

**Volume 2 Nomor 4  
Tahun 2023**

**ISSN (Online)**

**2599-0756**

*Jurnal Simki*  
**Postgraduate**



**Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76. Mojoroto – Kota Kediri  
Website : <https://jiped.org/index.php/JSPG/>  
Email : [ojs.unpkediri@gmail.com](mailto:ojs.unpkediri@gmail.com)**



# Postgraduate *Jurnal Simki*

ISSN (Online): 2599-0756

---

**Volume 2. Nomor 4. Halaman 284-376. Tahun 2023**

Mempublikasikan tulisan hasil karya ilmiah di bidang kependidikan.

**Ketua Editor:**

Erwin Putera Permana, M.Pd. Universitas Nusantara PGRI Kediri

**Editor:**

Dr. I Wayan Widiana, M.Pd. Universitas Pendidikan Ganesha

Dr. Agus Widodo, M.Pd. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Dr. Dema Yulianto, M.Psi. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Assoc. Prof. Dr. Atrup, M.Pd. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Assoc. Prof. Dr. Sulistiono, M.Si. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Nora Yuniar Setyaputri, S.Pd., M.Pd. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi. Universitas Negeri Malang

Imam Suhaimi, M.Pd. Universitas Kahuripan Kediri

Moh. Nur Kholis, S.Pd., M.Or. Universitas Nusantara PGRI Kediri

Otang Kurniaman, S.Pd., M.Pd. Universitas Riau

**Reviewer:**

Dr. Eyus Sudihartini, M.Pd. Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., Universitas Pendidikan Ganesha

Dr. Heri Isnaini, M.Hum. IKIP Siliwangi

Dr. Susintowati, S.Si., M.Sc. Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi

Dr. Muhammad Bukhori Dalimunthe, M.Si. Universitas Negeri Medan

Dr. Ida Bagus Made Wisnu Parta, S.S., M.Hum. Universitas Dwijendra

Dr. Erif Ahdianto, S.Pd., M.Pd., State University of Malang

Dr. Neni Hermita, M.Pd., Universitas Riau

Ir. Muhammad Nurtanto, M.Pd. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Erwinsyah Satria, M.Si., M.Pd. Universitas Bung Hatta

Pradika Adi Wijayanto, S.Pd, M.Pd. Universitas Negeri Semarang

Soni Ariawan, M.Ed. Universitas Islam Negeri Mataram

Dr. Ria Fajrin Rizqy Ana, M.Pd. Universitas Bhinneka PGRI

**Sekretariat:**

Novita Dewi Rosalia, S.Pd

---

|                         |  |
|-------------------------|--|
| <b>Diterbitkan oleh</b> | <b>: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI</b>   |
| <b>Alamat Redaksi</b>   | <b>: Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112.</b>                                      |
| <b>Website</b>          | <b>: <a href="https://jiped.org/index.php/JSPG">https://jiped.org/index.php/JSPG</a></b> |
| <b>Email</b>            | <b>: <a href="mailto:ojs.unpkediri@gmail.com">ojs.unpkediri@gmail.com</a></b>            |

---



Volume 2. Nomor 4. Halaman 284-376. Tahun 2023

Daftar Isi

|  |         |
|--|---------|
| <b>Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif Materi Volume Balok dan Kubus Berbasis Kontekstual untuk Siswa Kelas V SDN Kraton</b><br>Shintya Eka Rosalia Putri, Erwin Putera Permana, Rian Damariswara<br>(Universitas Nusantara PGRI Kediri) | 284-288 |
| <b>Studi Kasus Perilaku Anak Hiperaktif Di SDN 3 Sukoharjo Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung</b><br>Evi Levia Trisna, Ria Fajrin Rizqy Ana<br>(Universitas Bhinneka PGRI)  | 289-297 |
| <b>Pengembangan <i>Pop up</i> Papan Magnet Sistem Pencernaan Manusia untuk Menunjang Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar</b><br>Nila Kurnia, Erwin Putera Permana, Rian Damariswara<br>(Universitas Nusantara PGRI Kediri)  | 298-305 |
| <b>Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Bola-Bola Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar</b><br>Vindi Avianti Wahyuning Setyowati, Nurita Primasatya,<br>Abdul Aziz Hunaifi<br>(Universitas Nusantara PGRI Kediri)   | 306-312 |
| <b>Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan 1-10 melalui Permainan Congklak pada Siswa Kelompok A TK Idhata 2 Pule, Trenggalek</b><br>Sulasmu<br>(TK Idhata 2 Pule, Trenggalek)   | 313-322 |
| <b>Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Sejarah dengan Metode Pembelajaran <i>Student Facilitator and Explaining</i> (SFAE) Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan</b><br>Suharti<br>(SMA Negeri 1 Sutojayan, Blitar)  | 323-335 |
| <b>Peningkatan Hasil Belajar Kimia melalui Model IBL (<i>Inquiry Based Learning</i>) pada Siswa Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan</b><br>M. Yasin<br>(SMA Negeri 1 Sutojayan, Blitar)  | 336-347 |
| <b>Profil Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA PGRI Pekanbaru Tahun Ajaran 2022/2023</b><br>Yola Yulianis, Suryanti<br>(Universitas Islam Riau)  | 348-358 |
| <b>Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Ruang</b><br>Agilia Nuramadina, Anggi Nur Rahayu Damanik, Didik Wahyu Triono,<br>Lara Hati, Natasya Meisandi Putri, Riva Gusnaida, Fitriana Yolanda  | 359-367 |

|   |         |
|---|---------|
| (Universitas Islam Riau)  |         |
| <b>Analisis Pendidikan Humanis Ki Hadjar Dewantara pada Program “Satu Siswa, Satu Prestasi”</b><br>Suci Romadhona, Mohammad Shidqi Fadli, Mohammad Shofiyulloh,<br>Rulam Ahmadi, Ifit Novita Sari<br>(Universitas Islam Malang) | 368-376 |



## Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Volume Balok dan Kubus Berbasis Kontekstual untuk Siswa Kelas V SDN Kraton

Shintya Eka Rosalia Putri<sup>1\*</sup>, Erwin Putera Permana<sup>2</sup>, Rian Damariswara<sup>3</sup>  
paope100400@gmail.com<sup>1\*</sup>, erwinp@unpkediri.ac.id<sup>2</sup>, riandamar08@unpkediri.ac.id<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri

**Abstract :** Needs analysis is the initial activity for achieving the learning objectives, including one in mathematics learning. Need analysis provides in-depth information as a benchmark for developing learning media. The aim of this research is to analyze the needs of contextual-based interactive PowerPoint learning media development for students of the V class of SDN Kraton. This developmental research uses descriptive analysis modes, lifting instruments as data collection. Based on the results of this research, it can be concluded that the analysis results of the need for media development interactive learning media PowerPoint contextual based obtained a positive response. This research can be developed on the development of interactive PowerPoint learning media volume material bars and cubes contextual-based for V-Class students of SDN Kraton.

**Keywords :** Needs analysis, PowerPoint Interactive media, Bar and cubic volumes, Contextual

**Abstrak :** Analisis kebutuhan ialah kegiatan awal untuk tercapainya tujuan pembelajaran, termasuk salah satunya dalam pembelajaran matematika. Analisis kebutuhan menyampaikan informasi mendalam sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis kontekstual untuk siswa kelas V SDN Kraton. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode analisis deskriptif, instrumen angket sebagai pengumpulan data. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan hasil analisis kebutuhannya terhadap media pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis kontekstual mendapatkan respon positif. Penelitian ini dapat dikembangkan pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif materi volume balok dan kubus berbasis kontekstual untuk siswa kelas V SDN Kraton.

**Kata kunci :** Analisis kebutuhan, Media *PowerPoint* Interaktif, Volume balok dan kubus, Kontekstual

### PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah perencanaan atau desain untuk mengajar siswa yang mana siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai satu-satunya sumber belajar akan tetapi juga melibatkan keseluruhan sumber belajar guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamaluddin & Wardana, 2019). Sedangkan menurut (Firmadani, 2020) pembelajaran ialah proses interaksi

antara siswa dan sumber belajar. Interaksi dapat dilakukan melalui jarak jauh atau tatap muka. Jadi disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa yang sudah terencana yang melibatkan keseluruhan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu pendekatan juga diperlukan, seperti konsep pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual memudahkan guru mengorelasikan materi dengan kehidupan nyata peserta didik (Afriani, 2018). Penggunaan model pembelajaran kontekstual dimaksudkan supaya siswa bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna (Sunendar, 2017). Jadi dapat disimpulkan pembelajaran kontekstual yang menekankan pada bagaimana materi pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata peserta didik, sehingga mereka dapat menghubungkan dan menerapkan hasil pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari, seperti pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika adalah interaksi antara guru dan siswa yang terdiri dari komunikasi yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu (Sudrajat et al., 2018). Ini memungkinkan pengetahuan matematika untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Rahayu, 2015). Matematika identik dengan pemikiran yang logis. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang terpenting. Maka dari itu perlunya penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan siswa akan membantu menumbuhkan rasa ingin tahu, motivasi, dan konsentrasi serta akan berfungsi sebagai alat bantu stimulus dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan alat untuk menyampaikan materi (Nedianna et al., 2023).

Media pembelajaran ialah sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru untuk memperluas wawasan siswa dan sarana memberi bahan ilmu pengetahuan (Nurrita, 2018). Pemilihan media dilakukan sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran dan harus konsisten dengan tujuan yang sudah disusun dari awal sampai akhir (Wahyuni, 2018). Pemilihan media pembelajaran juga sangat penting dipahami oleh seorang pendidik supaya pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran yang dikembangkan semakin beragam, contohnya media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media interaktif mengingat materi pelajaran yang sulit. Media pembelajaran interaktif ialah media yang memiliki karakteristik komunikasi antara pengguna (user) dan media (program) digunakan, serta fitur responsif menarik yang mengubah pengguna lebih tertarik (Nury, 2021). Jadi media interaktif berjalan sesuai dengan perintah pengguna.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran sehingga perlu pengembangan media yang inovatif di abad 21. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan guru abad 21 adalah kemampuan mengembangkan konten pembelajaran dengan menyesuaikan perkembangan teknologi (Nantana et al., 2023). Namun faktanya terdapat pembelajaran yang kurang diperhatikan karena tidak menggunakan media dalam pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar (Nikmah & Rahmawati, 2022). Berdasarkan observasi di SDN Kraton belum ada pengembangan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran materi volume balok dan kubus. Sumber belajar yang digunakan terbatas hanya buku teks saja dan guru menggunakan metode ceramah. Selain itu berdasarkan wawancara bersama guru kelas V SDN Kraton, siswanya mengalami rendahnya hasil belajar pada materi volume balok dan kubus. Pengetahuan baru yang diterima oleh siswa akan diolah sedemikian rupa dan disambungkan dengan pengetahuan dan pengalaman yang mereka miliki sebelumnya (Sri Wahyuningsih, 2015). Oleh karena itu sangat penting untuk membuat pembelajaran relevan dengan kehidupan siswa. Analisis kebutuhan salah satu sarana untuk mencapai relevansi tersebut, termasuk dalam pembelajaran matematika materi volume balok dan kubus untuk siswa kelas V SDN Kraton.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif materi volume balok dan kubus berbasis kontekstual untuk siswa kelas V SDN Kraton. Teknik pengumpulan data melalui angket kebutuhan yang diberikan kepada 18 siswa kelas V SDN Kraton. Analisis data pada tahap ini berupa analisis deskriptif kuantitatif (Feri & Zulherman, 2021). Hasil angket kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung skor masing-masing komponen dengan pilihan jawaban sesuai dengan kriteria. Perhitungan angket yang diberikan kepada siswa mengacu pada skala Guttman (Catur Prasetyo & Yuliawati, 2021) sebagai berikut:

Tabel 1. Skor Penilaian pada Skala Guttman

| No | Skala Penilaian | Skor penilaian |
|----|-----------------|----------------|
| 1. | Ya              | 1              |
| 2. | Tidak           | 0              |

Dari hasil data yang diperoleh dari angket respon siswa dikonversikan menggunakan kriteria data kuantitatif, kemudian dilanjutkan dengan perhitungan yang digunakan untuk memperoleh persentase yakni sebagai berikut:

$$\text{Persentase respon peserta didik} = \frac{\sum \text{skor respon peserta didik}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan:

$\sum$  skor respon peserta didik = Jumlah nilai respon peserta didik

$\sum$  skor maksimal = Jumlah skor maksimal

Setelah diperoleh skor, diubah menjadi kategori respon positif-negatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 2. kategori respon negatif-positif

| Persentase Skor Setiap Peserta Didik | Kategori |
|--------------------------------------|----------|
| 51 – 100%                            | Positif  |
| 0 – 50 %                             | Negatif  |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika dapat ditemukan hasilnya melalui kegiatan studi lapangan dengan melakukan observasi dan melalui kegiatan wawancara terhadap analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif. Angket kebutuhan untuk keperluan analisis pengembangan media pembelajaran telah disebarkan kepada siswa kelas V Kraton berjumlah 18 siswa. Angket yang disebarkan bertujuan agar mendapatkan data hasil kebutuhan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Angket kebutuhan yang telah disebarkan didapatkan data sesuai pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

| Aspek yang diukur  | Jumlah Jawaban "Ya" | Skor maksimal | Persen (%) |
|--|---------------------|---------------|------------|
| Apakah siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan hanya dengan membaca buku teks?  | 13                  | 18            | 72%        |
| Apakah siswa merasa bosan jika guru hanya menerangkan saja?  | 15                  | 18            | 83%        |
| Siswa membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran  | 12                  | 18            | 67%        |
| Materi aja volume balok dan kubus dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari supaya siswa lebih mudah memahami                                       | 16                  | 18            | 89%        |
| Materi ajar yang akan disajikan dalam bentuk <i>PowerPoint</i> interaktif dengan kombinasi gambar, audio, animasi yang menarik dan terdapat kuis | 15                  | 18            | 83%        |

Berdasarkan hasil angket siswa di atas, ada 5 aspek yang diukur. Aspek pertama, siswa mengatakan setuju lebih mudah memahami materi yang diajarkan hanya dengan membaca buku teks dengan persentase 72% dengan kategori positif. Aspek kedua, siswa merasa bosan jika guru hanya menerangkan saja dengan persentase 83% dengan kategori positif. Aspek ketiga, siswa membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran dengan persentase 67% dengan kategori positif. Aspek keempat, siswa mengatakan setuju jika belajar materi volume balok dan kubus dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari supaya mereka lebih mudah memahami dengan persentase 89% dengan kategori positif. Aspek kelima, mengatakan setuju jika materi ajar yang akan disajikan dalam bentuk *PowerPoint* interaktif dengan kombinasi gambar, audio dan animasi yang menarik dengan persentase 83% dengan kategori positif.

## **SIMPULAN**

Metode yang diterapkan guru dalam pembelajaran belum memfasilitasi berkembangnya keterampilan berbasis teknologi pada siswa secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar belum dilakukan secara optimal. Hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dalam pembelajaran matematika khususnya materi volume balok dan kubus. Media tersebut menggabungkan antara teks, gambar, audio dan animasi, serta dapat melakukan kuis yang interaktif, menarik, dan menyenangkan untuk peserta didik sekolah dasar. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa didapatkan kesimpulan terhadap pengembangan media pembelajaran materi volume balok dan kubus berbasis kontekstual dengan hasil respon positif.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Cotextual Teaching And Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Al-Muta'aliyah STAI Darul Kamal Kembang Kerang, 1* No 3(1), 1–14.
- Catur Prasetyo, Y., & Yuliawati, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Pop Up Book Materi Daur Hidup Hewan Untuk Kelas V Mi/Sd. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 5*(2), 274. <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.7650>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning*

*Center.*

- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418.  
<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.  
[https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084](https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084)
- Nantana, M. G. R., Malang, U. N., Wiradimadja, A., & Malang, U. N. (2023). *Inovasi belajar abad 21 melalui pengembangan media podcast pembelajaran IPS berbasis instagram*. 10(01), 69–87. <http://dx.doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.57702>
- Nedianna, U. S., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) pada Materi Kebudayaan Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.883>
- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5251–5258.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2928>
- Nurrita. (2018). Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.  
<https://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Nury, W. Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Kecerdasan Majemuk pada Pembelajaran Barisan dan Deret Aritmatika Kelas XI di SMA Negeri*. <http://digilib.uinkhas.ac.id/3906/>
- Rahayu, N. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Ikuiri Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Sentolo., 3, 1–16.  
<http://repository.upy.ac.id/166/>
- Sri Wahyuningsih. (2015). *Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 172.
- Sudrajat, D., Mulyaningsih, I., Kurniawan, C., Sari, I. N., & Permana, E. P. (2018). Computer assisted instruction model for mathematics education. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 10(13 Special Issue).
- Sunendar, A. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Pemahaman dan Disposisi Matematik Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 131–134. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21631>
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8.



## Studi Kasus Perilaku Anak Hiperaktif Di SDN 3 Sukoharjo Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung

Evi Levia Trisna<sup>1\*</sup>, Ria Fajrin Rizqy Ana<sup>2</sup>  
evilevia17@gmail.com<sup>1\*</sup>, riafajrin72@gmail.com<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
<sup>1,2</sup>Universitas Bhinneka PGRI

**Abstract :** Hyperactivity is a child who has attention deficit disorder who behaves like talking to himself, can't keep quiet, often leaves his seat or walks around in class, often acts strangely like throwing things, grabbing his friends' things, hard to talk to, not even connecting when talking. being asked, always looking for the teacher's attention, and children always ask too much of the teacher. The formulation of the research problem is how is the behavior of hyperactive children at SDN 3 Sukoharjo, Bandung District, Tulungagung Regency. This study aims to identify the behavior of hyperactive children at SDN 3 Sukoharjo, Bandung District, Tulungagung Regency. This research uses a qualitative descriptive approach using the case study method. The research instrument used observation sheets, interview sheets, and documentation. From the results of the case study it was proven that there were 2 children with hyperactivity disorder who were in class II and V of SDN 3 Sukoharjo. This the results of this study can be concluded that Subject A1 is a hyperactive student, not too aggressive and introverted. While student A2 is a student with excessive hyperactivity, often moves and is unable to concentrate. The results of this study can be used as input and material for consideration for future researchers.

**Keywords :** Hyperactivity, Behavior, Case Study.

**Abstrak :** Hiperaktif adalah anak yang memiliki gangguan defisit perhatian yang berperilaku seperti berbicara sendiri, tidak bisa diam, sering meninggalkan tempat duduk atau berjalan-jalan di dalam kelas, sering bertingkah aneh seperti melempar barang, merebut barang temannya, sulit untuk diajak berbicara, bahkan tidak nyambung saat ditanya, selalu mencari-cari perhatian guru, dan anak selalu bertanya berlebihan terhadap guru. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana perilaku anak hiperaktif di SDN 3 Sukoharjo Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku anak hiperaktif di SDN 3 Sukoharjo Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil studi kasus terbukti bahwa terdapat 2 anak yang mengalami gangguan hiperaktif yang duduk di kelas II dan V SDN 3 Sukoharjo. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Subjek A1 merupakan siswa hiperaktif tidak terlalu agresif dan introvert. Sedangkan siswa A2 merupakan siswa dengan tingkat hiperaktif yang berlebih, sering berpindah-pindah dan tidak mampu berkonsentrasi. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

**Kata Kunci :** Hiperaktif, Perilaku, Studi Kasus.

## **PENDAHULUAN**

Anak hiperaktif adalah anak yang memiliki gangguan defisit perhatian. Hiperaktif juga dikenal sebagai hiperkinetik yang merupakan kelainan yang terjadi pada perkembangan awal anak dan karakteristik utamanya adalah konsentrasi yang buruk, dan impulsif. Alasan anak dikatakan sebagai anak hiperaktif yaitu karena anak identik banyak gerak dan cara berpikir sangat berbeda dengan anak normal (Maharani et al., 2017). Seringkali anak hiperaktif disebut sebagai anak nakal atau keras kepala dan juga anak yang bodoh. oleh sebab itu perilaku hiperaktif harus segera ditangani agar tidak mengakibatkan perilaku yang menetap dimasa depan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 3 Sukoharjo bahwa ditemukan 2 anak yang diduga sebagai anak hiperaktif. Siswa yang mengalami gangguan hiperaktif duduk di kelas II dan kelas V, yang beridentitaskan laki-laki semua. Alasannya anak tersebut dikatakan anak hiperaktif, karena dari hasil yang didapat anak tersebut menunjukkan perilaku seperti berbicara sendiri, tidak bisa diam, sering meninggalkan tempat duduk atau berjalan-jalan di dalam kelas, sering bertingkah aneh seperti melempar barang, merebut barang temannya, sulit untuk diajak berbicara, bahkan tidak nyambung saat ditanya, selalu mencari-cari perhatian guru, dan anak selalu bertanya berlebihan terhadap guru. Dari sikap anak hiperaktif yang terlihat adalah cenderung negatif.

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Maharani et al., 2017) yang berjudul Perilaku Anak Hiperaktif Di Raudhatul Athfal Al-Huda Tahun Ajaran 2019-2020. Dengan hasil yang diperoleh perilaku anak hiperaktif tersebut yaitu sulit untuk tenang, sering mengganggu teman- temannya saat dikelas dan di luar kelas, suka berpindah-pindah tempat, sering berlari-lari di dalam kelas, anak sangat susah mengantri, anak tidak mau berbaris, dan suka berteriak-teriak. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis jadikan referensi dan bahan masukkan untuk mengetahui lebih jauh tentang perilaku anak hiperaktif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku anak hiperaktif di SDN 3 Sukoharjo Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. (A. A. Hidayat, 2015) menjelaskan bahwa studi kasus merupakan bagian dari metodologi penelitian yang pada dasarnya dalam pembahasannya, peneliti harus lebih teliti, dan lebih dalam untuk

mengungkapkan suatu kejadian, peristiwa, baik individu maupun kelompok. Pendekatan studi kasus termasuk dalam penelitian analisis maupun deskriptif yang merupakan penelitian yang memfokuskan pada suatu kasus tertentu untuk diurut tuntas (Wahyuningsih, 2013). Prosedur penelitian kualitatif yang dilakukan oleh peneliti melalui beberapa tahapan yang dirujuk dari pendapat (Moleong, 2010) yaitu tahap- tahap secara umum terdiri atas tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data.

Penelitian ini berlokasi di SDN 3 Sukoharjo kecamatan Bandung, kabupaten Tulungagung. Subjek penelitian yang diambil peneliti yaitu siswa. Perilaku anak hiperaktif di SDN 3 Sukoharjo berjumlah 2 anak yang duduk di kelas II dan V dengan identitas laki-laki semua. Keabsahan data pada penelitian kualitatif meliputi triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Pada penelitian ini menggunakan triangulasi Teknik. Teknik pengumpulan data adalah langkah untuk mendapatkan data, dan teknik penelitian yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi (Virawati et al., 2023). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan serta dokumentasi, dengan adanya analisis data maka hasil laporan akan mudah untuk dipahami oleh orang lain (Sardiman, 2011). Langkah-langkah teknik analisis data diantaranya yaitu reduksi data, penyajian data, dan *Conclusion Drawing /verification*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini merupakan representasi dari pelaksanaan penelitian di SDN 3 Sukoharjo Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung mengenai Perilaku Anak Hiperaktif dengan berbagai kondisi sesuai dengan subjek penelitian yang diteliti dengan hasil dibagi menjadi 3 (tiga) observasi yang dilakukan di kelas, wawancara dengan guru serta wawancara dengan orangtua siswa. Hasil observasi partisipan dilakukan untuk mengetahui bagaimana sebenarnya subjek penelitian berperilaku di sekolah khususnya di dalam kelas dengan hasil sebagai berikut.

Siswa A1. Penjabaran pelaksanaan observasi merupakan hasil dari pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui bagaimana perilaku siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan kondisi perilaku siswa hiperaktif selama berada di dalam kelas. Hasil observasi yang dilakukan dijabarkan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Siswa A1

| Indikator                              | Pernyataan  | Hasil kegiatan |       |
|--|---|----------------|-------|
|  |   | Ya             | Tidak |
| Berperilaku agresif                    | a. Siswa cenderung memiliki perilaku ingin melukai teman  |                | V     |
| Tidak dapat tenang                     | b. Siswa selalu berjalan dan berlarian kesana-kesini saat proses pembelajaran berlangsung                                 | V              |       |
| Impulsif                               | c. Siswa bertindak tanpa dipikir contohnya saat pembelajaran berlangsung dikelas siswa tiba-tiba lari keluar tanpa sebab. | V              |       |
| <i>Temper tantrum</i>                  | d. Siswa sering menangis dengan sendirinya  |                | V     |
| Sulit memusatkan perhatian             | e. Siswa sering berteriak tidak jelas   | V              |       |
|  | f. Ketidakmampuan untuk perhatian mempertahankan terhadap suatu kegiatan atau informasi yang diberikan guru               | V              |       |
| Senang mencari perhatian terhadap guru | g. Siswa berperilaku berlebihan dari orang lain   | V              |       |

Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SDN 3 Sukoharjo mengacu pada observasi 1 diketahui subjek tidak memiliki perilaku yang agresif pada teman selama pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas. Subjek tidak tenang diketahui masih sering berlarian dan berpindah tempat duduk bukan karena ingin mengajak teman bermain, akan tetapi lebih karena subjek tidak bisa tenang berada di tempat duduk sendiri. Subjek diketahui tidak memiliki tempramen yang meletup-letup dan tidak menentu. Sehingga sesekali subjek menangis sendiri atau keluar kelar untuk menenangkan diri. Subjek memiliki kemampuan berfikir yang sangat baik sehingga mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan mampu mengerjakan tugas secara baik dengan nilai yang baik. hal terakhir yang menjadi hasil observasi adalah perhatian yang dibutuhkan subjek yang dinilai baik dan tidak berperilaku yang berlebihan baik pada guru serta teman sekelas.

