan strategi pembelajaran yang sudah terarah dengan kondisi peserta didik.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif adalah metode pengumpulan yang bertujuan untuk mendeskripsikan tentang suatu keadaan secara objektif dengan menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data hingga penampilan dan hasilnya. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis tingkat kemampuan awal dan gaya belajar peserta didik pada kelas X-H di SMA

Negeri 3 Samarinda. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan soal dan angket gaya belajar melalui *google form*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan analisis tindak lanjut. Peneliti memberikan soal melalui *google form* kemudian peserta didik diberi waktu untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan, selanjutnya peneliti melakukan reduksi data terkait tingkat pemahaman awal dan gaya belajar yang dimiliki peserta didik, setelah itu, peneliti menarik kesimpulan dari hasil analisis data yang kemudian dijadikan dasar pertimbangan pelaksanaan tindak lanjut pembelajaran berdiferensiasi.

C. PEMBAHASAN

Asesmen diagnostik merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran, fasilitas pembelajaran, dan sebagai sarana pengadaan informasi secara keseluruhan, sebagai umpan balik bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua/wali agar dapat menuntun peserta didik dalam merumuskan strategi pembelajaran yang digunakan pada tahap selanjutnya. Asesmen diagnostik dirancang secara adil, proporsional, valid, dan reliabel untuk memberikan informasi terkait perkembangan belajar, memberi keputusan tentang tindakan dan dasar dalam membuat desain pembelajaran selanjutnya.

Instrumen soal asesmen diagnostik yang diberikan kepada peserta didik terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan realibilitas butir soal. Uji validitas adalah salah satu langkah yang dilakukan untuk menguji terhadap isi (content) dari sebuah instrument, tujuan dari uji validitas yaitu untuk mengukur ketepatan instrument yang akan dipergunakan dalam sebuah penelitian (Hakim dkk, 2021). Adapun hasil uji realibilitas dan validitas sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil uji validitas butir soal

No Soal	Pearson correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
1	0,711	0,000	Valid	Tinggi
2	0,759	0,000	Valid	Tinggi
3	0,550	0,001	Valid	Cukup
4	0,528	0,049	Valid	Cukup
5	0,588	0,001	Valid	Cukup

Berdasarkan hasil validitas butir soal dapat diketahui bahwa seluruh butir soal valid dengan interpretasi tinggi dan cukup. Butir soal dikatakan valid ketika nilai sig. Yang diperoleh lebih kecil daripada 0,005 dan interpretasi soal digolongkan tinggi apabila nilai pearson correlation berada pada interval 0,600 – 0,799 serta soal digolongkan pada interpretasi cukup apabila nilai pearson correlation berada pada interval 0,400 – 0,599. Sehingga diperoleh 2 butir soal valid dengan interpretasi tinggi dan 3 butir soal valid dengan interpretasi cukup. Realibilitas butir soal menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya apabila digunakan secara berulang-ulang untuk mengukur sesuatu yang sama, maka hasilnya relatif stabil atau konsisten. Adapun hasil uji realibilitas butir soal yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil uji realibilitas butir soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,697	5

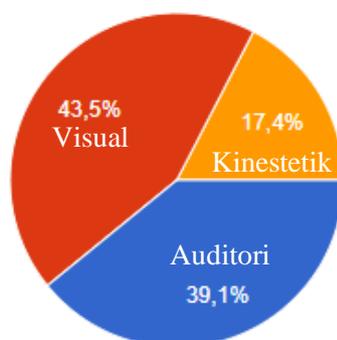
Dari hasil perhitungan menggunakan uji realibilitas Cronbach's Alpha diperoleh nilai signifikan 0,697 sehingga dapat diinterpretasikan bahwa butir soal reliabel. Asesmen diagnostik yang dipakai pada penelitian ini berupa uji kemampuan awal peserta didik. Indikator uji kemampuan awal menurut (Azis & Lubis, 2023) menyatakan kriteria penilaian terdiri atas tidak paham, paham sebagian, dan paham utuh. Sehingga guru melakukan penilaian ke peserta

didik dengan menggunakan ketiga kriteria tersebut. Penilaian terbagi menjadi tiga kategori supaya guru dapat mengetahui siapa saja siswa yang sudah paham utuh, sebagian, dan tidak paham. Hal ini pula dengan perolehan skor yang akan di persentasekan pada seluruh siswa kelas X-H. Sebagaimana halnya kajian dari (Aprillia & Sutiarso, 2019) menyatakan interpretasi kemampuan awal peserta didik disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. Interpretasi kemampuan awal

Persentase Skor	Interpretasi
$x \geq 98$	Tinggi (Paham Utuh)
$64 \leq x \leq 98$	Sedang (Paham Sebagian)
$x < 64$	Rendah (Tidak Paham)