Sesuai dengan hasil observasi terhadap subjek penelitian dapat disimpulkan bahwa kualitas pribadi subjek dinilai baik meskipun memiliki perilaku hiperaktif. Subjek tidak melakukan tindakan yang merugikan lingkungan, meski hiperaktif subjek penelitian memiliki pola berfikir yang sangat baik diketahui dengan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan mengerjakan tugas dengan baik. Subjek mampu mengendalikan diri dalam mengurangi

tempramental yang dimiliki dengan keluar dari kelas sehingga tidak mempengaruhi siswa lain. Secara keseluruhan subjek mampu mengendalikan diri.

Siswa A2. Penjabaran pelaksanaan observasi merupakan hasil dari pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui bagaimana perilaku siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan kondisi perilaku siswa hiperaktif selama berada di dalam kelas. Hasil observasi yang dilakukan dijabarkan pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Siswa A2

| Indikator                              | Pernyataan  | Hasil kegiatan |       |
|--|---|----------------|-------|
|  |   | Ya             | Tidak |
| Berperilaku agresif                    | a. Siswa cenderung memiliki perilaku ingin melukai teman  |                | V     |
| Tidak dapat tenang                     | b. Siswa selalu berjalan dan berlarian kesana-kesini saat proses pembelajaran berlangsung                                 | V              |       |
| Impulsif                               | c. Siswa bertindak tanpa dipikir contohnya saat pembelajaran berlangsung dikelas siswa tiba-tiba lari keluar tanpa sebab. | V              |       |
| <i>Temper tantrum</i>                  | d. Siswa sering menangis dengan sendirinya  |                | V     |
|  | e. Siswa sering berteriak tidak jelas   | V              |       |
| Sulit memusatkan perhatian             | f. Ketidakmampuan untuk perhatian mempertahankan terhadap suatu kegiatan atau informasi yang diberikan guru               | V              |       |
| Senang mencari perhatian terhadap guru | g. Siswa berperilaku berlebihan dari orang lain   | V              |       |

Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 3 Sukoharjo mengacu pada observasi 2 diketahui subjek tidak memiliki perilaku yang agresif pada teman selama pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas. Subjek tidak tenang diketahui masih sering berlarian dan berpindah tempat duduk bukan karena ingin mengajak teman bermain, akan tetapi lebih karena subjek tidak bisa tenang berada di tempat duduk sendiri. Subjek diketahui tidak memiliki tempramen yang meletup-letup dan tidak menentu. Sehingga sesekali subjek menangis sendiri atau keluar kelas untuk menenangkan diri. Subjek memiliki kemampuan berfikir yang sangat baik sehingga mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan mampu mengerjakan tugas secara baik dengan nilai yang baik. Hal terakhir yang menjadi hasil observasi adalah perhatian yang dibutuhkan subjek yang dinilai baik dan tidak berperilaku yang berlebihan baik pada guru serta teman sekelas.

Sesuai dengan hasil observasi terhadap subjek penelitian dapat disimpulkan bahwa kualitas pribadi subjek dinilai baik meskipun memiliki perilaku hiperaktif. Subjek tidak melakukan tindakan yang merugikan lingkungan, meski hiperaktif subjek penelitian memiliki pola berfikir yang sangat baik diketahui dengan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan mengerjakan tugas dengan baik. Subjek mampu mengendalikan diri dalam mengurangi tempramental yang dimiliki dengan keluar dari kelas sehingga tidak mempengaruhi siswa lain. Secara keseluruhan kedua subjek mampu mengendalikan diri meskipun memiliki kecenderungan hiperaktif.

Subjek A1 merupakan siswa yang hiperaktif karena kurang perhatian dari orangtua yang memiliki pekerjaan sebagai Tenaga Kerja Wanita, meskipun memiliki sifat yang introferti, perilaku agresif ditunjukkan untuk mencari perhatian kepada orang sekitar. Subjek A1 tidak pernah menyakiti orang lain dengan perilaku agresif yang dimiliki. Karena perilaku hiperaktif yang ditunjukkan hanya sebatas mencari perhatian lingkungan sekitar. Sedangkan siswa A2 merupakan siswa dengan tingkat hiperaktif yang berlebih. Siswa A2 sering berpindah-pindah dan tidak mampu berkonsentrasi. Akan tetapi, tidak mengganggu teman di kelas karena seluruh siswa di kelas V sudah memahami kondisi dari siswa A2. Berdasarkan hasil wawancara guru diketahui siswa A2 sering keluar kelas dan tidak bisa duduk di bangku yang sudah disediakan sedangkan dari hasil wawancara orangtua diketahui siswa A2 bertindak hiperaktif tetapi tidak bertindak membahayakan.

Hiperaktif bisa dikatakan bukanlah penyakit tetapi gejala. Gejala hiperaktif mungkin terjadi jika anak yang memiliki perilaku kelainan kurang konsentrasi kebersamaan dengan hiperaktif (*Attention Deficit Disorder With Hyperactivity*) atau gejalanya hanya kurang pemusatan perhatian tanpa hiperaktif (*Attention Deficit Disorder*) ADHD. Gangguan perilaku pada anak yang agresif, aktif secara fisik atau tidak mau diam, impulsif yang pada artinya tidak bisa mengendalikan diri saat melakukan tindakan, mudah tersinggung. sulit berkonsentrasi dan mencari perhatian orang lain yaitu suatu hal yang dapat dikatakan bahwa anak itu mengalami gangguan hiperaktif (Lestari & Kamala, 2020). Hiperaktif dikenal sebagai hiperkinetik. Hiperkinetik merupakan kelainan yang terjadi pada perkembangan awal anak dan karakteristik utamanya adalah konsentrasi yang buruk, hiperaktif, dan impulsif (M. I. Hidayat & Susanto, 2022).

Diketahui ketidak tenangan siswa A1 dipengaruhi karena siswa memiliki kecenderungan untuk mencari perhatian kepada lingkungan sekitar. Dasar dari perilaku tersebut karena siswa A1 tidak memiliki perhatian yang cukup dari orangtua. Hasil wawancara

menguatkan bahwa siswa A1 sering berpindah tempat duduk akan tetapi masih sangat fokus dengan materi pembelajaran yang dilakukan sedangkan hasil wawancara dari orangtua wali diketahui bahwa kurangnya perhatian orangtua didukung dengan kurangnya siswa A1 bersosialisasi dengan lingkungan.

Siswa A2 memiliki kecenderungan untuk tidak dapat diam di tempat, kadang berpindah tempat duduk, kadang berada di luar kelas dan sesekali menempati tempat duduk guru. Hal ini dilakukan oleh siswa A2 untuk mengurangi kejenuhan selama pelaksanaan pembelajaran. Sesuai hasil wawancara diketahui bahwa siswa A2 beberapa kali duduk di tempat duduk guru, akan tetapi guru menganggap masih lumrah selama tidak mengganggu konsentrasi teman yang lainnya, hal ini sesuai dengan hasil wawancara dimana siswa A2 tidak mampu melakukan segala sesuatu dengan tenang. Akan tetapi, guru dan orangtua sama-sama memberikan pengarahan agar perilaku siswa A2 tidak menimbulkan kegaduhan dan merugikan oranglain.

Beberapa karakteristik perilaku anak hiperaktif yaitu anak cenderung beraktivitas secara berlebihan diberbagai waktu dan aktivitasnya tanpa kenal lelah. Perilaku hiperaktif tersebut juga merupakan perilaku abnormal maupun perilaku yang dapat diamati, dan perilaku anak yang dapat mengganggu penyelesaian belajar mengajar di sekolah (Warni, 2020). Menurut Zaviera dalam (Suwarno, 2016) Karakteristik anak hiperaktif antara lain tidak fokus, selalu menentang, destruktif, tak kenal lelah, tanpa tujuan, tidak sabar dan usil, intelegensi rendah. Sedangkan menurut Arthur D. Anastopoulos dan Russel A. Barkley dalam (Novita et al., 2021) gejala-gejala hiperaktif, yaitu: 1) Ketidakmampuan untuk memusatkan perhatian atau bersifat ringan. Anak sering tidak mendengarkan perintah atau instruksi dari orang lain, tidak pernah menyelesaikan pekerjaan atau tugas yang diberikan, pemimpi dan membosankan. 2) Impulsif atau bersifat sedang, terkadang anak memberikan respon yang tidak teliti, cepat dan bertubi-tubi, ceroboh, anak sering menyela ketika orang lain berbicara, selalu sibuk sendiri, sulit menunggu giliran dalam suatu permainan, sering memulai dulu sebelum aktivitas kelompok dimulai, berbicara terus tanpa memperhatikan konsekuensi sosial.

Perilaku impulsif siswa A1 bahwa perilaku yang sering dilakukan adalah berpindah tempat duduk dengan sesekali meminta siswa lain untuk berganti tempat duduk dengan siswa A1. Guru mensiasati dengan menempatkan siswa A1 di tempat paling depan. Hasil wawancara dari guru diketahui bahwa hal yang dilakukan oleh siswa A1 merupakan sebuah kebiasaan yang tidak mengganggu jalannya pembelajaran. Siswa A1 memiliki kecenderungan melakukan hal tersebut karena kurang mendapatkan perhatian ketika berada di lingkungan rumah. Siswa A2 memiliki kepintaran melebihi siswa lain di kelas V. Hal ini diketahui dari kualitas belajar yang

baik dan mampu mengerjakan tugas yang diberikan dengan sangat baik serta dapat selesai lebih cepat. Berdasarkan jawaban guru, siswa A2 mengerjakan tugas dengan sangat baik agar memiliki waktu lebih untuk bermain di luar kelas. Hal ini berlawanan dengan jawaban orangtua karenan siswa A2 lebih banyak menghabiskan waktu untuk menonton film dan membaca komik di kamar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Subjek A1 merupakan siswa dengan perilaku hiperaktif yaitu siswa tidak dapat tenang, impulsif, siswa sering berteriak tidak jelas yang termasuk pada perilaku temper tantrum, sulit memusatkan perhatian, senang mencari perhatian guru. Perilaku subjek A1 ini dikarena kurang perhatian dari orangtua yang memiliki pekerjaan sebagai TKW (Tenaga Kerja Wanita). Subjek A1 ini memiliki perilaku hiperaktif yang mengarah kesifat yang *introvert*, sebab perilaku agresif yang ditunjukkan hanya sekedar untuk mencari perhatian kepada orang sekitar. Subjek A1 tidak pernah menyakiti oranglain dengan perilaku agresif yang dimiliki. Perilaku hiperaktif yang dimiliki siswa A2 ini seperti subjek siswa A1, subjek A2 ini juga memiliki perilaku tidak dapat tenang, impulsif, *temper tantrum* berteriak tidak jelas, tidak mampu mempertahankan perhatiannya, dan juga senang mencari perhatian guru. Subjek A2 ini merupakan siswa dengan tingkat hiperaktif yang berlebih. Siswa A2 sering berpindah-pindah dan tidak mampu berkonsentrasi. Akan tetapi, tidak mengganggu teman di kelas karena seluruh siswa yang ada dikelas sudah memahami kondisi dari siswa A2 ini. Perhatian yang tulus dibutuhkan oleh siswa A2 karena merasa kurang mendapatkan dari orangtua. Ketika berada di sekolah siswa A2 lebih manja kepada guru dan apabila berada di lingkungan keluarga, kecenderungan untuk marah akan sangat besar.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Hidayat, A. A. (2015). *Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif - Google Books*.

Health Books.

Hidayat, M. I., & Susanto, B. H. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Hiperaktif Kelas V SD Muhammadiyah Ambarketawang 2, Gamping, Sleman. *Jurnal PGMI 2022, 14*(1).

<https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/view/5169>

Lestari, G. I., & Kamala, I. (2020). GAMBARAN PERILAKU ANAK HIPERAKTIF PADA

SISWA KELAS I SD NEGERI II DEMAK IJO. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2).

<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.771>

Maharani, putri ayu, Wahono, & Rahayu, aristiani p. (2017). Peran Guru Sebagai Pendamping Pada Anak Hiperaktif Usia 3-4 Tahun Di Tk Rahayu. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.

<http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v3i1.1253>

Moleong, L. J. (2010). Meode Penelitian Kualitatif. In *PT Remaja Rosdakarya* (Vol. 53, Issue 9).

Novita, F., Munawaroh, H., & Muntaqo, R. (2021). Menejemen Penanganan Perilaku Hiperaktif Anak Usia Dini di BA 'Aisyiah Watubelah. *Jurnal Tawadhu*, 5(2).

<https://doi.org/10.52802/twd.v5i2.235>

Sardiman. (2011). Interakasi dan motivasi Belajar-Mengajar. *Interakasi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*, 10.

Suwarno, P. P. R. (2016). Analisis Tentang Anak Hiperaktif Dan Upaya Mengatasinya Pada Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *The Progressive and Fun Education Seminar*. <http://hdl.handle.net/11617/7872>

Virawati, Y., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter Materi Asean Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 3(01).

<https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.351>

Wahyuningsih, S. (2013). Metode Penelitian Studi Kasus: Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya. *UTM PRESS Bangkalan - Madura*.

Warni, L. (2020). Perilaku Anak Hiperaktif di Raudhatul Athfal Al- Huda Tahun Ajaran 2019-2020. In *UIN Sumatera Utara*. <http://repository.uinsu.ac.id/9957/>



## Pengembangan *Pop up* Papan Magnet Sistem Pencernaan Manusia untuk Menunjang Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Nila Kurnia<sup>1\*</sup>, Erwin Putera Permana<sup>2</sup>, Rian Damariswara<sup>3</sup>

nila.kurnia.351@gmail.com<sup>1\*</sup>, erwinp@unpkediri.ac.id<sup>2</sup>, riandamar08@unpkediri.ac.id<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri

**Abstract :** The purpose of this study was to determine the validity, and practicality of magnetic board *pop up* media for the human digestive system. This research is a development research that uses the ADDIE model. Data collection instruments in this study were observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique used is quantitative data analysis techniques in the form of scores on questionnaires. The results of this study were that the human digestive system magnetic board *pop up* media was stated to be very valid with a percentage of 82% of media validation and 98% of material validation. The magnetic board *pop up* media for the human digestive system was stated to be very practical with the results of the teacher's response questionnaire reaching 94% in the limited trial and 84% in the wide trial. Student response questionnaires reached 98% in limited trials and 97% in large trials.

**Keywords :** Learning media, Pop-ups, Magnetic boards, Science learning, The human digestive system.

**Abstrak :** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif berupa skor pada angket. Hasil dari penelitian ini adalah media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat valid dengan persentase 82% dari validasi media dan 98% dari validasi materi. Media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat praktis dengan hasil angket respon guru mencapai persentase 94% pada uji coba terbatas dan 84% pada uji coba luas. Angket respon siswa mencapai persentase 98% pada uji coba terbatas dan 97% pada uji coba luas.

**Kata Kunci :** Media pembelajaran, *Pop up*, Papan magnet, Pembelajaran IPA, Sistem pencernaan manusia.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan interaksi antar guru dan siswa. Menurut Robbayani (2016) pembelajaran adalah suatu kegiatan komunikasi yang terjadi antara tiga pihak meliputi siswa, guru dan bahan pembelajaran. Pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan

siswa yang mencakup tiga ranah yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, kompetensi yang telah ditetapkan nantinya siswa diharapkan mampu mencapainya. Setiap mata pelajaran memiliki cakupan materi yang tersusun sistematis dan memiliki tingkat kesulitan tersendiri (Hairun, 2020). Salah satu mata pelajaran yang memiliki cakupan yang padat dan memerlukan banyak penjelasan adalah pembelajaran IPA.

Pada dasarnya pembelajaran IPA lingkup pembahasannya sangat luas sehingga setiap satu materi pembelajaran memerlukan pembahasan yang cukup panjang. Suatu pembelajaran yang memiliki pembahasan yang panjang secara tidak langsung dapat menjadikan pembelajaran menjadi membosankan (Wardani et al., 2022). Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila dapat memberikan kesan dan pengalaman baru pada siswa, mampu membentuk kompetensi peserta didik dan terarah sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Mulyasa, 2019). Menurut hasil observasi di SDN Satak 2 pada kelas V dan di SDN Tiron 4 pada kelas V, pembelajaran IPA yang terintegrasi dalam pembelajaran tematik sulit dikondisikan. Hal ini terjadi karena guru hanya menjelaskan materi di papan tulis tanpa media pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat terbatas.

Paparan masalah dari pembelajaran IPA di SDN Satak 2 dan SDN Tiron 4 solusinya yaitu menciptakan media yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Yudhi (2013) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu mengirimkan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terstruktur sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efisien. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media yang menggabungkan *pop up* dan papan magnet. Menurut Dzuanda dalam (Sholeh, 2019) *pop up book* merupakan sebuah buku yang bisa bergerak dengan unsur 2 atau 3 dimensi serta menyajikan dengan tampilan yang bergerak saat dibuka sehingga memberikan kesan menarik. Sedangkan papan magnet adalah papan yang dilapisi logam agar bisa ditempel dengan benda magnetik (Hayati et al., 2019). Kelebihan dari media *pop up* ini adalah memiliki tampilan yang menarik karena berbentuk tiga dimensi (Umam et al., 2019). Hal ini sependapat dengan Atikasari & Desstya (2022) yang menyatakan *pop up* mempunyai visualisasi yang unik dan menarik sehingga mampu menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran. Kelebihan dari papan magnet yaitu mampu membantu guru dalam menjelaskan materi yang memaparkan proses seperti proses sistem pencernaan (Hayati et al., 2019). Dengan media yang lengkap dan

menggabungkan beberapa konsep media maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan memiliki semangat belajar.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Masturah et al., 2018) dengan judul penelitian yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh hasil *review* ahli mata pelajaran 95,8%, *review* ahli desain pembelajaran 88%, *review* ahli media pembelajaran 98,5%, uji coba perorangan 92%, uji coba kelompok kecil 91,67%, dan uji coba lapangan 90,08%. Peneliti kedua meneliti pengembangan media papan magnet adalah Sejati (2018) dengan judul penelitian yaitu Pengembangan Media Papan Magnet Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia dengan Model Pembelajaran *Course Review Horray* pada Mata Pelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh hasil analisis dari ahli media 87%, hasil analisis dari ahli materi 80%, hasil analisis dari angket tanggapan siswa 90%. Dengan beberapa penelitian yang relevan dan didukung teori yang juga relevan, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan *Pop up* Papan Magnet Sistem Pencernaan Manusia untuk Menunjang Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, dan kepraktisan media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia untuk menunjang pembelajaran IPA siswa kelas V sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Pengembangan media pembelajaran *pop up* papan magnet dengan materi sistem pencernaan manusia menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Menurut Robert Maribe Branch dalam (Rahmawati et al., 2021) pada pelaksanaannya desain ADDIE memiliki beberapa macam adaptasi, namun secara umum memiliki 5 tahapan. Tahapan tersebut meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Uji coba terbatas dilaksanakan di SDN Tiron 4 dan uji coba luas dilaksanakan di SDN Satak 2. Subyek penelitian di SDN Tiron 4 pada kelas V yaitu 10 siswa yang terdiri dari 6 siswa perempuan dan 4 siswa laki laki. Subyek penelitian di SDN Satak 2 pada kelas V yaitu 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki laki dan 10 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif berupa skor pada angket.

Data kevalidan media pembelajaran diperoleh melalui angket validasi media dan validasi materi. Menurut Riduwan dalam (Rockyane & Sukartiningsih, 2018) untuk mengukur kriteria kevalidan dapat menggunakan rumus sebagai berikut

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diberikan}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Kriteria validasi yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media *Pop up* Papan Magnet

| No. | Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan) | Tingkat Kevalidan  | Keterangan            |
|-----|---------------------------------------|--------------------|-----------------------|
| 1.  | 81% - 100%                            | Sangat valid       | Tidak perlu revisi    |
| 2.  | 61% - 80%                             | Valid              | Revisi kecil          |
| 3.  | 41% - 60%                             | Kurang valid       | Revisi sedang         |
| 4.  | 21% - 40%                             | Tidak valid        | Revisi besar          |
| 5.  | 0% - 20%                              | Sangat tidak valid | Tidak dapat digunakan |

Data kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Menurut Akbar dalam (Irawan & Hakim, 2021) untuk mengukur kriteria kepraktisan dari angket uji coba kepraktisan oleh guru dapat menggunakan rumus sebagai berikut,

$$\text{Persentase audiensi/ pengguna} = \frac{\text{Total skor empiric yang dicapai}}{\text{Total skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Kriteria kepraktisan yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media *Pop up* Papan Magnet

| No. | Kriteria Pencapaian Nilai (Kepraktisan) | Tingkat Kepraktisan  | Keterangan                          |
|-----|---|----------------------|-------------------------------------|
| 1.  | 81,00% - 100%                           | Sangat praktis       | Dapat digunakan tanpa revisi        |
| 2.  | 61,00% - 80,00%                         | Praktis              | Dapat digunakan dengan revisi kecil |
| 3.  | 41,00% - 60,00%                         | Cukup praktis        | Disarankan untuk tidak digunakan    |
| 4.  | 21,00% - 40,00%                         | Tidak praktis        | Tidak dapat digunakan               |
| 5.  | 00,00% - 20,00%                         | Sangat tidak praktis | Tidak dapat digunakan               |

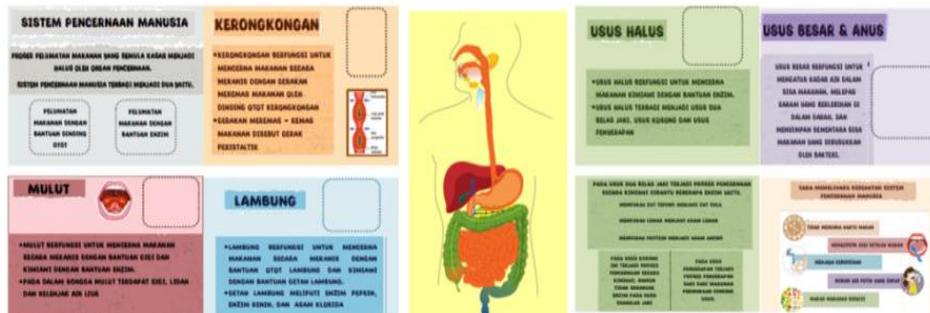
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan pada pengembangan media ini adalah analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dan analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi di SDN Satak 2 dan SDN Tiron 4. Hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Satak 2 yaitu pembelajaran di sekolah tersebut masih berbasis *teacher center* atau guru banyak mendominasi pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan suasana di kelas kurang kondusif. Hasil observasi di SDN Tiron 4 yaitu pembelajaran pada sekolah guru dala menjelaskan materi hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa bosan hanya mendengarkan guru

ceramah sehingga siswa lebih suka mengobrol dengan teman dan suasana kelas menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat dilakukan analisis kebutuhan yang didasarkan pada observasi dan wawancara pada guru kelas. Permasalahan di SDN Satak 2 tersebut dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran yang digunakan secara klasikal, media yang memiliki keragaman warna, media bisa digunakan oleh siswa dan media pembelajaran tidak berbasis teknologi. Permasalahan di SDN Tiron 4 dibutuhkan solusi yaitu media yang bisa digunakan dengan berbagai metode pembelajaran, media memiliki penjelasan yang lengkap sehingga memudahkan pemahaman siswa, memiliki daya tarik atau kemenarikan media pembelajaran, dan media yang sesuai dengan fasilitas sekolah yang memiliki kendala dalam penerapan media berbasis teknologi.

Media yang dikembangkan adalah media *pop up* papan magnet. Media *pop up* papan magnet merupakan dua media pembelajaran yang digabungkan menjadi satu untuk memaksimalkan fungsi dari media pembelajaran. Media ini terbuat dari papan yang dilapisi seng dan dilapisi lagi dengan kertas artpaper yang berisi materi pembelajaran dan juga menerapkan prinsip *pop up* pada setiap penjelasan organ dari sistem pencernaan. Desain dari media *pop up* papan magnet bisa dilihat pada gambar berikut,



Gambar 1. Desain Media *Pop up* Papan Magnet Sistem Pencernaan Manusia

Data kevalidan diperoleh dari angket validasi media dan angket validasi materi. Hasil dari perhitungan dan analisis yang dilakukan terhadap skor hasil angket validasi media dan validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Skor hasil angket validasi media dan validasi materi

| No. | Ahli        | Jumlah skor | Skor Maksimal | Persentase | Keterangan   |
|-----|-------------|-------------|---------------|------------|--------------|
| 1.  | Ahli Media  | 41          | 50            | 82 %       | Sangat valid |
| 2.  | Ahli Materi | 54          | 55            | 98%        | Sangat valid |

Berdasarkan data di atas bahwa media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat valid baik dari validasi media maupun validasi materi.

Data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Hasil dari perhitungan dan analisis yang dilakukan terhadap skor hasil angket respon guru dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Skor hasil angket respon guru

| No. | Uji coba          | Skor | Skor Total | Persentase | Keterangan     |
|-----|-------------------|------|------------|------------|----------------|
| 1.  | Uji coba terbatas | 47   | 50         | 94%        | Sangat Praktis |
| 2.  | Uji coba luas     | 42   | 50         | 84%        | Sangat Praktis |

Berdasarkan data di atas bahwa media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat praktis dari hasil angket respon guru baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas. Hasil dari perhitungan dan analisis yang dilakukan terhadap skor hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Skor hasil angket respon siswa

| No. | Uji coba          | Skor | Skor Total | Persentase | Keterangan     |
|-----|-------------------|------|------------|------------|----------------|
| 1.  | Uji coba terbatas | 98   | 100        | 94%        | Sangat Praktis |
| 2.  | Uji coba luas     | 97   | 100        | 84%        | Sangat Praktis |

Skor yang diperoleh merupakan akumulasi dari skor keseluruhan siswa kemudian dibagi dengan skor maksimal yang telah diakumulasi juga. Berdasarkan data di atas bahwa media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat praktis dari hasil angket respon siswa baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat valid dan media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat praktis.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Atikasari, Y., & Desstya, A. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Literasi Sains Materi Sistem Pencernaan Manusia bagi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6638–6645.  
<https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I4.3336>
- Hairun, Y. (2020). *Evaluasi dan Penilaian dalam Pembelajaran*. Deepublish.
- Hayati, N., Kusdiana, A., & Respati, R. (2019). Media Papan Magnet untuk Pembelajaran Ritmis Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru*

- Sekolah Dasar*, 6(1), 68–76. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v6i1.12797>
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Masturah, E. D., Putu, L., Mahadewi, P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Edutech*, 6. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>
- Mulyasa. (2019). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*. Bumi Aksara.
- Rahmawati, M. C., Samino, F. A., Agustian, M., Revaria, N. R., & Ernestya, T. G. (2021). Pengembangan Buku Siswa Membaca Menulis Permulaan Berbasis Budaya Dengan Menggunakan Prosedur ADDIE Untuk Kelas 1 SD. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 133–143. <https://doi.org/10.33369/PGSD.14.2.133-143>
- Robbayani, A. (2016). Pengembangan Media Diorama Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perairan Laut Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Iis Di Man Tempursari Ngawi Tahun Ajaran 2015 / 2016. *Jurnal Swara Bhumi*, 1(2), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/article/view/15215>
- Rockyane, I. S., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. *JPGSD*, 06(05), 767–776. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23736>
- Sejati, I. S. B. (2018). Pengembangan Media Papan Magnet Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia dengan Model Pembelajaran Course Review Horray pada Mata Pelajaran IPS untuk Siswa kelas V Sekolah Dasar. *SENDIKA (Seminar Nasional Pendidikan)*, 301–306. <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/sendika2018/send18/paper/view/2730>
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 1–11. <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.857>

Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan Media Game Scratch Pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Alat Pernapasan pada Hewan.

*EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1).

<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.375>

Yudhi, M. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. REFERENSI (GP Press Group).



## Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Bola-Bola Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Vindi Avianti Wahyuning Setyowati<sup>1\*</sup>, Nurita Primasatya<sup>2</sup>, Abdul Aziz Hunaifi<sup>3</sup>

awsvindi@gmail.com<sup>1\*</sup>, nurita.primasatya@gmail.com<sup>2</sup>, azizhunaifi@gmail.com<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri

**Abstract :** Needs analysis is an important step used to find out the initial problems that an elementary school institution has. The purpose of this study was to analyze the needs of the media development of integer balls for fourth grade elementary school students. This development research uses descriptive analysis method by calculating scores using quantitative analysis. In data collection techniques using observation sheets, tests and interviews. Based on the results of the study, it showed a positive response to improving learning using the media floating integer balls for fourth grade elementary school students. This study showed that 77% of students with the first indicator were above 51% which stated students did not like mathematics, the second indicator students got a score percentage of 88% which stated students had difficulty learning integer material, the third indicator with a score percentage of 83% indicated that students had difficulty learning without using media and the last indicator with a score percentage of 94% stated that students were interested in learning to use learning media. This research can be developed to the media development stage for more optimal results.

**Keywords :** Needs Analysis, Media Integer Balls, Integer Numbers.

**Abstrak :** Analisis kebutuhan merupakan tahapan penting yang digunakan untuk mengetahui permasalahan awal yang dimiliki oleh suatu instansi Sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan dari pengembangan media bola-bola bilangan bulat untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode analisis deskriptif dengan penghitungan skor menggunakan analisis kuantitatif. Pada teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan respon positif dengan perbaikan pembelajaran menggunakan pengembangan media bola-bola bilangan bulat untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa sebesar 77% siswa dengan indikator pertama berada di atas 51% yang menyatakan siswa tidak menyukai pelajaran matematika, indikator kedua siswa mendapatkan presentase skor sebesar 88% yang menyatakan siswa merasa kesulitan dalam belajar materi bilangan bulat, indikator ketiga dengan presentase skor sebanyak 83% menunjukkan bahwa siswa merasa kesulitan dalam belajar tanpa menggunakan media dan indikator terakhir dengan presentase skor 94% yang menyatakan bahwa siswa tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini dapat dikembangkan ke tahap pengembangan media untuk hasil yang lebih optimal.

**Kata Kunci :** Analisis Kebutuhan, Media Bola-Bola Bilangan Bulat, Bilangan Bulat.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan ketrampilan manusia maupun masyarakat umum Nurkholis, (2013). Pendidikan menjadi bagian terpenting yang tetap dilestarikan demi kemajuan bangsa yang lebih baik. Keadaan ini seiring berjalannya waktu mengalami kenaikan, akan tetapi pendidikan mendapati sebuah penurunan setelah adanya *Covid-19*. Pengajaran tatap muka terganggu karena adanya *Covid-19* yang menyerang sistem pernapasan guru dan siswa, menurut Kompas.com wabah virus *Covid-19* mulai terdeteksi di Indonesia pada tanggal 2 Maret tahun 2020 dan berlangsung sampai tahun 2022, dimana proses vaksinasi semakin merata. Keadaan ini menyebabkan proses belajar mengajar di kelas dialihkan dengan pembelajaran daring atau pembelajaran secara *online*. Berkaitan dengan hal ini, menurut (Putra, 2022) menyatakan bahwa keadaan pembelajaran sebaiknya dilakukan secara *online*, hal ini juga sesuai dengan pernyataan Kemendikbud yang memberikan arahan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan siswa untuk belajar di rumah. Penerapan pembelajaran jarak jauh atau daring menjadi alternatif dari permasalahan pada pembelajaran pada saat pandemi berlangsung. Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan atau koneksi internet untuk kegiatan belajar mengajar Assidiqi & Sumarni, (2020).

Selama pembelajaran daring berlangsung siswa lebih mudah dan sesuai ketika sarana penunjang materi dioperasikan oleh siswa Sekolah Dasar melalui *android*, dengan keadaan hampir seluruh masyarakat Indonesia sudah memiliki *android* yang dapat digunakan untuk mengakses *platform* pembelajaran yang dibutuhkan. Kemudahan ini juga dapat dimanfaatkan dengan melakukan reka ulang pembelajaran maupun merekam hasil materi yang disampaikan. Hal ini membawa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada beberapa wilayah yang sebelumnya masih jarang akan pengimplementasiannya teknologi, sehingga dampak dari perkembangan ini guru didorong untuk terus berinovasi dan belajar memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini, menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang sudah berlalu dapat diterapkan jenis media yang dapat menunjang pemahaman siswa selama pembelajaran di kelas dengan menggunakan teknologi.

Berdasarkan hasil data dari analisis kondisi saat pembelajaran daring dan hasil pengamatan dari pemberian lembar observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Kraton, Kabupaten Kediri Kabupaten Kediri terdapat hasil yang menunjukkan terkait kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran meskipun

kepala sekolah sudah memberikan informasi terkait penggunaan media, media pembelajaran masih digunakan terkadang pada guru yang berusia muda. Adapun keadaan yang membuat guru tidak menggunakan media pembelajaran adalah karena jarak rumah yang jauh menyebabkan kesulitan guru dalam membawa media, sehingga pembelajaran hanya menggunakan buku siswa saja. Pada lembar observasi yang diberikan kepada siswa kelas empat, terdapat hasil yang menunjukkan adanya keadaan dimana siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika karena dinilai sulit dipahami dan terlalu sulit untuk memahami konsep matematika.

1.  $(-(-4)) + 15 = 17$  (Ainna)  
2.  $(-50) - (-25) + 45 = 70$  (Asiq)  
3.  $(-10) - (-5) = 5$  (Citra)

ASIFA  
3.  $49 + (-70) + 5 = 119$   
 $49 + 70 + 5 = 119$

Bella  
4.  $-57 + 3 - (-7) = 63$   
 $57 + 3 + 7 = 63$

ASIFA  
5.  $63 + (-91) = 159$   
 $63 + 91 = 159$

Gambar 1. Hasil Pengerjaan Siswa

Kesalahan yang terjadi pada pengerjaan adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai konsep operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang digunakan dalam pengerjaan soal bilangan bulat, seperti pada soal  $6 - (-4) + 15$ , pada soal ini siswa masih belum mengkonkritkan persoalan matematika yang dinilai abstrak. Pada pengerjaan soal di atas terlihat dari keadaan dimana siswa masih kesulitan dalam menafsirkan antara tanda pengurang dengan bilangan bulat bernilai negatif, seperti pada contoh  $(+) - (-)$ , pemaknaan dalam simbol diartikan dengan bilangan bulat positif dikurangi bilangan bulat negatif. Berdasarkan pada pemberian contoh soal di atas menunjukkan keadaan siswa yang masih mengalami kesalahan dalam pengerjaan. Kesalahan pemahaman yang dialami siswa, terbilang karena kesulitannya siswa dalam memahami konsep bilangan bulat yang masih abstrak, sehingga dalam pengimplementasiannya membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang dibutuhkan siswa adalah media yang dapat mengkonkritkan pemahaman siswa terhadap materi matematika yang bersifat membuat siswa lebih aktif, dapat diterapkan dengan media yang mengajak siswa untuk berpikir sekaligus bermain untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan keadaan di atas, diperlukannya sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan. Media merupakan perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima, seperti yang disampaikan menurut Septiani et al., (2021) media pembelajaran dapat dipahami segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber ke penerima. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mempermudah guru dalam menjelaskan materi dan siswa dalam memahami materi maupun konsep yang diberikan. Media pembelajaran selain dapat digunakan untuk ketercapaiannya tujuan belajar, juga dapat memberi motivasi dan stimulasi dalam proses pembelajaran dengan menghasilkan aktivitas belajar dan bahkan dapat berdampak psikologis bagi anak sebagaimana yang disampaikan Nurfadhillah et al., (2021). Peran media sangat penting karena dinilai baik dalam menunjang pembelajaran di kelas dengan materi yang mudah diserap oleh siswa. Hal ini terbukti karena, keberadaan media pembelajaran dijadikan komunikasi dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkrit adalah multimedia, yang mana dalam pemahaman ini didukung dengan animasi yang tidak membuat siswa terkesan menyimak saja.

Multimedia itu sendiri merupakan suatu penggabungan dari dua ataupun lebih dari suatu jenis media yang berkaitan dengan komputer sebagai induk dari gabungan media yang menampilkan *visual*, informasi maupun isi dari pelajaran yang disampaikan Lestari, (2013). Jenis dalam multimedia itu sendiri salah satunya adalah multimedia interaktif, adapun pengertian dari multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol untuk dioperasikan oleh pengguna. Menurut Fauziah, (2019) multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dibuat dengan tampilan menarik guna memenuhi fungsi menyampaikan informasi untuk pengguna. Multimedia interaktif ini menjadi bagian dari media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Multimedia interaktif berkembang seperti halnya dengan kecanggihan teknologi, sehingga jenis dari multimedia itu sendiri memiliki keberagaman. Oleh karenanya, kemampuan siswa dalam memahami suatu materi menjadi suatu faktor penting yang mendasar. Sistem dari multimedia interaktif bersifat memfasilitasi pembelajaran sehingga mengubah persepsi siswa yang awalnya menganggap sulit menjadi mudah sehingga pembelajaran dapat dipahami secara mendalam dengan aktif melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran Putri & Ardi, (2021). Oleh karena itu analisis kebutuhan media bola-bola bilangan bulat menjadi alternatif dalam pembelajaran matematika.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dengan jenis analisis deskriptif, yaitu mendeskripsikan secara verbal dengan menyajikan data berupa kata-kata dan kalimat. Pada penelitian ini memfokuskan pada tahap analisis. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan dari pengembangan Media Bola-Bola Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara dan angket kebutuhan kepada 16 siswa kelas IV SD Negeri Kraton. Wawancara dilakukan pada Kepala Sekolah SD Negeri Kraton untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Setelah wawancara dengan Kepala Sekolah dilanjutkan dengan wawancara bersama Guru Kelas untuk mengetahui permasalahan siswa terhadap suatu materi matematika, selanjutnya siswa diminta untuk mengisikan lembar observasi yang terkait pendapat mereka mengenai materi matematika. Pertanyaan yang diberikan bertujuan untuk melengkapi data untuk dianalisis permasalahannya dan mencari penyelesaian masalah. Analisis data pada tahap ini merupakan analisis deskriptif. Hasil angket kebutuhan siswa terhadap pengembangan media akan dianalisis dan dihitung skornya sesuai dengan pilihan. Pada penghitungan angket menggunakan penskoran setuju dan tidak setuju pada skala Likert. Skala Likert merupakan metode skala bipolar yang mengukur tanggapan positif dan negatif terhadap suatu pernyataan yang disajikan.

Tabel 1. Skor Skala Likert

| Skala Skor   | Skala Penilaian |
|--------------|-----------------|
| Setuju       | 1               |
| Tidak Setuju | 0               |

Dari data yang didapatkan akan diperhitungkan menggunakan metode analisis kuantitatif, dengan penilaian penskoran menggunakan rumus di bawah ini :

$$\text{Presentase Penilaian} = \frac{T_s}{T_{sm}} \times 100 = \dots\%$$

Keterangan :  $T_s$  = Total Skor

$T_{sm}$  = Total Skor Maksimal

Hasil yang diperoleh akan disesuaikan dengan pedoman penskoran yang terdiri dari dua respon, yaitu respon baik (positif) dan respon buruk (negatif), adapun ketentuan tersebut sebagai berikut.

Tabel 2. Pedoman Respon

| Ketentuan Penskoran | Indikator |
|---------------------|-----------|
| 51% - 100%          | Positif   |
| 0% - 50%            | Negatif   |

Dengan catatan di mana ketika mencapai respon positif maka diperlukan adanya perbaikan, sedangkan pada respon negatif terdapat tidak ada perbaikan yang diperlukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan media bola-bola bilangan bulat dengan tahap analisis kebutuhan dengan menyebarkan angket kepada sejumlah 16 siswa, dengan hasil data sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Angket Analisis Kebutuhan

| Indikator  | Jumlah Respon | Skor Maksimal | Persen (%) |
|--|---------------|---------------|------------|
| Apakah kamu tidak menyukai pembelajaran matematika?                    | 14            | 18            | 77%        |
| Apakah kamu merasa kesulitan dalam belajar materi bilangan bulat?      | 16            | 18            | 88%        |
| Apakah belajar tanpa media pembelajaran menyulitkanmu memahami materi? | 15            | 18            | 83%        |
| Apakah kamu tertarik belajar matematika dengan media pembelajaran?     | 17            | 18            | 94%        |

Data ini menunjukkan bahwa sebesar 77% siswa dengan indikator pertama berada di atas 51% yang dinyatakan berada di respon positif, yang menyatakan siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Pada indikator kedua siswa mendapatkan presentase skor sebesar 88% yang menunjukkan hasil respon positif, yang menyatakan siswa merasa kesulitan dalam belajar materi bilangan bulat. Selanjutnya pada indikator ketiga dengan presentase skor sebanyak 83% menunjukkan bahwa siswa merasa kesulitan dalam belajar tanpa menggunakan media. Dan, pada indikator terakhir dengan presentase skor 94% yang menyatakan bahwa siswa tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran.

## SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Hal ini, menjadi salah satu faktor yang menyebabkan keadaan siswa kesulitan dalam memahami materi. Materi bilangan bulat menjadi materi yang sulit bagi siswa, sehingga pengembangan media bola-bola bilangan bulat dapat membantu siswa dalam memahami materi bilangan bulat dengan animasi yang menarik dan interaktif bagi siswa. Media ini dapat dioperasikan oleh siswa dengan fitur yang dapat menunjang pembelajaran dengan fitur materi, kuis dan tugas di dalamnya.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 298–303.  
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/601>
- Fauziah, K. N. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Fotografi Untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas Xi Multimedia Di Smk N 1 Godean. *Eprints UNY*, 5. <http://eprints.uny.ac.id/64777/>
- Lestari, A. S. (2013). PEMBELAJARAN MULTIMEDIA. *Jurnal Al-Ta'dib*. 6(2), 84–98.  
<https://dx.doi.org/10.31332/atdb.v6i2.307>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1337>
- Nurkholis. (2013). PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- Putra, I. G. D. D. (2022). PEMANFAATAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 5(2), 129–137.
- Putri, A. A., & Ardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Edutech Undiksha*, 8(1), 1–7.  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33931>
- Septiani, D. A., Irmayani, I., & Muksin, Y. D. (2021). Penerapan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Youtube Terintegrasi 5M untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Ilmiah Peserta Didik Kelas X pada Materi Ajar Ekosistem di SMAN 1 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 1–5.  
<https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i2.669>



## Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan 1-10 melalui Permainan Congklak pada Siswa Kelompok A TK Idhata 2 Pule, Trenggalek

Sulasmi

sulasminurmanis@gmail.com

TK Idhata 2 Pule, Trenggalek

**Abstract :** Counting or counting is one of the areas of development in cognitive abilities that is developed at Idhata 2 Pule Kindergarten, Pule District, Trenggalek Regency. However, from the results of research carried out in learning numeracy at Idhata 2 Pule Kindergarten, learning numeracy has not achieved the expected learning objectives. This can be seen from the results of observations of 16 children, only 4 children had good numeracy skills according to their stage of development. From the results of observations made in counting 1-10 activities at Idhata 2 Pule Kindergarten, some children are not able to count 1-10 well, this is because counting or counting activities are mostly done using conversation and without using media that attracts children's interest. Based on the description above, the researcher conducted classroom action research which was carried out from September to October 2020. Meanwhile, the class used as the research object was group A students, totaling 15 children. The results of the research on increasing cognitive abilities regarding the material of recognizing numbers 1-10 through the congklak game were that in Cycle I the percentage of classical completeness was 50% while in Cycle II it was 81%, an increase of 31%.

**Keywords :** Cognitive Ability, Recognizing Numbers, Congklak Game

**Abstrak :** Berhitung ataupun membilang adalah salah satu bidang pengembangan dalam kemampuan kognitif yang dikembangkan di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Akan tetapi dari hasil penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran berhitung di TK Idhata 2 Pule, pembelajaran berhitung belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil observasi dari 16 anak hanya ada 4 anak yang kemampuan berhitungnya baik sesuai dengan tahap perkembangannya. Dari hasil observasi yang dilakukan dalam kegiatan membilang 1-10 di TK Idhata 2 Pule sebagian anak belum mampu membilang 1-10 dengan baik, hal ini dikarenakan kegiatan membilang ataupun berhitung lebih banyak dilakukan dengan menggunakan bercakap-cakap dan tanpa menggunakan media yang menarik minat anak. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam bulan September s/d Oktober 2020. Sedangkan kelas yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelompok A yang berjumlah 15 anak. Hasil penelitian peningkatan kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak adalah Siklus I persentase ketuntasan klasikal sebesar 50 % sedangkan Siklus II sebesar 81 %, meningkat sebesar 31 %.

**Kata Kunci :** Kemampuan Kognitif, Mengenal Bilangan, Permainan Congklak

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu (Anggraini, 2019). Anak usia dini adalah suatu organisme yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Anak usia dini mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang membekas dalam jangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Setiap anak memiliki sejumlah potensi, baik potensi fisik-biologis, kognisi, maupun sosio emosi. Anak yang sedang mengalami proses perkembangan sangat pesat sehingga membutuhkan pembelajaran yang aktif dan energik (Devita, 2020).

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar pengembangan kemampuan nilai-nilai agama, moral, bahasa, kognitif, fisik motorik sosial emosional serta seni. Kemampuan ini sangat penting bagi anak usia dini, karena terjadi lebih awal dibandingkan dengan kemampuan yang lain. Pada masa usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung pada jalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulasi atau rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Usia 4-6 tahun merupakan masa peka perkembangan sosial anak. Kemampuan sosial yang dimiliki oleh anak. Akan dapat melakukan sesuatu dengan sangat mudah, sehingga dalam kegiatan permainan membilang anak akan dapat bermain dengan berbagai macam permainan yang dapat mengasah otak/berpikir yang lebih konkret (Depdiknas, 2003)

Belajar berhitung dan membilang tidak selalu di dalam ruangan atau kelas, tetapi kita bisa mengajarkan anak-anak usia prasekolah untuk membilang dengan mengenalkan angka terlebih dahulu. Membilang digunakan oleh anak-anak untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka dan sistem nomor (Manurung et al., 2017). Membilang satu, dua, tiga dan seterusnya pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak bisa mengucapkannya tetapi tidak memahami apa artinya. Sejak anak mulai bicara, anak bisa mengucapkan satu, dua, tiga dan seterusnya hanya sekedar menirukan orang dewasa yang ada di lingkungannya dan belum memahami apa artinya. Ia tidak tahu bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda (Rahayu, 2015). Hal itu dapat kita amati pada saat anak usia dua tahun menghitung benda. Bagi anak yang belum memahami bilangan berhitung bisa dari mana

saja dan kadang mengulang bilangan yang sudah dihitung dan belum bisa mengurutkan, apalagi kadang benda itu dihitung tidak sesuai dengan jumlahnya.

Berhitung ataupun membilang adalah salah satu bidang pengembangan dalam kemampuan kognitif yang dikembangkan di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Akan tetapi dari hasil penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran berhitung di TK Idhata 2 Pule, pembelajaran berhitung belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil observasi dari 15 anak hanya ada 3 anak yang kemampuan berhitungnya baik sesuai dengan tahap perkembangannya. Dari hasil observasi yang dilakukan dalam kegiatan membilang 1-10 di TK Idhata 2 Pule sebagian anak belum mampu membilang 1-10 dengan baik, hal ini dikarenakan kegiatan membilang ataupun berhitung lebih banyak dilakukan dengan menggunakan bercakap-cakap dan tanpa menggunakan media yang menarik minat anak. Peneliti berpendapat jika hal itu dibiarkan, maka kemampuan berhitung anak tidak akan berkembang dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba mencari cara ataupun media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam hal membilang. Peneliti memilih permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak materi membilang 1-10. Congklak merupakan jenis permainan tradisional yang sekarang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak karena majunya teknologi saat ini. Dengan permainan congklak diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam membilang dan mengenal bilangan 1-10.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas merupakan tindakan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Sanjaya, 2016). Dalam penelitian ini peneliti mengemukakan masalah dalam aspek perkembangan kognitif anak TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule yaitu kurangnya kemampuan anak dalam mengenal bilangan dan membilang bilangan 1-10 dan kurangnya media serta metode yang digunakan guru dalam pembelajaran membilang untuk anak. Untuk itu peneliti bermaksud memecahkan masalah tersebut permainan congklak untuk anak, karena dunia anak adalah bermain sehingga guru berpendapat jika kegiatan membilang dilakukan melalui permainan maka kemampuan kognitif anak dalam membilang akan meningkat.