Asemen diagnostik kognitif ini dilakukan sebelum dilaksanakan pembelajaran pada materi persamaan dan fungsi kuadrat. Dengan memberikan soal tes diagnostik kognitif yang telah dilakukan penyederhanaan kompetensi dasar sebanyak 5 butir soal pilihan ganda dengan tingkat kesukaran yang meliputi 2 soal dengan topik capaian baru, 2 soal dengan topik satu tingkatan di bawah, dan 1 soal dengan topik satu tingkatan di atas. Berdasarkan kriteria penilaian soal di atas maka diperoleh data sebanyak 80,65% peserta didik tergolong pada kategori belum paham, 12,9% peserta didik tergolong pada kategori paham sebagian, dan 6,45% peserta didik tergolong pada kategori paham utuh. Dengan adanya perolehan hasil asesmen diagnostik kognitif tersebut ditujukan untuk dilakukan pembentukan kelompok belajar untuk memaksimalkan peran peserta didik selama pembelajaran. Pembagian kelompok belajar didasarkan pada tingkat capaian hasil asesmen diagnostik kognitif yang heterogen dengan dasar pertimbangan setiap kelompok memiliki kekuatan pemahaman yang homogen. Selain itu, dengan adanya hasil asesmen diagnostik tersebut dapat diperoleh informasi terkait kebutuhan pendampingan peserta didik sesuai dengan tingkat pemahaman yang dimiliki, dengan tujuan agar pendidik mampu memberikan *scaffolding* secara efektif. Pemberian *scaffolding* dan pembentukan kelompok yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik diupayakan mampu memberikan dorongan kepada peserta didik untuk dapat berpikir kritis dalam menghadapi persoalan dan menyelesaikannya dengan perkembangan pemahaman yang dimiliki dalam mencapai kebermaknaan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat ketercapaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Asesmen diagnostik non kognitif yang akan dianalisis pada penelitian ini yaitu terkait gaya belajar peserta didik yang meliputi gaya belajar, visual, auditori, dan kinestetik.



Gambar 1. Diagram gaya belajar

Berdasarkan diagram gaya belajar peserta didik kelas X_H di SMA Negeri 3 Samarinda dengan sampel sebanyak 33 peserta didik, diperoleh bahwa terdapat keragaman gaya belajar baik visual, auditori, dan kinestetik yang dimiliki peserta didik. Besaran presentase peserta

didik yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual yaitu sebesar 43,5%, auditori sebesar 39,1%, dan kinestetik sebesar 17,4%. Dari hasil asesmen diagnostik non kognitif terhadap gaya belajar tersebut, dapat membantu pendidik dalam membuat penyajian materi pembelajaran yang sesuai dengan kecenderungan gaya belajar peserta didik. dalam hal ini, pendidik menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk buku digital dengan mengutamakan tampilan visual untuk mengakomodir peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan membuat penyajian materi dalam bentuk video pembelajaran dengan mengutamakan pemaparan dalam bentuk audio untuk mengakomodir peserta didik dengan gaya belajar auditori, serta menerapkan beberapa kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan gaya gerak untuk mengakomodir peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik. Adanya, pembuatan rancangan pembelajaran yang didasarkan dengan gaya belajar peserta didik ini, diupayakan agar peserta didik dapat memahami materi ajar persamaan dan fungsi kuadrat dengan optimal sesuai dengan kecenderungan gaya belajar yang mereka miliki, sehingga terjadi pendiferensiasian dalam pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis asesmen diagnostik kognitif dan non kognitif dapat disimpulkan bahwa setiap peserta didik memiliki kemampuan awal dengan tingkat belum paham yaitu sebesar 80,65% terhadap materi persamaan dan fungsi kuadrat dan memiliki kecenderungan gaya belajar visual sebesar 43,5%. Dengan adanya hasil analisis asesmen diagnostik kognitif dan non kognitif, maka pendidik dapat menerapkan pembelajaran berdiferensiasi yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik.

REFERENSI

- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas dan reliabilitas angket motivasi berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263- 268
- Ardiansyah, A., Sagita, F., & Juanda, J. (2023). Assesmen dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 8–13
- Bahri, S. (2017). Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura* 11, No.1.
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran matematika yang bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181-190.
- Kasman, K., & Lubis, S. K. (2022). Teachers' Performance Evaluation Instrument Designs in the Implementation of the New Learning Paradigm of the Merdeka Curriculum. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 8(3), 760–775.
- Koroh, L. I. D., Lao, H. A. E., Tari, E., & Liufeto, M. C. (2022). Workshop Implementasi Kurikulum Merdeka di SMP Muhammadiyah.
- Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 61-64).
- Sugiarto, S., Aini. R. Q., & Suhendra. R. (2023). Pelatihan Impelemntasi Asesmen Diagnostik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bagi Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Taliwang. karya: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 76–8

Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185–201