Penelitian Tindakan Kelas ini dipaparkan dalam bentuk siklus. Setiap siklus dilaksanakan dengan alokasi waktu selama 2 kali pertemuan, 4 jam pelajaran. Pelaksanaan penelitian ini mengacu pada model Steppen Kemmis dan MC Taggart dalam (Arikunto et al.,

2015) bahwa penelitian tindakan kelas terjadi dari siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu (1) tahap perencanaan. (2) tahap pelaksanaan atau tindakan, (3) tahap pengamatan atau observasi, dan (4) tahap refleksi.

Subjek Penelitian Tindak Kelas ini adalah siswa Kelompok A semester I tahun pelajaran 2019/2020 TK Idhata 2 Pule yang berjumlah 16 siswa. Penelitian Tindakan kelas ini berlokasi di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Pelaksanaan Tindakan Penelitian kelas ini akan dilaksanakan pada bulan Agustus - September 2019. Instrumen Penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian (Permana, 2016). Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu nontes. Instrumen nontes tersebut adalah lembar pengamatan untuk mengumpulkan data kegiatan siswa selama proses pembelajaran materi membilang 1-10 melalui permainan congklak. Selain lembar pengamatan, peneliti juga menggunakan lembar evaluasi untuk mengevaluasi hasil pembelajaran siswa tentang kemampuan kognitif anak dengan aspek penilaiannya meliputi kemampuan membilang, kemampuan mengenal bilangan, dan kemampuan mengurutkan bilangan 1-10.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Analisis data adalah proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas (Permana, 2018). Analisis data kualitatif digunakan untuk menemukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan prosentase. Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjukkan pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penelitian berupa bilangan kemudian diubah menjadi predikat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, selama kegiatan pembelajaran banyak siswa yang kurang merespon dalam kegiatan membilang dan mengenal bilangan. Siswa tampak bosan dengan metode yang digunakan oleh guru, karena kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran serta kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Kemampuan kognitif siswa Kelompok A Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020 masih termasuk kategori rendah karena anak yang sudah mencapai tingkat berkembang sangat baik kurang dari 75%. Untuk itu peneliti sebagai guru kelas berupaya mengadakan perbaikan pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas, untuk meningkatkan kemampuan kognitif materi mengenal bilangan

1-10 melalui permainan congklak.

### Siklus 1

Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas siklus I ini dilaksanakan di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek pada tanggal 29-30 Agustus 2019 untuk materi mengenal bilangan 1-10. Kegiatan pada tahap ini meliputi mempersiapkan satuan kegiatan harian, menyusun lembar observasi, menyusun lembar evaluasi. Pelaksanaan tindakan dengan alokasi waktu selama 4 jam pelajaran dengan 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama tanggal 29 Agustus 2018 dan Pertemuan kedua tanggal 30 Agustus 2018. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak dengan langkah-langkah seperti berikut ini.

Pertemuan Pertama tanggal 29 Agustus 2018. Kegiatan pertama sebelum masuk kelas diawali dengan berbaris sebelum masuk kelas melakukan gerakan motorik sederhana dengan berjinjit melompat dan meloncat. Selanjutnya bernyanyi lagu lonceng berbunyi dan berhitung kehadiran teman lalu masuk kelas dengan bernyanyi lagu “Guruku tersayang”. Kegiatan Pembukaan diawali dengan berdo’a, absensi serta tanya jawab tentang tema hari itu yaitu kue kesukaan. Guru memperkenalkan kue donat kepada anak-anak dan mengajak anak-anak untuk menghitung kue donat yang di bawa oleh bu guru. Guru juga mengajarkan tentang bersyukur terhadap bahan makanan yang Allah ciptaan untuk manusia. Dan kegiatan awal diakhiri dengan bernyanyi lagu “belajar berhitung”. Selanjutnya kegiatan Inti dilaksanakan dengan kegiatan bermain congklak dengan cara memainkan congklak bergandangan dengan teman dan memasukkan biji-biji congklak dalam lobang congklak. Kegiatan inti yang kedua adalah menggunting bilangan 5 dan 10, kegiatan ketiga yaitu dengan bermain *puzzle* angka, dan ditambah lagi satu sudut pengaman dengan kegiatan bermain leggo angka. Kegiatan penutup diisi dengan diskusi kegiatan hari itu dan informasi untuk kegiatan esok.

Pertemuan Kedua tanggal 30 Agustus 2019. Kegiatan pertama sebelum masuk kelas diawali dengan berbaris sebelum masuk kelas melakukan gerakan motorik sederhana dengan berjinjit melompat dan meloncat. Selanjutnya bernyanyi lagu lonceng berbunyi dan berhitung kehadiran teman lalu masuk kelas dengan bernyanyi lagu “Guruku tersayang”. Untuk kegiatan inti ada 3 kegiatan inti dalam 3 kelompok dan ditambah satu kelompok sudut pengamanan. Kegiatan inti pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut. Kegiatan pertama dengan mengurutkan bilangan 1-10 dengan menempelkan manik-manik pada lembar kegiatan, kegiatan kedua dengan bermain kolase bilangan 5 dengan potongan kertas warna, kegiatan ketiga dengan menggambar 5 bentuk kue donat. Sedangkan kegiatan pengaman dengan bermain balok angka.

Adapun hasil refleksi pada siklus 1 diantaranya : 1) Proses belajar-mengajar telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. 2) Siswa masih banyak yang belum bisa mengenal bilangan 1-10 secara mandiri. 3) Suasana pembelajaran belum kondusif, anak masih gaduh, kurang konsentrasi dalam mendengarkan perintah guru, sehingga belum maksimal dalam kegiatan bermain congklak untuk mengenal bilangan 1-10. 4) Hasil evaluasi siswa pada siklus I dengan materi kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congkla. seperti pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Belajar mengenal bilangan 1-10 Pada Siklus I.

| No                        | Lambang | Kriteria                  | Frekuensi | Persentase | Ketuntasan |              |
|---------------------------|---------|---------------------------|-----------|------------|------------|--------------|
|                           |         |                           |           |            | Tuntas     | Belum Tuntas |
| 1                         | ★★★★★   | Berkembang Sangat Baik    | 4         | 25         | T          |              |
| 2                         | ★★★     | Berkembang Sesuai Harapan | 4         | 25         | T          |              |
| 3                         | ★★      | Mulai Berkembang          | 8         | 50         |            | BT           |
| Jumlah                    |         |                           | 16        | 100%       | 8          | 8            |
| Persentase Ketuntasan 50% |         |                           |           |            |            |              |

Berdasarkan table 1. di atas dapat dijelaskan bahwa siswa yang masuk dalam kriteria berkembang sangat baik ada 4 siswa atau 25%, siswa yang masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan ada 4 siswa atau 25% dan siswa yang berada dalam kriteria mulai berkembang ada 8 siswa atau 50%. Persentase ketuntasan klasikal mencapai 50%. Berdasarkan paparan data di atas secara klasikal pembelajaran belum tuntas, karena siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan belum memenuhi indikator penelitian. Berdasarkan hasil refleksi dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Pembelajaran berlangsung sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran dan dapat dipakai pada siklus berikutnya. 2) Motivasi belajar siswa belum maksimal karena masih ada siswa yang kurang aktif dalam permainan congklak. 3) Hasil pembelajaran belum sesuai dengan indikator yang ditetapkan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

### **Siklus II**

Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas siklus II ini dilaksanakan di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek pada tanggal 12-13 September 2018 untuk materi kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak. Kegiatan pada tahap ini meliputi mempersiapkan rencana kegiatan harian, menyusun lembar observasi dan menyusun lembar evaluasi. Pelaksanaan penelitian siklus II di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek pada tanggal 12-13 September 2019. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran kognitif materi mengenal bilangan

1-10 melalui permainan congklak dengan langkah-langkah seperti berikut ini.

Pertemuan Pertama tanggal 12 September 2019. Kegiatan pertama sebelum masuk kelas diawali dengan berbaris sebelum masuk kelas melakukan gerakan motorik sederhana dengan berjinjit melompat dan meloncat. Selanjutnya bernyanyi lagu lonceng berbunyi dan berhitung kehadiran teman lalu masuk kelas dengan bernyanyi lagu “satu ditambah satu”. Selanjutnya dalam kegiatan inti terbagi menjadi 3 kelompok kegiatan dan ditambah satu kegiatan pengaman. Kegiatan inti yang pertama adalah Mengenal Perbedaan lebih banyak ( $>$ ), lebih sedikit ( $<$ ) dan Sama Dengan ( $=$ ) dengan permainan congklak. Kegiatan inti kedua adalah dengan menempel bilangan 5 dan 10 dengan manik-manik. Kegiatan inti ketiga adalah mengurutkan bilangan 1-10 dan satu kegiatan dalam kegiatan pengaman adalah meronce dengan balok angka

Pertemuan Kedua tanggal 13 September 2019. Kegiatan pertama sebelum masuk kelas diawali dengan berbaris sebelum masuk kelas melakukan gerakan motorik sederhana dengan berjinjit melompat dan meloncat. Selanjutnya bernyanyi lagu lonceng berbunyi dan berhitung kehadiran teman lalu masuk kelas dengan bernyanyi lagu (pandai berhitung). Dalam kegiatan inti pertama anak diajak untuk mengenal penambahan sederhana melalui permainan congklak. Kegiatan kedua mewarnai angka delapan sedangkan kegiatan inti ketiga dengan menirukan menuliskan kata sederhana. Sedangkan kegiatan keempat dengan bermain balok angka. Anak diajak melakukan kegiatan pendinginan dengan merentangkan tangan ke samping dengan menarik nafas dan menghembuskan kembali. Anak dikondisikan memasuki ruang kelas kembali.

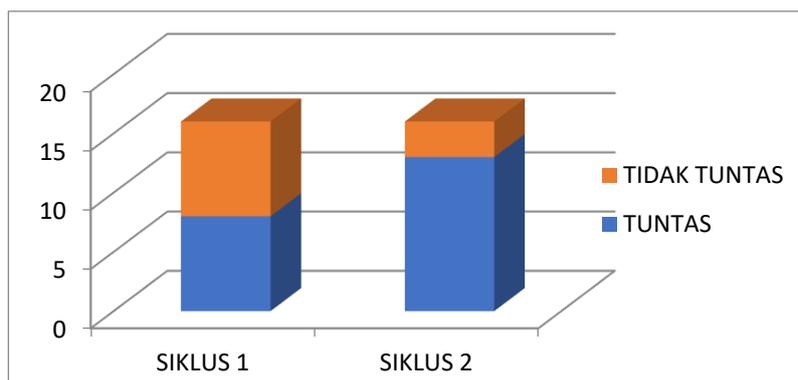
Observasi kegiatan pembelajaran kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak dilaksanakan saat pelaksanaan proses pembelajaran untuk kegiatan inti berdasarkan rencana kegiatan harian. Pengamatan dilakukan peneliti dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disusun. Sedangkan yang diamati adalah kemampuan membilang dan mengenal lambang bilangan 1-10. Adapun refleksi pada siklus 2 diantaranya: 1) Proses belajar-mengajar telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran Harian. 2) Siswa sudah bisa mengenal bilangan 1-10 dan membilang 1-10 dengan permainan congklak sesuai perintah guru. 3) Suasana pembelajaran sudah mengarah pada suasana yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. 4) Hasil evaluasi siswa pada siklus II dengan materi kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak pada tabel 4.2 seperti berikut ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Mengenal bilangan 1-10 Pada Siklus II.

| No                        | Lambang | Kriteria                  | Frekuensi | Persentase | Ketuntasan |              |
|---------------------------|---------|---------------------------|-----------|------------|------------|--------------|
|                           |         |                           |           |            | Tuntas     | Belum Tuntas |
| 1                         | ★★★★    | Berkembang Sangat Baik    | 8         | 50         | T          |              |
| 2                         | ★★★     | Berkembang Sesuai Harapan | 5         | 31         | T          |              |
| 3                         | ★★      | Mulai Berkembang          | 3         | 19         |            | BT           |
| Jumlah                    |         |                           | 16        | 81%        | 13         | 3            |
| Persentase Ketuntasan 81% |         |                           |           |            |            |              |

Berdasarkan tabel 2. di atas dapat dijelaskan bahwa 8 siswa atau 50% siswa masuk dalam kriteria berkembang sangat baik dan 5 siswa atau 31% siswa berada dalam kriteria berkembang sesuai harapan sedangkan siswa dengan kriteria mulai berkembang sebanyak 3 anak atau sebesar 19%. Berdasarkan paparan data di atas secara klasikal pembelajaran dinyatakan tuntas karena siswa yang mencapai kriteria ketuntasan atau minimal berkembang sesuai harapan telah memenuhi indikator penelitian. Hal ini berarti bahwa berdasarkan kriteria penilaian, indikator penelitian telah tercapai, yaitu siswa yang tuntas belajar dengan kriteria “berkembang sesuai harapan” sebanyak 8 anak (50%) dan siswa yang tuntas belajar dengan kriteria “Berkembang Sangat Baik” mencapai 5 anak (31%). Persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 81%. Hal ini berarti bahwa ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai, yang berarti bahwa kriteria penelitian telah tercapai sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Paparan perbandingan hasil siklus I dan hasil siklus II. Hasil belajar yang di dapat dari penelitian tindakan kelas terhadap siswa Kelompok A TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule dalam melakukan pembelajaran mengenal bilangan 1-10 menunjukkan peningkatan yang baik. Terbukti dengan peningkatan kemampuan kognitif pada siklus I yang berada pada kriteria “berkembang sangat baik” sebesar 25 % dan berkembang sesuai harapan sebesar 25 % pada kriteria. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 50 %. Pada siklus II meningkat menjadi “berkembang sangat baik” sebesar 50% dan pada kriteria “berkembang sesuai harapan” sebesar 31%. Persentase ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 81%. Terjadi peningkatan sebesar 31%. Dari data hasil penelitian tersebut diketahui bahwa persentase ketuntasan telah mencapai indikator dan telah terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada anak, sehingga penelitian ini dinyatakan telah selesai. Untuk lebih jelasnya adanya peningkatan kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 1. Peningkatan Kemampuan Kognitif

Tabel 3. Tabel Peningkatan Kemampuan Kognitif

|          | TUNTAS | TIDAK TUNTAS |
|----------|--------|--------------|
| SIKLUS 1 | 8      | 8            |
| SIKLUS 2 | 13     | 3            |

Berdasarkan Gambar 1 dan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa siswa yang telah tuntas belajar pada siklus I sebesar 50%. Siswa yang telah tuntas belajar pada siklus II sebesar 81%. Persentase ketuntasan belajar klasikal naik sebesar 31%. Peningkatan kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam hal ini guru melakukan kegiatan melalui permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Permainan congklak sangat cocok digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena dalam kegiatan ini siswa diajak bermain berhitung dengan menggunakan benda konkrit atau nyata, sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung. Berdasarkan hasil penelitian dan uraian di atas, menunjukkan bahwa permainan congklak lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan dan membilang pada siswa Kelompok A TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelompok A Semester I Tahun pelajaran 2019 / 2020 di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek

## SIMPULAN

Hasil Belajar kemampuan kognitif siswa kelompok A Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020 di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat diketahui dari kenaikan kriteria ketuntasan belajar dari 50% pada siklus I naik menjadi 81% pada siklus II. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan kriteria ketuntasan belajar sebesar 31%. Sehingga dengan demikian pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan congklak sangat efektif untuk

meningkatkan motivasi belajar pada siswa Kelompok A TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Berdasarkan kenaikan kriteria ketuntasan belajar siswa dapat disimpulkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa Kelompok A Semester I Tahun Pelajaran 2019 / 2020 di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Anggraini, V. (2019). Stimulasi Keterampilan Menyimak terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1).  
<https://doi.org/10.19109/ra.v3i1.3170>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. In *PT. Bumi Aksara*.
- Depdiknas. (2003). *Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*,. Biro Hukum dan Organisasi Sekretariat Jendral Departemen Pendidikan Nasional.
- Devita, Y. (2020). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Masalah Mental Emosional Remaja. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 503.  
<https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.967>
- Manurung, A., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Hasil Belajar Dalam Materi Bilangan Bulat Di Kelas V Upt Sd Negeri 02 Lima Puluh. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 105(2), 79.
- Permana, E. P. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 1(2).  
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v1i2.210>
- Permana, E. P. (2018). Efektifitas Model Creative Problem Solving Dengan Media Teka-Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2), 101–106. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1441>
- Rahayu, N. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Ikuiri Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Sentolo. *Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Ikuiri Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Sentolo*, 3, 1–16.  
<http://repository.upy.ac.id/166/>
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenadamedia.



---

## Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Sejarah dengan Metode Pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan

Suharti

suhartirona@gmail.com

SMA Negeri 1 Sutojayan, Blitar

**Abstract :** Based on the results of observations made in Class To be able to improve student learning outcomes in solving questions about Analyzing the event of the proclamation of independence and its meaning for the social, cultural, economic, political and educational life of the Indonesian nation and to achieve learning objectives, it is necessary to improve learning by applying the Student Facilitator and Explanation (SFAE) Method. The aim of this research is to apply the Student Facilitator and Explanation Method to increase interest and learning outcomes in analyzing the event of the proclamation of independence and its meaning for the social, cultural, economic, political and educational life of the Indonesian nation among Class XI IPS 3 students at SMA Negeri 1 Sutojayan, Blitar Regency. This research uses a type of classroom action research (PTK). The research results show that the application of the Student Facilitator and Explanation Method has good success criteria. This is proven by the increase in post test scores per cycle with scores above the KKM, namely the percentage in cycle I was 65.71% and in cycle II 100%.

**Keywords:** Learning interests, Learning outcomes, Student Facilitator and Explanation Method.

**Abstrak :** Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelas XI IPS 3 pembelajaran sejarah diperoleh hasil belajar peserta didik kurang memuaskan, yaitu dari 35 peserta didik hanya 14 peserta didik yang nilainya dapat mencapai KKM atau  $\geq 75$ . Hal ini disebabkan karena pendidik kurang memberikan penekanan materi. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal tentang Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia serta untuk tercapainya tujuan pembelajaran perlu diadakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan *Metode Student Facilitator and Explanation* (SFAE). Tujuan penelitian ini adalah penerapan *Metode Student Facilitator and Explanation* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia pada Peserta didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Kabupaten Blitar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Metode Student Facilitator and Explanation* mempunyai kriteria keberhasilan baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai *post test* per siklus dengan nilai di atas KKM yaitu persentase pada siklus I 65,71% dan pada siklus II 100%.

**Kata Kunci :** Minat Belajar, Hasil belajar, *Metode Student Facilitator and Explanation.*

## PENDAHULUAN

Proses pendidikan di sekolah tugas utama guru adalah mengajar sedangkan tugas utama setiap siswa adalah belajar. Selanjutnya keterkaitan antara belajar dan mengajar itulah yang disebut dengan pembelajaran (Sanjaya, 2009). Pada proses pembelajaran dibutuhkan adanya minat belajar dari siswa untuk menumbuhkan motivasi terhadap pelajaran yang diajarkan oleh guru. Hal ini dikarenakan minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang cukup penting dalam proses belajar mengajar. Namun metode pembelajaran juga menjadi faktor yang menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran dengan metode yang tepat secara otomatis akan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai metode untuk mencapai tujuan tersebut, tidak selalu cocok pada semua siswa. Penyebabnya dapat dikarenakan latar belakang pendidikan siswa, kebiasaan belajar, minat, motivasi belajar siswa, sarana, lingkungan belajar, metode mengajar guru dan sebagainya.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan menimbulkan rasa senang siswa selama mengikuti pelajaran, siswa akan berusaha untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dalam hal ini dapat dikatakan bahwa minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar meningkat. SMA Negeri 1 Sutojayan berada di Desa Kedung Bunder, Kec.Sutojayan Kab. Blitar. Berdasarkan observasi, didapatkan informasi bahwa penggunaan kurikulum sudah berganti ke Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) setelah sebelumnya menggunakan Kurikulum Tahun 2013. Kemudian masih banyaknya guru yang sudah berumur, menjadikan proses belajar mengajar masih mempertahankan model mengajar yang konvensional yaitu guru terlalu banyak menerangkan materi melalui ceramah dengan menempatkan siswanya hanya sebagai penerima saja. Hal ini menjadikan siswa menjadi kurang berminat yang ditunjukkan dengan siswa yang kurang memperhatikan proses pembelajaran, mudah kehilangan konsentrasi saat pembelajaran, kurang berani mengemukakan pendapatnya bila diberi pertanyaan oleh guru.

Pada pelaksanaan Test Formatif mata pelajaran sejarah dengan menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia, dapat di lihat rata-rata nilai Test Formatif sebesar 64 dari 35 peserta didik, padahal Kriteria Ketuntasan Minimalnya (KKM) telah ditentukan nilai sebesar 70. Serta hanya 14 peserta didik yang mendapat nilai di atas 70. Hal ini berarti, hanya 40% dari peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar, dan yang lainnya memiliki prestasi belajar yang rendah. Oleh sebab itu akan diterapkan salah satu metode pembelajaran yang

merupakan pengembangan dari pembelajaran kooperatif yaitu *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) (Alfin, 2022). Pada tipe ini, siswa atau peserta didik belajar mempresentasikan ide/pendapat pada rekan peserta didik lainnya. Model pembelajaran ini efektif untuk melatih siswa berbicara untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapatnya kepada siswa lain sehingga meningkatkan prestasi belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah.

Sesuai latar belakang diharapkan penerapan metode pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berpotensi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Maka dilakukan penelitian dengan judul Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Sejarah dengan Metode Pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) Siswa XI IPS 3 Semester Genap Di SMA Negeri 1 Sutojayan Tahun Pelajaran 2022/2023. Berdasarkan uraian di atas, peneliti meminta bantuan kepada teman sejawat untuk meneliti kekurangan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dari hasil diskusi dengan teman sejawat ditemukan masalah-masalah dalam proses pembelajaran sejarah yang menyebabkan menurunkan hasil belajar adalah sebagai berikut : 1) Materi kurang dapat dikuasai peserta didik secara optimal. 2) Peserta didik belum dapat menyelesaikan soal Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia. 3) Melihat hasil pelaksanaan Test Formatif peserta didik di atas, bisa dilihat jika penggunaan metode pembelajaran mata pelajaran sejarah pada peserta didik Kelas XI IPS 3 belum sesuai dan membuat peserta didik terlihat tidak antusias untuk belajar. 4) Pembelajaran dengan metode konvensional yaitu dengan menjelaskan materi dan peserta didik hanya melakukan perintah mengerjakan soal tanpa penanaman konsep pembelajaran yang kuat ternyata tidak efektif dalam proses meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

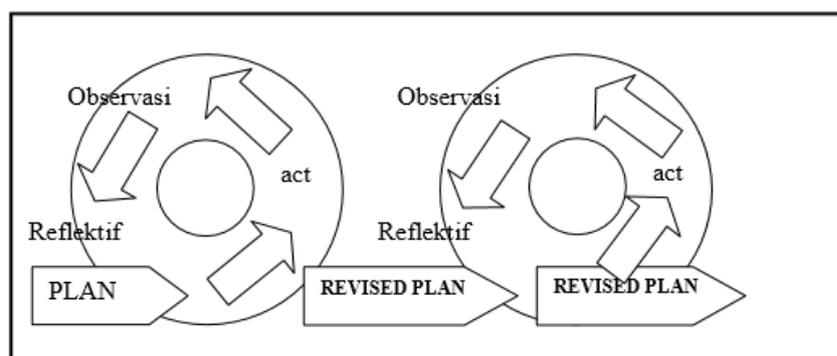
Setelah melihat hasil analisa di atas dan tukar pendapat dengan teman sejawat, maka untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, tidak hanya memerlukan suatu latihan yang terus menerus, tetapi terlebih dahulu peserta didik harus mengetahui inti dari materi yang dipelajarinya. Berdasarkan konsep yang mereka temukan sendiri di dalam proses pembelajaran, tentu peserta didik akan lebih bersemangat, dan aktif belajar serta berusaha mencari penyelesaian masalah yang diberikan oleh pendidiknya dengan menggunakan kemampuannya sendiri. (Permana & Imron, 2016) Adanya semangat atau motivasi peserta didik dalam belajar dan konsep yang tertanam dengan baik, diharapkan peserta didik mampu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan dengan prosedur yang benar, sehingga minat dan hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik dari hasil sebelumnya serta terjadi peningkatan prestasi belajar

peserta didik.

Oleh karena itu, demi memperbaiki berbagai masalah yang ada, peneliti memerlukan suatu solusi untuk mengatasi hambatan-hambatan yang terjadi. Akhirnya diputuskan dengan menggunakan Metode *Student Facilitator and Explanation* dalam pembelajaran sejarah ini. Metode *Student Facilitator and Explanation* adalah metode yang menjadikan peserta didik dapat membuat peta konsep maupun bagan untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik dan prestasi belajar peserta didik. (Ferdian Noor & Saputra, 2018) Perbedaan metode *Student Facilitator And Explaining* dengan metode diskusi terletak pada cara pertukaran pikiran antar peserta didik. Dimana dalam metode *Student Facilitator And Explaining* peserta didik dapat menerangkan dengan bagan atau peta konsep, sehingga prestasi belajar peserta didik pun dapat meningkat.

## METODE PENELITIAN

Berdasarkan variable yang diteliti dan tujuan yang hendak dicapai, maka metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Sanjaya, 2016) dengan sistem spiral. (Kemmis, 2009) mengembangkan model Kurt Lewin dalam suatu sistem spiral dengan empat komponen utama, yakni perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing) dan refleksi (reflecting). Namun yang membedakan dengan (Burnes, 2020) Kurt Lewin adalah sesudah suatu siklus selesai, yakni sesudah refleksi kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri, demikian seterusnya dengan beberapa kali siklus. Dengan teknik yang digunakan peneliti ini, peneliti berupaya untuk meningkatkan Prestasi Belajar sejarah peserta didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar dengan menggunakan metode *Student Facilitator and Explanation* (SFAE).



Gambar 1. Rencana Siklus Model Kemmis

Pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah seluruh peserta didik Kelas XI IPS 3

SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 35 peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik putra dan 25 peserta didik putri. Observer terdiri atas dua orang Pendidik yaitu, Wuri Lestari, S.Pd dan Dwi Sember Tar Retnowati, S.T sebagai teman sejawat yang membantu peneliti dalam merekam proses pembelajaran dengan instrument yang dipilih. Lokasi yang digunakan tempat penelitian adalah ruang Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar Tahun Pelajaran 2022/2023. Alasan peneliti melaksanakan penelitian di tempat tersebut adalah peneliti merupakan salah satu Pendidik kelas tersebut sehingga memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian serta dapat menghemat waktu dan biaya.

Instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Data penelitian yang dimaksud adalah sebuah informasi dari penelitian tindakan kelas ini, yaitu berupa kata-kata, angka-angka, gambar, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menjawab masalah penelitian. (Nedianna et al., 2023) Adapun ragam instrument penelitian tindakan kelas yang telah dipersiapkan yaitu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar observasi Pendidik dan lembar observasi peserta didik, wawancara, angket dan catatan lapangan. (Kurnia et al., 2023) Selain itu juga terdapat instrument pengumpul data hasil, yang dapat dikumpulkan dari hasil belajar berdasarkan soal-soal yang diberikan, serta ketrampilan peserta didik berdasarkan rubrik yang ada. Teknik analisis yang digunakan yaitu deskriptif persentase. Data hasil penelitian yang dianalisis meliputi rata-rata kelas, ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar secara klasikal. Selanjutnya hasil analisis data diperoleh baik secara kualitatif (dengan kata-kata) dan kuantitatif (dengan grafik) (Rahayu, 2015). Analisis data dari sumber-sumber informasi hasil penelitian didapat dari Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, Hasil wawancara dengan peserta didik dan Analisis Data Tes.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebelum melaksanakan proses penelitian, peneliti mengumpulkan data dan informasi tentang subjek penelitian. Data-data yang dikumpulkan antara lain daftar nama peserta didik Kelas XI IPS 3, daftar nilai pelaksanaan Test Formatif sejarah dengan menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia, hasil wawancara dengan informasi yaitu peserta didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar. Dari pengumpulan data, nilai pelaksanaan Test Formatif tentang menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia dengan rata-rata nilai yang didapat

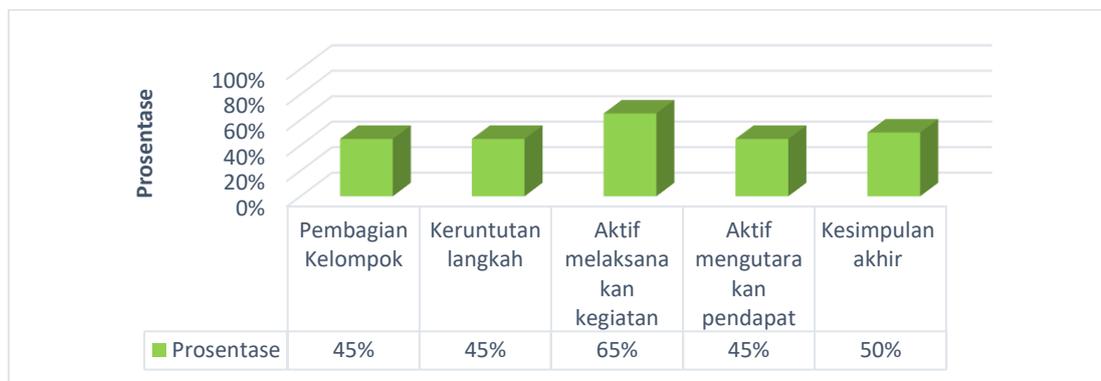
hanya sebesar 64. Dari 35 peserta didik, hanya 14 peserta didik yang mendapat nilai di atas 75. Ini berarti hanya 40% peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar, karena Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) telah ditentukan sebesar 75.

### Siklus 1

Pelaksanaan siklus I yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 9 Maret 2023 di ruang Kelas XI IPS 3SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar pada jam pertama dan kedua. Pertemuan direncanakan berlangsung 2 x 45 menit dilaksanakan pada jadwal terstruktur. Proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1, Pendidik masih menghadapi berbagai kendala, antara lain : 1) Masih ada kelompok yang bingung dalam mengikuti langkah-langkah yang tertera dalam lembar kegiatan. 2) Masih ada beberapa peserta didik yang belum aktif dalam pelaksanaan kegiatan kelompok membuat peta konsep. 3) Ketika pelaksanaan diskusi, ada beberapa peserta didik yang tidak aktif menyampaikan pendapatnya. 4) Dalam menyimpulkan hasil percobaan, terdapat 2 (dua) kelompok yang malu untuk presentasi, dan hanya terdapat 3 (tiga) peserta didik yang mengajukan pertanyaan. 5) Adapun prosentase hasil observasi dalam pelaksanaan percobaan pada siklus I dapat dilihat dari tabel 1 bawah ini.

Tabel 1. Prosentase Hasil Observasi Siklus I

| No | Kegiatan Peserta didik  | Prosentase |
|----|---|------------|
| 1  | Kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan                     | 45%        |
| 2  | Keruntutan langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan percobaan     | 45%        |
| 3  | Keaktifan peserta didik selama melaksanakan kegiatan percobaan      | 65%        |
| 4  | Keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi | 45%        |
| 5  | Kesimpulan akhir sesuai percobaan                                   | 50%        |



Gambar 2. Grafik Histogram Prosentase Hasil Observasi Siklus I

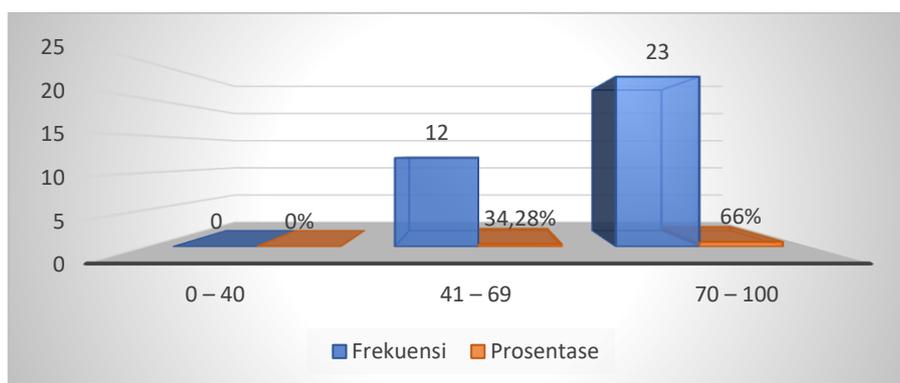
Hasil *post test* pada siklus pertama dapat menjadi perhitungan persentase meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik. Dengan acuan penilaian tetap berdasarkan nilai KKM yang

telah ditetapkan yaitu paling sedikit peserta didik memperoleh nilai 75. Adapun rekapitulasi hasil test siklus I adalah sebagai berikut: (nama peserta didik dan daftar nilai bisa dilihat di lampiran)

Tabel 2. Hasil *Post Test* Siklus Pertama

| No | Deskripsi  | Nilai  |
|----|--|--------|
| 1  | Jumlah Nilai   | 2634   |
| 2  | Rata-rata Hasil Post Test                                      | 75,25  |
| 3  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM (75)      | 23     |
| 4  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM (75)  | 65,71% |
| 5  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM (75)     | 12     |
| 6  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM (75) | 34,28% |

Nilai rata-rata hasil post test, dapat dihitung dari :  $\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$ , Jadi  $\bar{X} = \frac{2634}{35} = 75,25$ . Nilai KKM = 75. Jadi sudah ada Meningkatkan prestasi belajar, namun hanya sedikit. Rumus Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$ . Jadi, Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{23}{35} \times 100\% = 65,71\%$ . Masing kurang dari indikator pencapaian siklus I sebesar 85% atau lebih. Maka dilanjutkan percobaan pembelajaran dengan Metode Student Facilitator and Explanation pada siklus II. Tabel berikut adalah daftar frekuensi nilai *post test* siklus I sejarah menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia dengan soal pengerjaan peserta didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar setelah pembelajaran menggunakan Metode *Student Facilitator and Explanation*, dengan nilai minimal KKM sebesar 75.



Gambar 3. Grafik Daftar Frekuensi Nilai Siklus 1

Dari tabel di atas dapat kita lihat terdapat 12 peserta didik atau 34,28% yang mendapat nilai antara 41 – 74, dan 14 peserta didik atau 66% yang mendapat nilai antara 75 – 100. Dengan ketentuan nilai KKM 75, dapat disimpulkan jika pencapaian prestasi nilai 75 – 100, maka

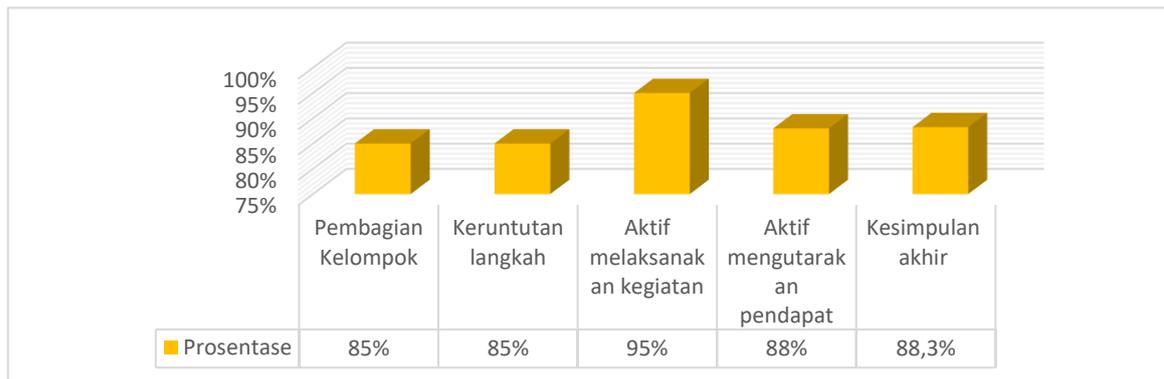
prestasi belajar peserta didik telah meningkat dari 40% menjadi 65,71%. Namun karena belum mencapai target indikator pencapaian siklus I sebesar 85% atau lebih, maka akan dilanjutkan ke Siklus II. Selain itu, dari proses wawancara diperoleh kesimpulan bahwa beberapa peserta didik menjadi bersemangat dalam belajar sejarah, karena pelaksanaan kegiatan belajar sejarah dengan Metode *Student Facilitator and Explanation* ini dilaksanakan dengan langsung secara mandiri oleh peserta didik, dan melaksanakan kegiatan bersama kelompok sehingga lebih ringan. Meskipun masih terdapat kendala-kendala seperti yang telah diuraikan dalam laporan observasi. Dari hasil *post test*, 35 nilai peserta didik telah sesuai KKM atau di atas nilai 75.

## Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, disepakati bahwa siklus kedua perlu dilaksanakan. Pelaksanaan siklus II yang dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 16 Maret 2023 di ruang Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar pada jam pertama dan kedua. Pertemuan direncanakan berlangsung 2 x 45 menit dilaksanakan pada jadwal terstruktur. Proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, Pendidik telah melaksanakan perbaikan dari siklus I, peserta didik sudah mengalami kemajuan dan pelaksanaan-pun telah berjalan baik. Namun Pendidik menemukan masalah baru dalam pelaksanaan siklus II, yaitu : 1) Beberapa peserta didik masih belum dapat memahami persoalan yang diberikan. Namun diantisipasi oleh peneliti dengan mendekati peserta didik yang belum memahami dan memberikan bimbingan. 2) Masih terdapat 3-4 peserta didik yang malu dalam presentasi dan kurang aktif dalam diskusi kelompok. Adapun prosentase hasil observasi dalam pelaksanaan percobaan pada siklus II dapat dilihat dari tabel bawah ini. Perhitungan prosentase keberhasilan siklus II di bawah ini diskusikan juga dengan teman sejawat.

Tabel 3. Prosentase Hasil Observasi Siklus II

| No | Kegiatan Peserta didik  | Prosentase |
|----|---|------------|
| 1  | Kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan                     | 85%        |
| 2  | Keruntutan langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan percobaan     | 85%        |
| 3  | Keaktifan peserta didik selama melaksanakan kegiatan percobaan      | 95%        |
| 4  | Keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi | 88%        |
| 5  | Kesimpulan akhir sesuai percobaan                                   | 88.3%      |



Gambar 4. Grafik Histogram Prosentase Hasil Observasi Siklus II

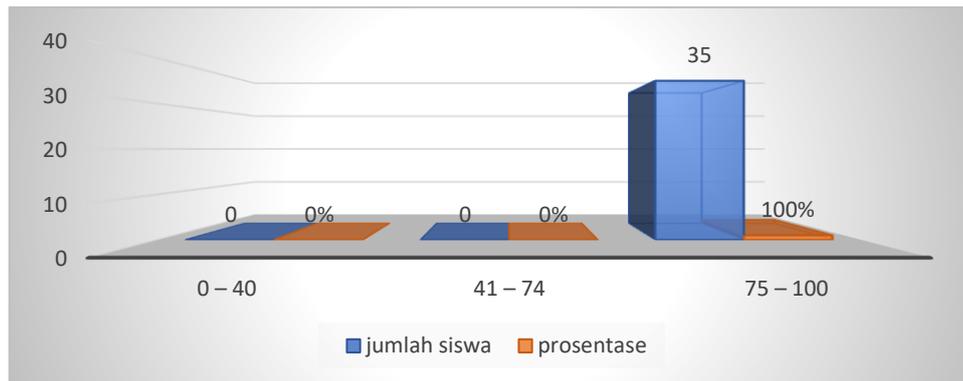
Hasil *post test* pada siklus kedua dapat menjadi perhitungan persentase Meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan acuan penilaian tetap berdasarkan nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu paling sedikit peserta didik memperoleh nilai 75. Adapun rekapitulasi hasil test siklus II adalah sebagai berikut: (nama peserta didik dan daftar nilai bisa dilihat di lampiran)

Tabel 4. Hasil *Post Test* Siklus Kedua

| No | Deskripsi   | Nilai |
|----|---|-------|
| 1  | Jumlah Nilai  | 3056  |
| 2  | Rata-rata Hasil Post Test                                     | 87,31 |
| 3  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM (75)      | 35    |
| 4  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM (75)  | 100%  |
| 5  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM (75)     | 0     |
| 6  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM (75) | 0%    |

Nilai rata-rata hasil post test, dapat dihitung dari :  $\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$ , Jadi  $\bar{X} = \frac{3056}{35} = 87,31$ . Nilai KKM = 75. Jadi sudah ada Meningkatkan prestasi belajar yang signifikan. Rumus Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$ . Jadi, Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{35}{35} \times 100\% = 100\%$ . Telah mencapai indikator pencapaian siklus II sebesar 85% atau lebih. Maka tidak perlu dilanjutkan percobaan pembelajaran dengan Metode *Student Facilitator and Explanation* pada siklus III.

Tabel berikut adalah daftar frekuensi nilai post test siklus II sejarah dengan menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia peserta didik Kelas XI IPS 3SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar setelah pembelajaran menggunakan Metode *Student Facilitator and Explanation* siklus II, dengan nilai minimal KKM sebesar 75.



Gambar 5. Grafik Nilai Siklus 2

Dari tabel di atas dapat kita lihat terdapat 1 peserta didik atau 0% yang mendapat nilai antara 41 – 74, dan 5 peserta didik atau 100% yang mendapat nilai antara 75 – 100. Dengan ketentuan nilai KKM 70, dapat disimpulkan jika pencapaian prestasi nilai 75 – 100, maka prestasi belajar peserta didik telah meningkat dari 66,7% menjadi 100%. Dengan 100% maka telah tercapai indikator pencapaian siklus II sebesar yang 85% atau lebih, maka tidak perlu dilanjutkan ke Siklus III. Selain itu, dari proses wawancara diperoleh kesimpulan bahwa beberapa peserta didik menjadi bersemangat dalam belajar sejarah, karena pelaksanaan kegiatan belajar sejarah yang bermetode *Student Facilitator and Explanation* ini dilaksanakan dengan secara baik bersama kelompok menjadikan mereka lebih rileks dan ringan dalam mengerjakan laporan kegiatan. Meskipun masih terdapat kendala-kendala seperti yang telah diuraikan dalam laporan observasi. Dari hasil *post test*, 35 nilai peserta didik telah sesuai KKM atau di atas nilai 75.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I, II dapat dinyatakan bahwa terjadi Meningkatkan kualitas pembelajaran yang tampak dan perolehan hasil evaluasi dan keaktifan peserta didik. Dari tabel dan gambar siklus I hasil observasi menunjukkan, prosentase keberhasilan kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan 45%, prosentase keruntutan langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan percobaan 45%, prosentase keaktifan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan percobaan 65%, prosentase keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi 45% dan prosentase hasil penarikan kesimpulan akhir sesuai percobaan 50%.

Berdasarkan tabel dan gambar siklus II hasil observasi menunjukkan, prosentase keberhasilan metode kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan peserta didik yang disiapkan 85%, prosentase keruntutan langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan percobaan 85%, prosentase keaktifan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan percobaan 95%, prosentase keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi 88% dan

prosentase hasil penarikan kesimpulan akhir sesuai percobaan 88,3%.

Dari daftar nilai dapat kita lihat adanya prosentase kenaikan nilai sejarah mulai dari kondisi awal pra tindakan, diketahui baru 14 peserta didik atau 40% yang mengalami ketuntasan belajar dan mendapatkan nilai sesuai dengan KKM. Hasil evaluasi siklus I menunjukkan baru 23 peserta didik atau 65,71% yang mengalami ketuntasan belajar dan mendapat nilai sama dengan atau di atas KKM yaitu 75. Hal itu menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum mencapai keberhasilan, karena indikator pencapaian adalah sebesar 85% atau lebih. Siklus II menunjukkan ada 35 peserta didik atau 100% dari 35 peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus II ini peneliti telah mencapai keberhasilan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan.

Ketika peneliti melaksanakan siklus I, peneliti mengalami berbagai kendala antara lain beberapa peserta didik masih tampak bingung dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Masih ada kelompok yang bingung dalam mengikuti langkah-langkah yang tertera dalam lembar kegiatan. Masih ada beberapa peserta didik yang belum aktif dalam pelaksanaan percobaan. Ketika pelaksanaan diskusi, ada beberapa peserta didik yang tidak aktif menyampaikan pendapatnya. Dalam menyimpulkan hasil percobaan, terdapat 2 (dua) kelompok yang malu untuk presentasi, dan hanya terdapat 3 (tiga) peserta didik yang mengajukan pertanyaan.

Peneliti kemudian melaksanakan siklus II sebagai perbaikan siklus I, sebelum pelaksanaan siklus II ini peneliti mengganti rencana pembelajaran Metode *Student Facilitator and Explanation* baru yaitu dengan memberikan tugas kepada kelompok untuk mendiskusikan beberapa persoalan menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia Dalam pelaksanaan kelompok, peneliti senantiasa memberi bimbingan untuk peserta didiknya dalam melaksanakan langkah-langkah sesuai lembar kegiatan. Peneliti pun memberi bimbingan peserta didik saat berdiskusi untuk menarik kesimpulan. Dengan adanya motivasi pendidik berupa *reward*, peserta didik telah terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam melaksanakan percobaan, presentasi di depan kelas dan berdiskusi menarik kesimpulan. Meskipun ada kendala yaitu beberapa peserta didik masih belum dapat memahami persoalan yang diberikan, namun dengan hasil prestasi belajar yang dicapai dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dari siklus II ini telah berhasil.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menerapkan Metode *Student Facilitator and Explanation* dalam pembelajaran sejarah pada peserta didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar, dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut : 1) Penerapan Metode *Student Facilitator and Explanation* dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah peserta didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar, dapat dilihat pada prosentase kenaikan nilai sejarah peserta didik Kelas XI IPS 3 dari pra siklus, siklus I sampai Siklus II. Pada pra siklus, peserta didik yang mendapat nilai minimal 75 ada 14 peserta didik atau 40%, pada siklus I peserta didik yang mendapat nilai minimal 75 ada 23 peserta didik atau 65,71%, pada siklus II peserta didik yang mendapat nilai minimal 75 ada 35 peserta didik atau 100% dari 35 peserta didik. Dari pra siklus kemudian dilaksanakan siklus I prestasi peserta didik mengalami prosentase kenaikan 25,71%. Dan dari siklus I kemudian dilaksanakan siklus II prestasi peserta didik mengalami prosentase kenaikan 34,29%. 2) Berdasarkan kriteria temuan dan pembahasan hasil penelitian, maka penelitian ini dapat digunakan peneliti untuk membantu pendidik dalam menghadapi permasalahan yang sejenis. Disamping itu, perlu penelitian lanjut tentang upaya pendidik untuk mempertahankan atau menjaga dan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan Metode *Student Facilitator and Explanation* (SFAE) pada hakikatnya dapat digunakan dan dikembangkan oleh pendidik yang menghadapi permasalahan yang sejenis, terutama untuk mengatasi masalah meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik, yang pada umumnya dimiliki oleh sebagian besar peserta didik, adanya perubahan kenaikan prosentase dalam menyiapkan alat dan bahan, keruntutan langkah-langkah peserta didik dalam melaksanakan percobaan, keaktifan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan percobaan, keaktifan peserta didik ketika berdiskusi dan hasil akhir atau simpulan yang diperoleh dari hasil kegiatan diskusi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alfin, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi Kewargaan Melalui Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, 2(1).
- Burnes, B. (2020). The Origins of Lewin's Three-Step Model of Change. *Journal of Applied Behavioral Science*, 56(1). <https://doi.org/10.1177/0021886319892685>
- Ferdian Noor, A., & Saputra, F. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining dan Metode Diskusi Kelompok Pada Peserta Didik Kelas IV SDN-2 Pahandut Tahun Pelajaran

- 2017/2018. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 13(1).  
<https://doi.org/10.33084/pedagogik.v13i1.742>
- Kemmis, S. (2009). Action research as a practice-based practice. *Educational Action Research*, 17(3). <https://doi.org/10.1080/09650790903093284>
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2). <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>
- Nedianna, U. S., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) pada Materi Kebudayaan Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.883>
- Permana, E. P., & Imron, I. F. (2016). Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk. *EFEKTOR*, 3(2). <https://doi.org/10.29407/e.v3i2.493>
- Rahayu, N. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Ikuiri Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Sentolo., 3, 1–16.  
<https://repository.upy.ac.id/166/>
- Sanjaya, W. (2009). Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan, KTSP Jakarta. In *Kencana Prenada Media Group*.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenadamedia.



## Peningkatan Hasil Belajar Kimia melalui Model IBL (Inquiry Based Learning) pada Siswa Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan

M. Yasin

yasin0569@gmail.com

SMA Negeri 1 Sutojayan, Blitar

**Abstract :** Based on the results of observations and interviews conducted at SMA Negeri 1 Sutojayan, it turns out that the results of studying chemistry for class 25% of this is because learning is dominated by teacher-centred lecture methods. The aim of this research is to determine the improvement in student chemistry learning outcomes using the IBL learning model. This research is classroom action research carried out in three cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were class XII MIPA 3 students at SMA Negeri 1 Sutojayan. The focus examined in this research is student learning outcomes. Cognitive learning outcome data was obtained from test scores at the end of the cycle, affective learning outcome data was obtained from student questionnaires, while psychomotor learning outcome data was obtained from observation results. From the research results, the average cognitive learning outcomes in cycle I increased from 58.19 (pre-action value above KKM) or around 25% (pre-action value above KKM) to 69.58 (cycle I value above KKM) or around 53% (cycle I). In cycle II it reached 85.55 (cycle II value above KKM) or around 100%. Meanwhile, the average learning process and attitude results in cycles I and II respectively were 78.24;78.54 and 93.52;97.37. Based on the results of this research, it can be concluded that student learning outcomes can be improved through the application of the learning model with the IBL approach.

**Keywords :** Learning Outcomes, Chemistry, Inquiry Based Learning Model

**Abstrak :** Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Sutojayan ternyata hasil belajar kimia siswa kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan masih rendah yaitu nilai rata-rata untuk materi sifat koligatif larutan adalah nilai rata-rata kognitif siswa 58,19 dengan ketuntasan 25% hal ini disebabkan karena pembelajaran didominasi dengan metode ceramah yang berpusat pada guru. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kimia siswa dengan menggunakan model pembelajaran IBL. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan. Fokus yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Data hasil belajar kognitif diperoleh dari nilai tes di akhir siklus, data hasil belajar afektif diperoleh dari hasil angket siswa, sedangkan data hasil belajar psikomotorik diperoleh dari hasil observasi. Dari hasil penelitian, rata-rata hasil belajar kognitif pada siklus I meningkat dari 58,19 (nilai pra tindakan di atas KKM) atau sekitar 25% (nilai pra tindakan di atas KKM) menjadi 69,58 (nilai siklus I di atas KKM) atau sekitar 53% (siklus I). Pada siklus II mencapai 85,55 (nilai siklus II di atas KKM) atau sekitar 100%. Sedangkan rata-rata hasil belajar proses dan sikap

pada siklus I dan II berturut-turut adalah 78,24;78,54 dan 93,52;97,37. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat melalui penerapan model pembelajaran dengan pendekatan IBL.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, Kimia, *Inquiry Based Learning Model*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Sutojayan ternyata hasil belajar kimia siswa kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan masih rendah yaitu nilai rata-rata untuk sifat koligatif larutan adalah 58,19 dan persentase nilai di bawah KKM 75% atau sekitar 27 siswa. Rendahnya hasil belajar kimia di kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan tersebut menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep kimia. Hal ini disebabkan karena pembelajaran didominasi dengan metode ceramah yang berpusat pada guru. Guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sebagai pemberi pengetahuan bagi siswa. Akibatnya siswa memiliki banyak pengetahuan tetapi tidak dilatih untuk menemukan pengetahuan dan konsep, sehingga siswa cenderung lebih cepat bosan dalam mengikuti pelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Hasil wawancara dengan siswa tentang permasalahan dalam mata pelajaran kimia, antara lain: 1) Kesulitan dalam memahami dan menghafal konsep kimia yang abstrak. 2) Kesulitan dalam hitungan kimia karena kurangnya latihan. 3) Kesulitan mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari yang mereka alami atau di lingkungan sekitar. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan melakukan terobosan dalam pembelajaran kimia sehingga tidak menyajikan materi yang bersifat abstrak tetapi juga harus melibatkan siswa secara langsung di dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran dengan pendekatan IBL. Pendekatan ini diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar kimia sehingga diharapkan hasil belajarnya akan meningkat, karena siswa diajak langsung untuk mencari informasi, melakukan penyelidikan atau percobaan untuk menemukan konsep tentang materi pelajaran.

Menurut pendapat (Gunardi, 2020) menyatakan bahwa (IBL) *Inquiry Based Learning* adalah model pembelajaran yang pembelajarannya siswa bertanya dan menyimpulkan tentang pengalaman dan kegiatan yang dilakukan. Pada pembelajaran *inquiry*, peserta didik memperoleh, membuat susunan dan menyampaikan pengetahuan dan menemukan pengetahuan dan informasi baru. Menurut Coffman dalam (Purba, 2021) model *Inquiry Based Learning* diharapkan siswa berpikir, bertanya, menyelidiki dan percobaan agar siswa dapat

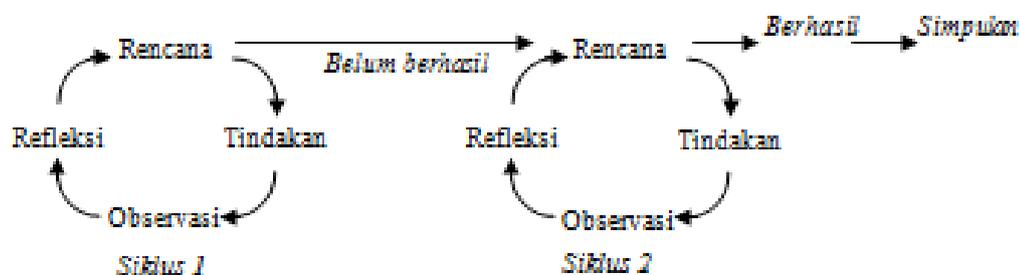
menyelesaikan ide yang nyata dan ilmiah. Siswa juga mendapatkan pengetahuan sendiri, sikap, dan keterampilan untuk terwujudnya perilaku yang berubah (Sudjana, 2011). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Inquiry Based Learning* adalah model pembelajaran agar siswa mengikuti proses untuk menemukan pengetahuan sendiri melalui penyelidikan, mencari, menemukan dan siswa melaksanakan eksperimen dalam menyelesaikan suatu persoalan atau materi dalam pembelajaran akan diketahui terlebih dahulu.

Adapun kelebihan model pembelajaran dengan pendekatan ini menurut (Roestiyah, 2008) yakni sebagai berikut. 1) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap obyektif, jujur dan terbuka. 2) Situasi proses belajar menjadi merangsang. 3) Memberi kebebasan siswa untuk belajar sendiri. 4) Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu. 5) Mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri. Di samping kelebihan yang telah disebutkan di atas, pendekatan ini juga mempunyai kekurangan antara lain. 1) Diharuskan adanya kesiapan mental pada siswa. 2) Perlu adanya proses penyesuaian/adaptasi dari metode tradisional ke pendekatan ini. Penelitian dengan menggunakan pendekatan IBL ini pernah dilakukan oleh (Sugianto et al., 2022) yang mengeksperimenkan tentang Pengaruh Metode Pembelajaran *Discovery* Menggunakan *E-learning* Terhadap Kemampuan Literasi Matematis MTs, ternyata hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan.

Penelitian lain oleh (Sasmi, 2014) menunjukkan bahwa dengan Pengembangan LKS Berbasis *Guided Discovery* (Penemuan Terbimbing) Pada Pokok Bahasan Bangun Datar Segi Empat Kelas VII Semester 2 MTS Lunto Kota Sawahlunto hasil belajarnya juga meningkat. Selain itu, (Shandra & Movitaria, 2022) yang meneliti penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan hasil belajar yang meningkat. Perbedaan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah siswa lebih diaktifkan dalam mencari informasi dan pengetahuan mengenai materi dengan jalan siswa membuat soal yang disertai dengan jawabannya, kemudian dengan informasi yang mereka dapat siswa melakukan percobaan untuk membuktikan teori yang ditemukan oleh para ahli. Pada akhir kegiatan, siswa menyimpulkan konsep materi yang dibahas. Dengan kegiatan ini diharapkan pemahaman siswa akan meningkat yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Kimia Melalui Model Pendekatan IBL (*Inquiry Based Learning*) Pada Siswa Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan.

## METODE PENELITIAN

Berdasarkan variable yang diteliti dan tujuan yang hendak dicapai, maka metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Sanjaya, 2016). (Kemmis, 2009) membagi komponen utama penelitian tindakan kelas, yakni perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing) dan refleksi (reflecting). Namun yang membedakan dengan Kurt Lewin adalah sesudah suatu siklus selesai, yakni sesudah refleksi kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri, demikian seterusnya dengan beberapa kali siklus (Burnes, 2020). Dengan teknik yang digunakan peneliti ini, peneliti berupaya untuk meningkatkan Hasil Belajar Kimia Melalui Model Pendekatan IBL (Inquiry Based Learning) Pada Siswa Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan.



Gambar 1. Rencana Siklus Model Kemmis

Pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah seluruh peserta didik Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 36 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik putra dan 24 peserta didik putri. Nama-nama peserta didik akan tersaji dalam lampiran. Observer terdiri atas dua orang Pendidik yaitu, Sunardi, S.Pd dan Dwi Sember Tar Retnowati, S.T. sebagai teman sejawat yang membantu peneliti dalam merekam proses pembelajaran dengan instrument yang dipilih. Instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Data penelitian yang dimaksud adalah sebuah informasi dari penelitian tindakan kelas ini, yaitu berupa kata-kata, angka-angka, gambar, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menjawab masalah penelitian.

(Nedianna et al., 2023) Adapun ragam instrument penelitian tindakan kelas yang telah dipersiapkan yaitu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar observasi Pendidik dan lembar observasi peserta didik, wawancara, angket dan catatan lapangan. (Kurnia et al., 2023) Selain itu juga terdapat instrument pengumpul data hasil, yang dapat dikumpulkan dari hasil belajar berdasarkan soal-soal yang diberikan, serta ketrampilan peserta didik berdasarkan rubrik yang ada. Teknik analisis yang digunakan yaitu deskriptif persentase. Data hasil penelitian yang

dianalisis meliputi rata-rata kelas, ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar secara klasikal. Selanjutnya hasil analisis data diperoleh baik secara kualitatif (dengan kata-kata) dan kuantitatif (dengan grafik) (Rahayu, 2015). Analisis data dari sumber-sumber informasi hasil penelitian didapat dari Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, Hasil wawancara dengan peserta didik dan Analisis Data Tes.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

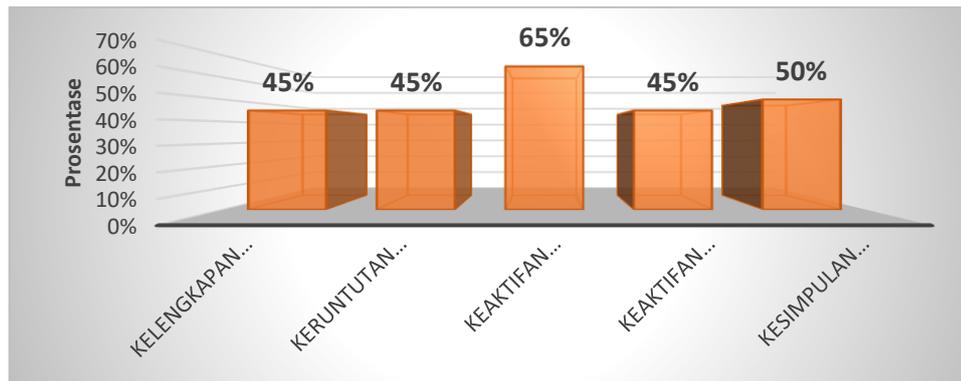
Sebelum melaksanakan proses penelitian, peneliti mengumpulkan data dan informasi tentang subjek penelitian. Data-data yang dikumpulkan antara lain daftar nama peserta didik Kelas XII MIPA 3, daftar nilai pelaksanaan Test Formatif kimia dengan sifat koligatif larutan, hasil wawancara dengan informan yaitu peserta didik Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar. Dari pengumpulan data, nilai pelaksanaan Test Formatif tentang sifat koligatif larutan kompetensi dasar 3.1 dan 4.1 dengan rata-rata nilai yang didapat hanya sebesar 58,19. Dari 36 peserta didik, hanya 9 peserta didik yang mendapat nilai di atas 75. Ini berarti hanya 25% peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar, karena Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) telah ditentukan sebesar 75.

### Siklus 1

Pada pelaksanaan pembelajaran, Pendidik masih menghadapi berbagai kendala, antara lain : 1) Masih ada kelompok yang bingung dalam mengikuti langkah-langkah yang tertera dalam lembar kegiatan. 2) Masih ada beberapa peserta didik yang belum aktif dalam pelaksanaan percobaan. 3) Ketika pelaksanaan diskusi, ada beberapa peserta didik yang tidak aktif menyampaikan pendapatnya. 4) Dalam menyimpulkan hasil percobaan, terdapat 2 (dua) kelompok yang malu untuk presentasi, dan hanya terdapat 3 (tiga) peserta didik yang mengajukan pertanyaan. Adapun persentase hasil observasi dalam pelaksanaan percobaan pada siklus I dapat dilihat dari tabel 1 bawah ini. Perhitungan persentase keberhasilan siklus I di bawah ini diskusikan juga dengan teman sejawat.

Tabel 1. Prosentase Hasil Observasi Siklus I

| No | Kegiatan peserta didik  | Prosentase |
|----|---|------------|
| 1  | Kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan                     | 45%        |
| 2  | Keruntutan langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan percobaan     | 45%        |
| 3  | Keaktifan peserta didik selama melaksanakan kegiatan percobaan      | 65%        |
| 4  | Keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi | 45%        |
| 5  | Kesimpulan akhir sesuai percobaan                                   | 50%        |



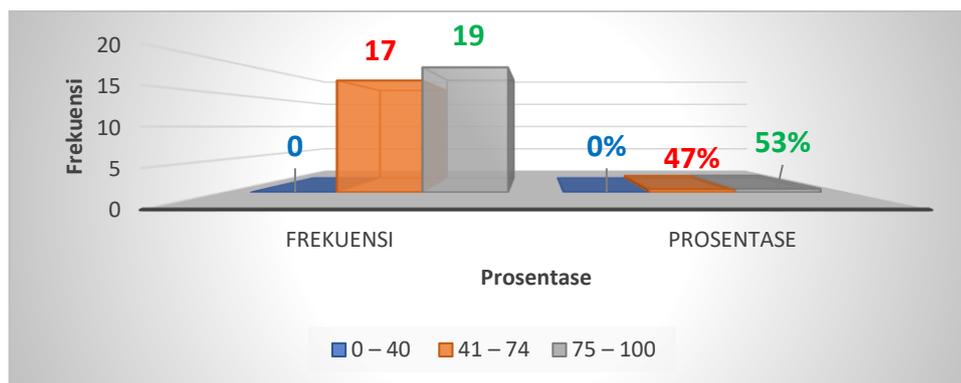
Gambar 2. Grafik Prosentase Hasil Observasi Siklus I

Hasil *post test* pada siklus pertama dapat menjadi perhitungan persentase meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik. Dengan acuan penilaian tetap berdasarkan nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu paling sedikit peserta didik memperoleh nilai 75. Adapun rekapitulasi hasil test siklus I adalah sebagai berikut: (nama peserta didik dan daftar nilai bisa dilihat di lampiran)

Tabel 2. Hasil *Post Test* Siklus I

| No | Deskripsi   | Nilai |
|----|---|-------|
| 1  | Jumlah Nilai  | 2505  |
| 2  | Rata-rata Hasil Post Test                                     | 69,58 |
| 3  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM (75)     | 19    |
| 4  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM (75)  | 53%   |
| 5  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM (75)     | 17    |
| 6  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM (75) | 47%   |

Nilai rata-rata hasil *post test*, dapat dihitung dari :  $\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$ , Jadi  $\bar{X} = \frac{2505}{36} = 69,58$ . Nilai rata-rata ini sudah mengalami peningkatan dimana nilai rata-rata pada pra tindakan 58,19 menjadi 69,58. Rumus Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$ . Jadi, Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{19}{36} \times 100\% = 53\%$ . Masing kurang dari indikator pencapaian siklus I sebesar 85% atau lebih. Maka dilanjutkan percobaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Inquiry Based Learning (IBL)* pada siklus II. Tabel berikut adalah daftar frekuensi nilai *post test* siklus I kimia sifat koligatif larutan dengan soal pengerjaan peserta didik Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar setelah pembelajaran menggunakan dengan model pembelajaran *Inquiry Based Learning (IBL)*, dengan nilai minimal KKM sebesar 75:



Gambar 3. Grafik Nilai Pelaksanaan Test Formatif Siklus I

Berdasarkan gambar 3 dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang nilai di rentang 0-40 ada 0%, rentang 41-74 ada 17 peserta didik atau 47% dan rentang 75-100 (*nilai kkm*  $\geq$  75) ada 19 peserta didik atau 53%. Hasil ini masih dibawah indikator keberhasilan pencapaian yaitu 85% sehingga masih diperlukan pelaksanaan siklus selanjutnya yaitu siklus II. Sedangkan untuk hasil penilaian sikap pada siklus I mempunyai rata-rata 78,549 dan rata-rata hasil penilaian proses pada siklus I adalah 78,24.

## Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, disepakati bahwa siklus kedua perlu dilaksanakan. Pelaksanaan siklus II yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 25 Agustus 2023 di ruang Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar pada jam pertama dan kedua. Pertemuan direncanakan berlangsung 2 x 45 menit dilaksanakan pada jadwal terstruktur. Proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, Pendidik telah melaksanakan perbaikan dari siklus I, peserta didik sudah mengalami kemajuan dan pelaksanaan-pun telah berjalan baik. Namun Pendidik menemukan masalah baru dalam pelaksanaan siklus II, yaitu : 1) Beberapa peserta didik masih belum dapat memahami persoalan yang diberikan. Namun diantisipasi oleh peneliti dengan mendekati peserta didik yang belum memahami dan memberikan bimbingan. 2) Masih terdapat 3-4 peserta didik yang malu dalam presentasi dan kurang aktif dalam diskusi kelompok. Adapun persentase hasil observasi dalam pelaksanaan percobaan pada siklus II dapat dilihat dari tabel bawah ini. Perhitungan persentase keberhasilan siklus II di bawah ini diskusikan juga dengan teman sejawat.

Tabel 3. Prosentase Hasil Observasi Siklus II

| No | Kegiatan peserta didik  | Prosentase |
|----|---|------------|
| 1  | Kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan                 | 85%        |
| 2  | Keruntutan langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan percobaan | 85%        |

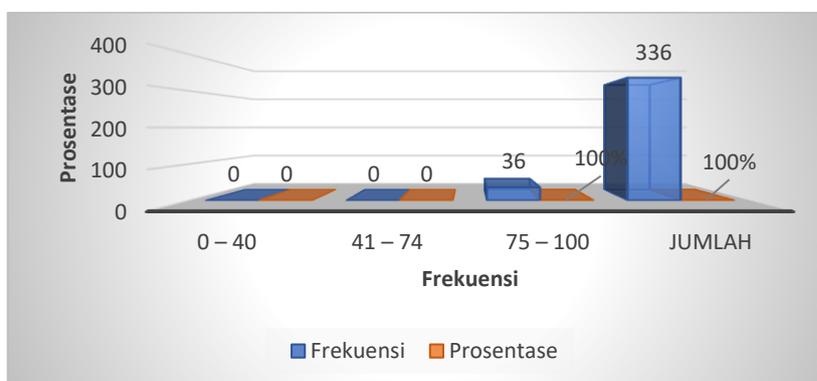
|   |   |       |
|---|---|-------|
| 3 | Keaktifan peserta didik selama melaksanakan kegiatan percobaan      | 95%   |
| 4 | Keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi | 88%   |
| 5 | Kesimpulan akhir sesuai percobaan                                   | 88.3% |

Hasil *post test* pada siklus kedua dapat menjadi perhitungan persentase meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan acuan penilaian tetap berdasarkan nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu paling sedikit peserta didik memperoleh nilai 75. Adapun rekapitulasi hasil test siklus II adalah sebagai berikut: (nama peserta didik dan daftar nilai bisa dilihat di lampiran)

Tabel 4. Hasil Post Test Siklus Kedua

| No | Deskripsi  | Nilai |
|----|--|-------|
| 1  | Jumlah Nilai   | 3080  |
| 2  | Rata-rata Hasil Post Test                                      | 85,55 |
| 3  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM (70)      | 36    |
| 4  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM (70)  | 100%  |
| 5  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM (70)     | 0     |
| 6  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM (70) | 0%    |

Nilai rata-rata hasil *post test*, dapat dihitung dari :  $\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$ , Jadi  $\bar{X} = \frac{3080}{36} = 85,55$ . Nilai KKM = 75. Jadi sudah ada Meningkatkan prestasi belajar yang signifikan. Rumus Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$ . Jadi, Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{36}{36} \times 100\% = 100\%$ . Telah mencapai indikator pencapaian siklus II sebesar 85% atau lebih. Maka tidak perlu dilanjutkan percobaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Inquiry Based Learning (IBL)* siklus III. Tabel berikut adalah daftar frekuensi nilai *post test* siklus II kimia dengan sifat koligatif larutan pada peserta didik Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning (IBL)*II, dengan nilai minimal KKM sebesar 75.



Gambar 4. Grafik Frekuensi Nilai Siklus II

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa 0 (0%) peserta didik yang mendapat nilai di

rentang 0-40, 0 (0%) peserta didik yang mendapat nilai di rentang 41-74 dan terdapat 36 (100%) peserta didik yang mendapat nilai di rentang 75-100. Dengan ketentuan nilai KKM 75, dapat disimpulkan bahwa pencapaian prestasi belajar peserta didik telah meningkat dari 53% menjadi 100%. Dengan 100% maka telah tercapai indikator pencapaian siklus II sebesar yang 85% atau lebih, maka tidak perlu dilanjutkan ke Siklus III. Selain itu, dari proses wawancara diperoleh kesimpulan bahwa beberapa peserta didik menjadi bersemangat dalam belajar kimia, karena pelaksanaan kegiatan belajar kimia yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning (IBL)* ini dilaksanakan dengan secara baik bersama kelompok menjadikan mereka lebih rileks dan ringan dalam mengerjakan laporan kegiatan. Meskipun masih terdapat kendala-kendala seperti yang telah diuraikan dalam laporan observasi. Dari hasil *post test*, 36 nilai peserta didik telah sesuai KKM atau di atas nilai 75. Sedangkan rata-rata hasil penilaian sikap pada siklus II adalah 97,37 atau mengalami kenaikan sebesar 18,83 dari siklus I dan rata-rata hasil penilaian proses pada siklus II adalah 93,52 atau mengalami kenaikan sebesar 15,28 dari siklus I.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I, II dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran yang tampak dan perolehan hasil evaluasi dan keaktifan peserta didik. Dari tabel dan gambar siklus I hasil observasi menunjukkan, persentase keberhasilan kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan 45%, persentase keruntutan langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan percobaan 45%, persentase keaktifan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan percobaan 65%, persentase keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi 45% dan persentase hasil penarikan kesimpulan akhir sesuai percobaan 50%. Berdasarkan tabel siklus II hasil observasi menunjukkan, persentase keberhasilan metode kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan peserta didik yang disiapkan 85%, persentase keruntutan langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan percobaan 85%, persentase keaktifan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan percobaan 95%, persentase keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi 88% dan persentase hasil penarikan kesimpulan akhir sesuai percobaan 88,3%.

Dari daftar nilai (lihat lampiran) dapat kita lihat adanya persentase kenaikan nilai kimia mulai dari kondisi awal pra tindakan, diketahui baru 9 peserta didik atau 25% yang mengalami ketuntasan belajar dan mendapatkan nilai sesuai dengan KKM. Hasil evaluasi siklus I menunjukkan baru 19 peserta didik atau 53% yang mengalami ketuntasan belajar dan mendapat nilai sama dengan atau di atas KKM yaitu 75. Hal itu menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum mencapai keberhasilan, karena indikator pencapaian adalah sebesar 85% atau lebih.

Siklus II menunjukkan ada 36 peserta didik atau 100% dari 36 peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus II ini peneliti telah mencapai keberhasilan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan.

Ketika peneliti melaksanakan siklus I, peneliti mengalami berbagai kendala antara lain beberapa peserta didik masih tampak bingung dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Masih ada kelompok yang bingung dalam mengikuti langkah-langkah yang tertera dalam lembar kegiatan. Masih ada beberapa peserta didik yang belum aktif dalam pelaksanaan percobaan. Ketika pelaksanaan diskusi, ada beberapa peserta didik yang tidak aktif menyampaikan pendapatnya. Dalam menyimpulkan hasil percobaan, terdapat 2 (dua) kelompok yang malu untuk presentasi, dan hanya terdapat 3 (tiga) peserta didik yang mengajukan pertanyaan.

Peneliti kemudian melaksanakan siklus II sebagai perbaikan siklus I, sebelum pelaksanaan siklus II ini peneliti mengganti rencana pembelajaran model pembelajaran *Inquiry Based Learning (IBL)* baru yaitu dengan memberikan tugas kepada kelompok untuk mendiskusikan beberapa persoalan sifat koligatif larutan kenaikan titik didih dan tekanan osmotik. Dalam pelaksanaan percobaan, peneliti senantiasa memberi bimbingan untuk peserta didiknya dalam melaksanakan langkah-langkah sesuai lembar kegiatan. Peneliti pun memberi bimbingan peserta didik saat berdiskusi untuk menarik kesimpulan. Dengan adanya motivasi pendidik berupa *reward*, peserta didik telah terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam melaksanakan percobaan, presentasi di depan kelas dan berdiskusi menarik kesimpulan. Meskipun ada kendala yaitu beberapa peserta didik masih belum dapat memahami persoalan yang diberikan, namun dengan hasil prestasi belajar yang dicapai dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dari siklus II ini telah berhasil.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran dengan pendekatan IBL pada mata pelajaran kimia khususnya pada pokok bahasan sifat koligatif larutan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar. Hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa. Sebelum penerapan model pembelajaran dengan pendekatan IBL (Kondisi pra tindakan) nilai rata-rata kognitif siswa 58,15 dengan ketuntasan 25% dan setelah penerapan model pembelajaran dengan pendekatan IBL menjadi 69,58 dengan ketuntasan klasikal 53% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 85,55 dengan ketuntasan klasikal 100% pada siklus II.

Rata-rata hasil penilaian sikap pada siklus II adalah 97,37 atau mengalami kenaikan sebesar 18,83 dari siklus I dan rata-rata hasil penilaian proses pada siklus II adalah 93,52 atau mengalami kenaikan sebesar 15,28 dari siklus I. Dengan demikian target peneliti telah tercapai.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Burnes, B. (2020). The Origins of Lewin's Three-Step Model of Change. *Journal of Applied Behavioral Science*, 56(1). <https://doi.org/10.1177/0021886319892685>
- Gunardi. (2020). Inquiry Based Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Matematika. *SHEs: Conference Series* 3, 4(1).
- Kemmis, S. (2009). Action research as a practice-based practice. *Educational Action Research*, 17(3). <https://doi.org/10.1080/09650790903093284>
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2). <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>
- Nedianna, U. S., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) pada Materi Kebudayaan Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.883>
- Purba, D. S. (2021). Penerapan Model Inquiry Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 106 AEK Galoga Kecamatan Panyabungan. *IAIN Padangsidempuan*.
- Rahayu, N. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Sentolo. *Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Sentolo*, 3, 1–16.
- Roestiyah. (2008). the Influence of Discovery Learning Method and Motivation To Result of Student Learning Mathematics. *Rineka Cipta*, 3.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenadamedia.
- SASMI, F. D. (2014). PENGEMBANGAN LKS BERBASIS GUIDED DISCOVERY (PENEMUAN TERBIMBING) PADA POKOK BAHASAN BANGUN DATAR SEGI EMPAT KELAS VII SEMESTER 2 MTs LUNTO KOTA SAWAHLUNTO. *Pendidikan Matematika, Vol 4, No 2 (2014)*.
- Shandra, Y., & Movitaria, M. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1).

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2006>

Sudjana, N. (2011). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Edisi ke-16). *Sinarbaru*.

Sugianto, H., Suyitno, A., & Asih, T. S. N. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Discovery Menggunakan E-learning Terhadap Kemampuan Literasi Matematis MTs. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1).

<https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i1.6264>



## Studi Kasus Perilaku Anak Hiperaktif Di SDN 3 Sukoharjo Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung

Evi Levia Trisna<sup>1\*</sup>, Ria Fajrin Rizqy Ana<sup>2</sup>  
evilevia17@gmail.com<sup>1\*</sup>, riafajrin72@gmail.com<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
<sup>1,2</sup>Universitas Bhinneka PGRI

**Abstract :** Hyperactivity is a child who has attention deficit disorder who behaves like talking to himself, can't keep quiet, often leaves his seat or walks around in class, often acts strangely like throwing things, grabbing his friends' things, hard to talk to, not even connecting when talking. being asked, always looking for the teacher's attention, and children always ask too much of the teacher. The formulation of the research problem is how is the behavior of hyperactive children at SDN 3 Sukoharjo, Bandung District, Tulungagung Regency. This study aims to identify the behavior of hyperactive children at SDN 3 Sukoharjo, Bandung District, Tulungagung Regency. This research uses a qualitative descriptive approach using the case study method. The research instrument used observation sheets, interview sheets, and documentation. From the results of the case study it was proven that there were 2 children with hyperactivity disorder who were in class II and V of SDN 3 Sukoharjo. This the results of this study can be concluded that Subject A1 is a hyperactive student, not too aggressive and introverted. While student A2 is a student with excessive hyperactivity, often moves and is unable to concentrate. The results of this study can be used as input and material for consideration for future researchers.

**Keywords :** Hyperactivity, Behavior, Case Study.

**Abstrak :** Hiperaktif adalah anak yang memiliki gangguan defisit perhatian yang berperilaku seperti berbicara sendiri, tidak bisa diam, sering meninggalkan tempat duduk atau berjalan-jalan di dalam kelas, sering bertingkah aneh seperti melempar barang, merebut barang temannya, sulit untuk diajak berbicara, bahkan tidak nyambung saat ditanya, selalu mencari-cari perhatian guru, dan anak selalu bertanya berlebihan terhadap guru. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana perilaku anak hiperaktif di SDN 3 Sukoharjo Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku anak hiperaktif di SDN 3 Sukoharjo Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil studi kasus terbukti bahwa terdapat 2 anak yang mengalami gangguan hiperaktif yang duduk di kelas II dan V SDN 3 Sukoharjo. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Subjek A1 merupakan siswa hiperaktif tidak terlalu agresif dan introvert. Sedangkan siswa A2 merupakan siswa dengan tingkat hiperaktif yang berlebih, sering berpindah-pindah dan tidak mampu berkonsentrasi. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

**Kata Kunci :** Hiperaktif, Perilaku, Studi Kasus.

## **PENDAHULUAN**

Anak hiperaktif adalah anak yang memiliki gangguan defisit perhatian. Hiperaktif juga dikenal sebagai hiperkinetik yang merupakan kelainan yang terjadi pada perkembangan awal anak dan karakteristik utamanya adalah konsentrasi yang buruk, dan impulsif. Alasan anak dikatakan sebagai anak hiperaktif yaitu karena anak identik banyak gerak dan cara berpikir sangat berbeda dengan anak normal (Maharani et al., 2017). Seringkali anak hiperaktif disebut sebagai anak nakal atau keras kepala dan juga anak yang bodoh. oleh sebab itu perilaku hiperaktif harus segera ditangani agar tidak mengakibatkan perilaku yang menetap dimasa depan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 3 Sukoharjo bahwa ditemukan 2 anak yang diduga sebagai anak hiperaktif. Siswa yang mengalami gangguan hiperaktif duduk di kelas II dan kelas V, yang beridentitaskan laki-laki semua. Alasannya anak tersebut dikatakan anak hiperaktif, karena dari hasil yang didapat anak tersebut menunjukkan perilaku seperti berbicara sendiri, tidak bisa diam, sering meninggalkan tempat duduk atau berjalan-jalan di dalam kelas, sering bertingkah aneh seperti melempar barang, merebut barang temannya, sulit untuk diajak berbicara, bahkan tidak nyambung saat ditanya, selalu mencari-cari perhatian guru, dan anak selalu bertanya berlebihan terhadap guru. Dari sikap anak hiperaktif yang terlihat adalah cenderung negatif.

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Maharani et al., 2017) yang berjudul Perilaku Anak Hiperaktif Di Raudhatul Athfal Al-Huda Tahun Ajaran 2019-2020. Dengan hasil yang diperoleh perilaku anak hiperaktif tersebut yaitu sulit untuk tenang, sering mengganggu teman- temannya saat dikelas dan di luar kelas, suka berpindah-pindah tempat, sering berlari-lari di dalam kelas, anak sangat susah mengantri, anak tidak mau berbaris, dan suka berteriak-teriak. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis jadikan referensi dan bahan masukkan untuk mengetahui lebih jauh tentang perilaku anak hiperaktif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku anak hiperaktif di SDN 3 Sukoharjo Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. (A. A. Hidayat, 2015) menjelaskan bahwa studi kasus merupakan bagian dari metodologi penelitian yang pada dasarnya dalam pembahasannya, peneliti harus lebih teliti, dan lebih dalam untuk

mengungkapkan suatu kejadian, peristiwa, baik individu maupun kelompok. Pendekatan studi kasus termasuk dalam penelitian analisis maupun deskriptif yang merupakan penelitian yang memfokuskan pada suatu kasus tertentu untuk diurut tuntas (Wahyuningsih, 2013). Prosedur penelitian kualitatif yang dilakukan oleh peneliti melalui beberapa tahapan yang dirujuk dari pendapat (Moleong, 2010) yaitu tahap- tahap secara umum terdiri atas tahap pra lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data.

Penelitian ini berlokasi di SDN 3 Sukoharjo kecamatan Bandung, kabupaten Tulungagung. Subjek penelitian yang diambil peneliti yaitu siswa. Perilaku anak hiperaktif di SDN 3 Sukoharjo berjumlah 2 anak yang duduk di kelas II dan V dengan identitas laki-laki semua. Keabsahan data pada penelitian kualitatif meliputi triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Pada penelitian ini menggunakan triangulasi Teknik. Teknik pengumpulan data adalah langkah untuk mendapatkan data, dan teknik penelitian yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi (Virawati et al., 2023). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan serta dokumentasi, dengan adanya analisis data maka hasil laporan akan mudah untuk dipahami oleh orang lain (Sardiman, 2011). Langkah-langkah teknik analisis data diantaranya yaitu reduksi data, penyajian data, dan *Conclusion Drawing /verification*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini merupakan representasi dari pelaksanaan penelitian di SDN 3 Sukoharjo Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung mengenai Perilaku Anak Hiperaktif dengan berbagai kondisi sesuai dengan subjek penelitian yang diteliti dengan hasil dibagi menjadi 3 (tiga) observasi yang dilakukan di kelas, wawancara dengan guru serta wawancara dengan orangtua siswa. Hasil observasi partisipan dilakukan untuk mengetahui bagaimana sebenarnya subjek penelitian berperilaku di sekolah khususnya di dalam kelas dengan hasil sebagai berikut.

Siswa A1. Penjabaran pelaksanaan observasi merupakan hasil dari pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui bagaimana perilaku siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan kondisi perilaku siswa hiperaktif selama berada di dalam kelas. Hasil observasi yang dilakukan dijabarkan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Siswa A1

| Indikator                              | Pernyataan  | Hasil kegiatan |       |
|--|---|----------------|-------|
|  |   | Ya             | Tidak |
| Berperilaku agresif                    | a. Siswa cenderung memiliki perilaku ingin melukai teman  |                | V     |
| Tidak dapat tenang                     | b. Siswa selalu berjalan dan berlarian kesana-kesini saat proses pembelajaran berlangsung                                 | V              |       |
| Impulsif                               | c. Siswa bertindak tanpa dipikir contohnya saat pembelajaran berlangsung dikelas siswa tiba-tiba lari keluar tanpa sebab. | V              |       |
| <i>Temper tantrum</i>                  | d. Siswa sering menangis dengan sendirinya  |                | V     |
| Sulit memusatkan perhatian             | e. Siswa sering berteriak tidak jelas   | V              |       |
|  | f. Ketidakmampuan untuk perhatian mempertahankan terhadap suatu kegiatan atau informasi yang diberikan guru               | V              |       |
| Senang mencari perhatian terhadap guru | g. Siswa berperilaku berlebihan dari orang lain   | V              |       |

Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SDN 3 Sukoharjo mengacu pada observasi 1 diketahui subjek tidak memiliki perilaku yang agresif pada teman selama pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas. Subjek tidak tenang diketahui masih sering berlarian dan berpindah tempat duduk bukan karena ingin mengajak teman bermain, akan tetapi lebih karena subjek tidak bisa tenang berada di tempat duduk sendiri. Subjek diketahui tidak memiliki tempramen yang meletup-letup dan tidak menentu. Sehingga sesekali subjek menangis sendiri atau keluar kelar untuk menenangkan diri. Subjek memiliki kemampuan berfikir yang sangat baik sehingga mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan mampu mengerjakan tugas secara baik dengan nilai yang baik. hal terakhir yang menjadi hasil observasi adalah perhatian yang dibutuhkan subjek yang dinilai baik dan tidak berperilaku yang berlebihan baik pada guru serta teman sekelas.

Sesuai dengan hasil observasi terhadap subjek penelitian dapat disimpulkan bahwa kualitas pribadi subjek dinilai baik meskipun memiliki perilaku hiperaktif. Subjek tidak melakukan tindakan yang merugikan lingkungan, meski hiperaktif subjek penelitian memiliki pola berfikir yang sangat baik diketahui dengan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan mengerjakan tugas dengan baik. Subjek mampu mengendalikan diri dalam mengurangi

tempramental yang dimiliki dengan keluar dari kelas sehingga tidak mempengaruhi siswa lain. Secara keseluruhan subjek mampu mengendalikan diri.

Siswa A2. Penjabaran pelaksanaan observasi merupakan hasil dari pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui bagaimana perilaku siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan kondisi perilaku siswa hiperaktif selama berada di dalam kelas. Hasil observasi yang dilakukan dijabarkan pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Siswa A2

| Indikator                              | Pernyataan  | Hasil kegiatan |       |
|--|---|----------------|-------|
|  |   | Ya             | Tidak |
| Berperilaku agresif                    | a. Siswa cenderung memiliki perilaku ingin melukai teman  |                | V     |
| Tidak dapat tenang                     | b. Siswa selalu berjalan dan berlarian kesana-kesini saat proses pembelajaran berlangsung                                 | V              |       |
| Impulsif                               | c. Siswa bertindak tanpa dipikir contohnya saat pembelajaran berlangsung dikelas siswa tiba-tiba lari keluar tanpa sebab. | V              |       |
| <i>Temper tantrum</i>                  | d. Siswa sering menangis dengan sendirinya  |                | V     |
|  | e. Siswa sering berteriak tidak jelas   | V              |       |
| Sulit memusatkan perhatian             | f. Ketidakmampuan untuk perhatian mempertahankan terhadap suatu kegiatan atau informasi yang diberikan guru               | V              |       |
| Senang mencari perhatian terhadap guru | g. Siswa berperilaku berlebihan dari orang lain   | V              |       |

Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 3 Sukoharjo mengacu pada observasi 2 diketahui subjek tidak memiliki perilaku yang agresif pada teman selama pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas. Subjek tidak tenang diketahui masih sering berlarian dan berpindah tempat duduk bukan karena ingin mengajak teman bermain, akan tetapi lebih karena subjek tidak bisa tenang berada di tempat duduk sendiri. Subjek diketahui tidak memiliki tempramen yang meletup-letup dan tidak menentu. Sehingga sesekali subjek menangis sendiri atau keluar kelas untuk menenangkan diri. Subjek memiliki kemampuan berfikir yang sangat baik sehingga mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan mampu mengerjakan tugas secara baik dengan nilai yang baik. Hal terakhir yang menjadi hasil observasi adalah perhatian yang dibutuhkan subjek yang dinilai baik dan tidak berperilaku yang berlebihan baik pada guru serta teman sekelas.

Sesuai dengan hasil observasi terhadap subjek penelitian dapat disimpulkan bahwa kualitas pribadi subjek dinilai baik meskipun memiliki perilaku hiperaktif. Subjek tidak melakukan tindakan yang merugikan lingkungan, meski hiperaktif subjek penelitian memiliki pola berfikir yang sangat baik diketahui dengan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan mengerjakan tugas dengan baik. Subjek mampu mengendalikan diri dalam mengurangi tempramental yang dimiliki dengan keluar dari kelas sehingga tidak mempengaruhi siswa lain. Secara keseluruhan kedua subjek mampu mengendalikan diri meskipun memiliki kecenderungan hiperaktif.

Subjek A1 merupakan siswa yang hiperaktif karena kurang perhatian dari orangtua yang memiliki pekerjaan sebagai Tenaga Kerja Wanita, meskipun memiliki sifat yang introferti, perilaku agresif ditunjukkan untuk mencari perhatian kepada orang sekitar. Subjek A1 tidak pernah menyakiti orang lain dengan perilaku agresif yang dimiliki. Karena perilaku hiperaktif yang ditunjukkan hanya sebatas mencari perhatian lingkungan sekitar. Sedangkan siswa A2 merupakan siswa dengan tingkat hiperaktif yang berlebih. Siswa A2 sering berpindah-pindah dan tidak mampu berkonsentrasi. Akan tetapi, tidak mengganggu teman di kelas karena seluruh siswa di kelas V sudah memahami kondisi dari siswa A2. Berdasarkan hasil wawancara guru diketahui siswa A2 sering keluar kelas dan tidak bisa duduk di bangku yang sudah disediakan sedangkan dari hasil wawancara orangtua diketahui siswa A2 bertindak hiperaktif tetapi tidak bertindak membahayakan.

Hiperaktif bisa dikatakan bukanlah penyakit tetapi gejala. Gejala hiperaktif mungkin terjadi jika anak yang memiliki perilaku kelainan kurang konsentrasi kebersamaan dengan hiperaktif (*Attention Deficit Disorder With Hyperactivity*) atau gejalanya hanya kurang pemusatan perhatian tanpa hiperaktif (*Attention Deficit Disorder*) ADHD. Gangguan perilaku pada anak yang agresif, aktif secara fisik atau tidak mau diam, impulsif yang pada artinya tidak bisa mengendalikan diri saat melakukan tindakan, mudah tersinggung. sulit berkonsentrasi dan mencari perhatian orang lain yaitu suatu hal yang dapat dikatakan bahwa anak itu mengalami gangguan hiperaktif (Lestari & Kamala, 2020). Hiperaktif dikenal sebagai hiperkinetik. Hiperkinetik merupakan kelainan yang terjadi pada perkembangan awal anak dan karakteristik utamanya adalah konsentrasi yang buruk, hiperaktif, dan impulsif (M. I. Hidayat & Susanto, 2022).

Diketahui ketidak tenangan siswa A1 dipengaruhi karena siswa memiliki kecenderungan untuk mencari perhatian kepada lingkungan sekitar. Dasar dari perilaku tersebut karena siswa A1 tidak memiliki perhatian yang cukup dari orangtua. Hasil wawancara

menguatkan bahwa siswa A1 sering berpindah tempat duduk akan tetapi masih sangat fokus dengan materi pembelajaran yang dilakukan sedangkan hasil wawancara dari orangtua wali diketahui bahwa kurangnya perhatian orangtua didukung dengan kurangnya siswa A1 bersosialisasi dengan lingkungan.

Siswa A2 memiliki kecenderungan untuk tidak dapat diam di tempat, kadang berpindah tempat duduk, kadang berada di luar kelas dan sesekali menempati tempat duduk guru. Hal ini dilakukan oleh siswa A2 untuk mengurangi kejenuhan selama pelaksanaan pembelajaran. Sesuai hasil wawancara diketahui bahwa siswa A2 beberapa kali duduk di tempat duduk guru, akan tetapi guru menganggap masih lumrah selama tidak mengganggu konsentrasi teman yang lainnya, hal ini sesuai dengan hasil wawancara dimana siswa A2 tidak mampu melakukan segala sesuatu dengan tenang. Akan tetapi, guru dan orangtua sama-sama memberikan pengarahan agar perilaku siswa A2 tidak menimbulkan kegaduhan dan merugikan oranglain.

Beberapa karakteristik perilaku anak hiperaktif yaitu anak cenderung beraktivitas secara berlebihan diberbagai waktu dan aktivitasnya tanpa kenal lelah. Perilaku hiperaktif tersebut juga merupakan perilaku abnormal maupun perilaku yang dapat diamati, dan perilaku anak yang dapat mengganggu penyelesaian belajar mengajar di sekolah (Warni, 2020). Menurut Zaviera dalam (Suwarno, 2016) Karakteristik anak hiperaktif antara lain tidak fokus, selalu menentang, destruktif, tak kenal lelah, tanpa tujuan, tidak sabar dan usil, intelegualitas rendah. Sedangkan menurut Arthur D. Anastopoulos dan Russel A. Barkley dalam (Novita et al., 2021) gejala-gejala hiperaktif, yaitu: 1) Ketidakmampuan untuk memusatkan perhatian atau bersifat ringan. Anak sering tidak mendengarkan perintah atau intruksi dari orang lain, tidak pernah menyelesaikan pekerjaan atau tugas yang diberikan, pemimpi dan membosankan. 2) Impulsif atau bersifat sedang, terkadang anak memberikan respon yang tidak teliti, cepat dan bertubi-tubi, ceroboh, anak sering menyela ketika orang lain berbicara, selalu sibuk sendiri, sulit menunggu giliran dalam suatu permainan, sering memulai dulu sebelum aktivitas kelompok dimulai, berbicara terus tanpa memperhatikan konsekuensi sosial.

Perilaku impulsif siswa A1 bahwa perilaku yang sering dilakukan adalah berpindah tempat duduk dengan sesekali meminta siswa lain untuk berganti tempat duduk dengan siswa A1. Guru mensiasati dengan menempatkan siswa A1 di tempat paling depan. Hasil wawancara dari guru diketahui bahwa hal yang dilakukan oleh siswa A1 merupakan sebuah kebiasaan yang tidak mengganggu jalannya pembelajaran. Siswa A1 memiliki kecenderungan melakukan hal tersebut karena kurang mendapatkan perhatian ketikan berada di lingkungan rumah. Siswa A2 memiliki kepintaran melebihi siswa lain di kelas V. Hal ini dikatehui dari kualitas belajar yang

baik dan mampu mengerjakan tugas yang diberikan dengan sangat baik serta dapat selesai lebih cepat. Berdasarkan jawaban guru, siswa A2 mengerjakan tugas dengan sangat baik agar memiliki waktu lebih untuk bermain di luar kelas. Hal ini berlawanan dengan jawaban orangtua karenan siswa A2 lebih banyak menghabiskan waktu untuk menonton film dan membaca komik di kamar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Subjek A1 merupakan siswa dengan perilaku hiperaktif yaitu siswa tidak dapat tenang, impulsif, siswa sering berteriak tidak jelas yang termasuk pada perilaku temper tantrum, sulit memusatkan perhatian, senang mencari perhatian guru. Perilaku subjek A1 ini dikarena kurang perhatian dari orangtua yang memiliki pekerjaan sebagai TKW (Tenaga Kerja Wanita). Subjek A1 ini memiliki perilaku hiperaktif yang mengarah kesifat yang *introvert*, sebab perilaku agresif yang ditunjukkan hanya sekedar untuk mencari perhatian kepada orang sekitar. Subjek A1 tidak pernah menyakiti oranglain dengan perilaku agresif yang dimiliki. Perilaku hiperaktif yang dimiliki siswa A2 ini seperti subjek siswa A1, subjek A2 ini juga memiliki perilaku tidak dapat tenang, impulsif, *temper tantrum* berteriak tidak jelas, tidak mampu mempertahankan perhatiannya, dan juga senang mencari perhatian guru. Subjek A2 ini merupakan siswa dengan tingkat hiperaktif yang berlebih. Siswa A2 sering berpindah-pindah dan tidak mampu berkonsentrasi. Akan tetapi, tidak mengganggu teman di kelas karena seluruh siswa yang ada dikelas sudah memahami kondisi dari siswa A2 ini. Perhatian yang tulus dibutuhkan oleh siswa A2 karena merasa kurang mendapatkan dari orangtua. Ketika berada di sekolah siswa A2 lebih manja kepada guru dan apabila berada di lingkungan keluarga, kecenderungan untuk marah akan sangat besar.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Hidayat, A. A. (2015). *Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif - Google Books*.

Health Books.

Hidayat, M. I., & Susanto, B. H. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Hiperaktif Kelas V SD Muhammadiyah Ambarketawang 2, Gamping, Sleman. *Jurnal PGMI 2022, 14*(1).

<https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/view/5169>

Lestari, G. I., & Kamala, I. (2020). GAMBARAN PERILAKU ANAK HIPERAKTIF PADA

SISWA KELAS I SD NEGERI II DEMAK IJO. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2).

<https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.771>

Maharani, putri ayu, Wahono, & Rahayu, aristiani p. (2017). Peran Guru Sebagai Pendamping Pada Anak Hiperaktif Usia 3-4 Tahun Di Tk Rahayu. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.

<http://dx.doi.org/10.30651/pedagogi.v3i1.1253>

Moleong, L. J. (2010). Meode Penelitian Kualitatif. In *PT Remaja Rosdakarya* (Vol. 53, Issue 9).

Novita, F., Munawaroh, H., & Muntaqo, R. (2021). Menejemen Penanganan Perilaku Hiperaktif Anak Usia Dini di BA 'Aisyiah Watubelah. *Jurnal Tawadhu*, 5(2).

<https://doi.org/10.52802/twd.v5i2.235>

Sardiman. (2011). Interakasi dan motivasi Belajar-Mengajar. *Interakasi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*, 10.

Suwarno, P. P. R. (2016). Analisis Tentang Anak Hiperaktif Dan Upaya Mengatasinya Pada Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *The Progressive and Fun Education Seminar*. <http://hdl.handle.net/11617/7872>

Virawati, Y., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berkarakter Materi Asean Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 3(01).

<https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.351>

Wahyuningsih, S. (2013). Metode Penelitian Studi Kasus: Konsep, Teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya. *UTM PRESS Bangkalan - Madura*.

Warni, L. (2020). Perilaku Anak Hiperaktif di Raudhatul Athfal Al- Huda Tahun Ajaran 2019-2020. In *UIN Sumatera Utara*. <http://repository.uinsu.ac.id/9957/>



## Pengembangan *Pop up* Papan Magnet Sistem Pencernaan Manusia untuk Menunjang Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Nila Kurnia<sup>1\*</sup>, Erwin Putera Permana<sup>2</sup>, Rian Damariswara<sup>3</sup>

nila.kurnia.351@gmail.com<sup>1\*</sup>, erwinp@unpkediri.ac.id<sup>2</sup>, riandamar08@unpkediri.ac.id<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri

**Abstract :** The purpose of this study was to determine the validity, and practicality of magnetic board *pop up* media for the human digestive system. This research is a development research that uses the ADDIE model. Data collection instruments in this study were observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique used is quantitative data analysis techniques in the form of scores on questionnaires. The results of this study were that the human digestive system magnetic board *pop up* media was stated to be very valid with a percentage of 82% of media validation and 98% of material validation. The magnetic board *pop up* media for the human digestive system was stated to be very practical with the results of the teacher's response questionnaire reaching 94% in the limited trial and 84% in the wide trial. Student response questionnaires reached 98% in limited trials and 97% in large trials.

**Keywords :** Learning media, Pop-ups, Magnetic boards, Science learning, The human digestive system.

**Abstrak :** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif berupa skor pada angket. Hasil dari penelitian ini adalah media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat valid dengan persentase 82% dari validasi media dan 98% dari validasi materi. Media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat praktis dengan hasil angket respon guru mencapai persentase 94% pada uji coba terbatas dan 84% pada uji coba luas. Angket respon siswa mencapai persentase 98% pada uji coba terbatas dan 97% pada uji coba luas.

**Kata Kunci :** Media pembelajaran, *Pop up*, Papan magnet, Pembelajaran IPA, Sistem pencernaan manusia.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan interaksi antar guru dan siswa. Menurut Robbayani (2016) pembelajaran adalah suatu kegiatan komunikasi yang terjadi antara tiga pihak meliputi siswa, guru dan bahan pembelajaran. Pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan

siswa yang mencakup tiga ranah yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, kompetensi yang telah ditetapkan nantinya siswa diharapkan mampu mencapainya. Setiap mata pelajaran memiliki cakupan materi yang tersusun sistematis dan memiliki tingkat kesulitan tersendiri (Hairun, 2020). Salah satu mata pelajaran yang memiliki cakupan yang padat dan memerlukan banyak penjelasan adalah pembelajaran IPA.

Pada dasarnya pembelajaran IPA lingkup pembahasannya sangat luas sehingga setiap satu materi pembelajaran memerlukan pembahasan yang cukup panjang. Suatu pembelajaran yang memiliki pembahasan yang panjang secara tidak langsung dapat menjadikan pembelajaran menjadi membosankan (Wardani et al., 2022). Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila dapat memberikan kesan dan pengalaman baru pada siswa, mampu membentuk kompetensi peserta didik dan terarah sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Mulyasa, 2019). Menurut hasil observasi di SDN Satak 2 pada kelas V dan di SDN Tiron 4 pada kelas V, pembelajaran IPA yang terintegrasi dalam pembelajaran tematik sulit dikondisikan. Hal ini terjadi karena guru hanya menjelaskan materi di papan tulis tanpa media pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat terbatas.

Paparan masalah dari pembelajaran IPA di SDN Satak 2 dan SDN Tiron 4 solusinya yaitu menciptakan media yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Yudhi (2013) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu mengirimkan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terstruktur sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efisien. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media yang menggabungkan *pop up* dan papan magnet. Menurut Dzuanda dalam (Sholeh, 2019) *pop up book* merupakan sebuah buku yang bisa bergerak dengan unsur 2 atau 3 dimensi serta menyajikan dengan tampilan yang bergerak saat dibuka sehingga memberikan kesan menarik. Sedangkan papan magnet adalah papan yang dilapisi logam agar bisa ditempel dengan benda magnetik (Hayati et al., 2019). Kelebihan dari media *pop up* ini adalah memiliki tampilan yang menarik karena berbentuk tiga dimensi (Umam et al., 2019). Hal ini sependapat dengan Atikasari & Desstya (2022) yang menyatakan *pop up* mempunyai visualisasi yang unik dan menarik sehingga mampu menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran. Kelebihan dari papan magnet yaitu mampu membantu guru dalam menjelaskan materi yang memaparkan proses seperti proses sistem pencernaan (Hayati et al., 2019). Dengan media yang lengkap dan

menggabungkan beberapa konsep media maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan memiliki semangat belajar.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Masturah et al., 2018) dengan judul penelitian yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh hasil *review* ahli mata pelajaran 95,8%, *review* ahli desain pembelajaran 88%, *review* ahli media pembelajaran 98,5%, uji coba perorangan 92%, uji coba kelompok kecil 91,67%, dan uji coba lapangan 90,08%. Peneliti kedua meneliti pengembangan media papan magnet adalah Sejati (2018) dengan judul penelitian yaitu Pengembangan Media Papan Magnet Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia dengan Model Pembelajaran *Course Review Horray* pada Mata Pelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh hasil analisis dari ahli media 87%, hasil analisis dari ahli materi 80%, hasil analisis dari angket tanggapan siswa 90%. Dengan beberapa penelitian yang relevan dan didukung teori yang juga relevan, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan *Pop up* Papan Magnet Sistem Pencernaan Manusia untuk Menunjang Pembelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, dan kepraktisan media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia untuk menunjang pembelajaran IPA siswa kelas V sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Pengembangan media pembelajaran *pop up* papan magnet dengan materi sistem pencernaan manusia menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Menurut Robert Maribe Branch dalam (Rahmawati et al., 2021) pada pelaksanaannya desain ADDIE memiliki beberapa macam adaptasi, namun secara umum memiliki 5 tahapan. Tahapan tersebut meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Uji coba terbatas dilaksanakan di SDN Tiron 4 dan uji coba luas dilaksanakan di SDN Satak 2. Subyek penelitian di SDN Tiron 4 pada kelas V yaitu 10 siswa yang terdiri dari 6 siswa perempuan dan 4 siswa laki laki. Subyek penelitian di SDN Satak 2 pada kelas V yaitu 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki laki dan 10 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif berupa skor pada angket.

Data kevalidan media pembelajaran diperoleh melalui angket validasi media dan validasi materi. Menurut Riduwan dalam (Rockyane & Sukartiningsih, 2018) untuk mengukur kriteria kevalidan dapat menggunakan rumus sebagai berikut

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diberikan}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Kriteria validasi yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media *Pop up* Papan Magnet

| No. | Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan) | Tingkat Kevalidan  | Keterangan            |
|-----|---------------------------------------|--------------------|-----------------------|
| 1.  | 81% - 100%                            | Sangat valid       | Tidak perlu revisi    |
| 2.  | 61% - 80%                             | Valid              | Revisi kecil          |
| 3.  | 41% - 60%                             | Kurang valid       | Revisi sedang         |
| 4.  | 21% - 40%                             | Tidak valid        | Revisi besar          |
| 5.  | 0% - 20%                              | Sangat tidak valid | Tidak dapat digunakan |

Data kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Menurut Akbar dalam (Irawan & Hakim, 2021) untuk mengukur kriteria kepraktisan dari angket uji coba kepraktisan oleh guru dapat menggunakan rumus sebagai berikut,

$$\text{Persentase audiensi/ pengguna} = \frac{\text{Total skor empiric yang dicapai}}{\text{Total skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Kriteria kepraktisan yang dihasilkan dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media *Pop up* Papan Magnet

| No. | Kriteria Pencapaian Nilai (Kepraktisan) | Tingkat Kepraktisan  | Keterangan                          |
|-----|---|----------------------|-------------------------------------|
| 1.  | 81,00% - 100%                           | Sangat praktis       | Dapat digunakan tanpa revisi        |
| 2.  | 61,00% - 80,00%                         | Praktis              | Dapat digunakan dengan revisi kecil |
| 3.  | 41,00% - 60,00%                         | Cukup praktis        | Disarankan untuk tidak digunakan    |
| 4.  | 21,00% - 40,00%                         | Tidak praktis        | Tidak dapat digunakan               |
| 5.  | 00,00% - 20,00%                         | Sangat tidak praktis | Tidak dapat digunakan               |

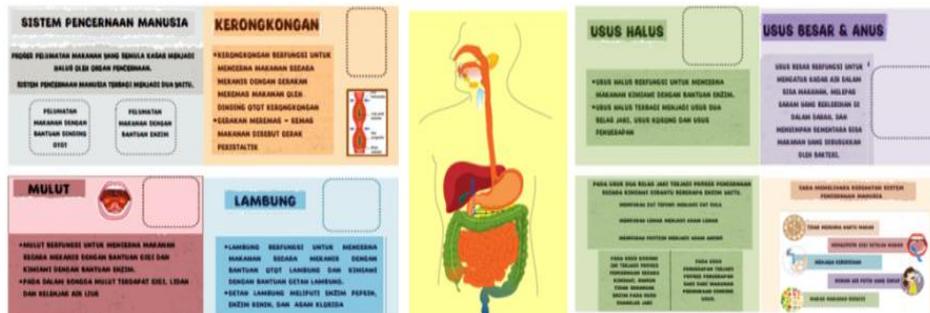
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan pada pengembangan media ini adalah analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dan analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi di SDN Satak 2 dan SDN Tiron 4. Hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Satak 2 yaitu pembelajaran di sekolah tersebut masih berbasis *teacher center* atau guru banyak mendominasi pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan suasana di kelas kurang kondusif. Hasil observasi di SDN Tiron 4 yaitu pembelajaran pada sekolah guru dala menjelaskan materi hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa bosan hanya mendengarkan guru

ceramah sehingga siswa lebih suka mengobrol dengan teman dan suasana kelas menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat dilakukan analisis kebutuhan yang didasarkan pada observasi dan wawancara pada guru kelas. Permasalahan di SDN Satak 2 tersebut dibutuhkan solusi berupa media pembelajaran yang digunakan secara klasikal, media yang memiliki keragaman warna, media bisa digunakan oleh siswa dan media pembelajaran tidak berbasis teknologi. Permasalahan di SDN Tiron 4 dibutuhkan solusi yaitu media yang bisa digunakan dengan berbagai metode pembelajaran, media memiliki penjelasan yang lengkap sehingga memudahkan pemahaman siswa, memiliki daya tarik atau kemenarikan media pembelajaran, dan media yang sesuai dengan fasilitas sekolah yang memiliki kendala dalam penerapan media berbasis teknologi.

Media yang dikembangkan adalah media *pop up* papan magnet. Media *pop up* papan magnet merupakan dua media pembelajaran yang digabungkan menjadi satu untuk memaksimalkan fungsi dari media pembelajaran. Media ini terbuat dari papan yang dilapisi seng dan dilapisi lagi dengan kertas artpaper yang berisi materi pembelajaran dan juga menerapkan prinsip *pop up* pada setiap penjelasan organ dari sistem pencernaan. Desain dari media *pop up* papan magnet bisa dilihat pada gambar berikut,



Gambar 1. Desain Media *Pop up* Papan Magnet Sistem Pencernaan Manusia

Data kevalidan diperoleh dari angket validasi media dan angket validasi materi. Hasil dari perhitungan dan analisis yang dilakukan terhadap skor hasil angket validasi media dan validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Skor hasil angket validasi media dan validasi materi

| No. | Ahli        | Jumlah skor | Skor Maksimal | Persentase | Keterangan   |
|-----|-------------|-------------|---------------|------------|--------------|
| 1.  | Ahli Media  | 41          | 50            | 82 %       | Sangat valid |
| 2.  | Ahli Materi | 54          | 55            | 98%        | Sangat valid |

Berdasarkan data di atas bahwa media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat valid baik dari validasi media maupun validasi materi.

Data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Hasil dari perhitungan dan analisis yang dilakukan terhadap skor hasil angket respon guru dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Skor hasil angket respon guru

| No. | Uji coba          | Skor | Skor Total | Persentase | Keterangan     |
|-----|-------------------|------|------------|------------|----------------|
| 1.  | Uji coba terbatas | 47   | 50         | 94%        | Sangat Praktis |
| 2.  | Uji coba luas     | 42   | 50         | 84%        | Sangat Praktis |

Berdasarkan data di atas bahwa media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat praktis dari hasil angket respon guru baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas. Hasil dari perhitungan dan analisis yang dilakukan terhadap skor hasil angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Skor hasil angket respon siswa

| No. | Uji coba          | Skor | Skor Total | Persentase | Keterangan     |
|-----|-------------------|------|------------|------------|----------------|
| 1.  | Uji coba terbatas | 98   | 100        | 94%        | Sangat Praktis |
| 2.  | Uji coba luas     | 97   | 100        | 84%        | Sangat Praktis |

Skor yang diperoleh merupakan akumulasi dari skor keseluruhan siswa kemudian dibagi dengan skor maksimal yang telah diakumulasikan juga. Berdasarkan data di atas bahwa media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat praktis dari hasil angket respon siswa baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat valid dan media *pop up* papan magnet sistem pencernaan manusia dinyatakan sangat praktis.

## DAFTAR RUJUKAN

- Atikasari, Y., & Desstya, A. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Literasi Sains Materi Sistem Pencernaan Manusia bagi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6638–6645.  
<https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V6I4.3336>
- Hairun, Y. (2020). *Evaluasi dan Penilaian dalam Pembelajaran*. Deepublish.
- Hayati, N., Kusdiana, A., & Respati, R. (2019). Media Papan Magnet untuk Pembelajaran Ritmis Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru*

- Sekolah Dasar*, 6(1), 68–76. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v6i1.12797>
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Masturah, E. D., Putu, L., Mahadewi, P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Edutech*, 6. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>
- Mulyasa. (2019). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*. Bumi Aksara.
- Rahmawati, M. C., Samino, F. A., Agustian, M., Revaria, N. R., & Ernestya, T. G. (2021). Pengembangan Buku Siswa Membaca Menulis Permulaan Berbasis Budaya Dengan Menggunakan Prosedur ADDIE Untuk Kelas 1 SD. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 133–143. <https://doi.org/10.33369/PGSD.14.2.133-143>
- Robbayani, A. (2016). Pengembangan Media Diorama Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perairan Laut Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Iis Di Man Tempursari Ngawi Tahun Ajaran 2015 / 2016. *Jurnal Swara Bhumi*, 1(2), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/article/view/15215>
- Rockyane, I. S., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. *JPGSD*, 06(05), 767–776. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23736>
- Sejati, I. S. B. (2018). Pengembangan Media Papan Magnet Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia dengan Model Pembelajaran Course Review Horray pada Mata Pelajaran IPS untuk Siswa kelas V Sekolah Dasar. *SENDIKA (Seminar Nasional Pendidikan)*, 301–306. <http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/sendika2018/send18/paper/view/2730>
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Umam, N. K., Bakhtiar, A. M., & Iskandar, H. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 1–11. <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.857>

Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan Media Game Scratch Pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Alat Pernapasan pada Hewan.

*EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1).

<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i1.375>

Yudhi, M. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. REFERENSI (GP Press Group).



## Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Bola-Bola Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Vindi Avianti Wahyuning Setyowati<sup>1\*</sup>, Nurita Primasatya<sup>2</sup>, Abdul Aziz Hunaifi<sup>3</sup>

awsvindi@gmail.com<sup>1\*</sup>, nurita.primasatya@gmail.com<sup>2</sup>, azizhunaifi@gmail.com<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri

**Abstract :** Needs analysis is an important step used to find out the initial problems that an elementary school institution has. The purpose of this study was to analyze the needs of the media development of integer balls for fourth grade elementary school students. This development research uses descriptive analysis method by calculating scores using quantitative analysis. In data collection techniques using observation sheets, tests and interviews. Based on the results of the study, it showed a positive response to improving learning using the media floating integer balls for fourth grade elementary school students. This study showed that 77% of students with the first indicator were above 51% which stated students did not like mathematics, the second indicator students got a score percentage of 88% which stated students had difficulty learning integer material, the third indicator with a score percentage of 83% indicated that students had difficulty learning without using media and the last indicator with a score percentage of 94% stated that students were interested in learning to use learning media. This research can be developed to the media development stage for more optimal results.

**Keywords :** Needs Analysis, Media Integer Balls, Integer Numbers.

**Abstrak :** Analisis kebutuhan merupakan tahapan penting yang digunakan untuk mengetahui permasalahan awal yang dimiliki oleh suatu instansi Sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan dari pengembangan media bola-bola bilangan bulat untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode analisis deskriptif dengan penghitungan skor menggunakan analisis kuantitatif. Pada teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan respon positif dengan perbaikan pembelajaran menggunakan pengembangan media bola-bola bilangan bulat untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa sebesar 77% siswa dengan indikator pertama berada di atas 51% yang menyatakan siswa tidak menyukai pelajaran matematika, indikator kedua siswa mendapatkan presentase skor sebesar 88% yang menyatakan siswa merasa kesulitan dalam belajar materi bilangan bulat, indikator ketiga dengan presentase skor sebanyak 83% menunjukkan bahwa siswa merasa kesulitan dalam belajar tanpa menggunakan media dan indikator terakhir dengan presentase skor 94% yang menyatakan bahwa siswa tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini dapat dikembangkan ke tahap pengembangan media untuk hasil yang lebih optimal.

**Kata Kunci :** Analisis Kebutuhan, Media Bola-Bola Bilangan Bulat, Bilangan Bulat.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan ketrampilan manusia maupun masyarakat umum Nurkholis, (2013). Pendidikan menjadi bagian terpenting yang tetap dilestarikan demi kemajuan bangsa yang lebih baik. Keadaan ini seiring berjalannya waktu mengalami kenaikan, akan tetapi pendidikan mendapati sebuah penurunan setelah adanya *Covid-19*. Pengajaran tatap muka terganggu karena adanya *Covid-19* yang menyerang sistem pernapasan guru dan siswa, menurut Kompas.com wabah virus *Covid-19* mulai terdeteksi di Indonesia pada tanggal 2 Maret tahun 2020 dan berlangsung sampai tahun 2022, dimana proses vaksinasi semakin merata. Keadaan ini menyebabkan proses belajar mengajar di kelas dialihkan dengan pembelajaran daring atau pembelajaran secara *online*. Berkaitan dengan hal ini, menurut (Putra, 2022) menyatakan bahwa keadaan pembelajaran sebaiknya dilakukan secara *online*, hal ini juga sesuai dengan pernyataan Kemendikbud yang memberikan arahan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan siswa untuk belajar di rumah. Penerapan pembelajaran jarak jauh atau daring menjadi alternatif dari permasalahan pada pembelajaran pada saat pandemi berlangsung. Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan atau koneksi internet untuk kegiatan belajar mengajar Assidiqi & Sumarni, (2020).

Selama pembelajaran daring berlangsung siswa lebih mudah dan sesuai ketika sarana penunjang materi dioperasikan oleh siswa Sekolah Dasar melalui *android*, dengan keadaan hampir seluruh masyarakat Indonesia sudah memiliki *android* yang dapat digunakan untuk mengakses *platform* pembelajaran yang dibutuhkan. Kemudahan ini juga dapat dimanfaatkan dengan melakukan reka ulang pembelajaran maupun merekam hasil materi yang disampaikan. Hal ini membawa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada beberapa wilayah yang sebelumnya masih jarang akan pengimplementasiannya teknologi, sehingga dampak dari perkembangan ini guru didorong untuk terus berinovasi dan belajar memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini, menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang sudah berlalu dapat diterapkan jenis media yang dapat menunjang pemahaman siswa selama pembelajaran di kelas dengan menggunakan teknologi.

Berdasarkan hasil data dari analisis kondisi saat pembelajaran daring dan hasil pengamatan dari pemberian lembar observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Kraton, Kabupaten Kediri Kabupaten Kediri terdapat hasil yang menunjukkan terkait kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran meskipun

kepala sekolah sudah memberikan informasi terkait penggunaan media, media pembelajaran masih digunakan terkadang pada guru yang berusia muda. Adapun keadaan yang membuat guru tidak menggunakan media pembelajaran adalah karena jarak rumah yang jauh menyebabkan kesulitan guru dalam membawa media, sehingga pembelajaran hanya menggunakan buku siswa saja. Pada lembar observasi yang diberikan kepada siswa kelas empat, terdapat hasil yang menunjukkan adanya keadaan dimana siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika karena dinilai sulit dipahami dan terlalu sulit untuk memahami konsep matematika.

1.  $(-(-4)) + 15 = 17$  (Ainna)

2.  $(-50) - (-25) + 45 = 70$  (Asiq)

3.  $(-10) - (-5) = 5$  (Citra)

ASIFA

3.  $49 + (-70) + 5 = 119$

$49 + 70 + 5 = 119$

Bella

4.  $-57 + 3 - (-7) = 63$

$57 + 3 + 7 = 63$

ASIFA

5.  $63 + (-91) = 159$

$63 + 91 = 159$

Gambar 1. Hasil Pengerjaan Siswa

Kesalahan yang terjadi pada pengerjaan adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai konsep operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang digunakan dalam pengerjaan soal bilangan bulat, seperti pada soal  $6 - (-4) + 15$ , pada soal ini siswa masih belum mengkonkritkan persoalan matematika yang dinilai abstrak. Pada pengerjaan soal di atas terlihat dari keadaan dimana siswa masih kesulitan dalam menafsirkan antara tanda pengurang dengan bilangan bulat bernilai negatif, seperti pada contoh  $(+) - (-)$ , pemaknaan dalam simbol diartikan dengan bilangan bulat positif dikurangi bilangan bulat negatif. Berdasarkan pada pemberian contoh soal di atas menunjukkan keadaan siswa yang masih mengalami kesalahan dalam pengerjaan. Kesalahan pemahaman yang dialami siswa, terbilang karena kesulitannya siswa dalam memahami konsep bilangan bulat yang masih abstrak, sehingga dalam pengimplementasiannya membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang dibutuhkan siswa adalah media yang dapat mengkonkritkan pemahaman siswa terhadap materi matematika yang bersifat membuat siswa lebih aktif, dapat diterapkan dengan media yang mengajak siswa untuk berpikir sekaligus bermain untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan keadaan di atas, diperlukannya sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan. Media merupakan perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima, seperti yang disampaikan menurut Septiani et al., (2021) media pembelajaran dapat dipahami segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber ke penerima. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mempermudah guru dalam menjelaskan materi dan siswa dalam memahami materi maupun konsep yang diberikan. Media pembelajaran selain dapat digunakan untuk ketercapaiannya tujuan belajar, juga dapat memberi motivasi dan stimulasi dalam proses pembelajaran dengan menghasilkan aktivitas belajar dan bahkan dapat berdampak psikologis bagi anak sebagaimana yang disampaikan Nurfadhillah et al., (2021). Peran media sangat penting karena dinilai baik dalam menunjang pembelajaran di kelas dengan materi yang mudah diserap oleh siswa. Hal ini terbukti karena, keberadaan media pembelajaran dijadikan komunikasi dalam proses pembelajaran di kelas. Adapun salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep abstrak menjadi konkrit adalah multimedia, yang mana dalam pemahaman ini didukung dengan animasi yang tidak membuat siswa terkesan menyimak saja.

Multimedia itu sendiri merupakan suatu penggabungan dari dua ataupun lebih dari suatu jenis media yang berkaitan dengan komputer sebagai induk dari gabungan media yang menampilkan *visual*, informasi maupun isi dari pelajaran yang disampaikan Lestari, (2013). Jenis dalam multimedia itu sendiri salah satunya adalah multimedia interaktif, adapun pengertian dari multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol untuk dioperasikan oleh pengguna. Menurut Fauziah, (2019) multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dibuat dengan tampilan menarik guna memenuhi fungsi menyampaikan informasi untuk pengguna. Multimedia interaktif ini menjadi bagian dari media pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Multimedia interaktif berkembang seperti halnya dengan kecanggihan teknologi, sehingga jenis dari multimedia itu sendiri memiliki keberagaman. Oleh karenanya, kemampuan siswa dalam memahami suatu materi menjadi suatu faktor penting yang mendasar. Sistem dari multimedia interaktif bersifat memfasilitasi pembelajaran sehingga mengubah persepsi siswa yang awalnya menganggap sulit menjadi mudah sehingga pembelajaran dapat dipahami secara mendalam dengan aktif melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran Putri & Ardi, (2021). Oleh karena itu analisis kebutuhan media bola-bola bilangan bulat menjadi alternatif dalam pembelajaran matematika.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dengan jenis analisis deskriptif, yaitu mendeskripsikan secara verbal dengan menyajikan data berupa kata-kata dan kalimat. Pada penelitian ini memfokuskan pada tahap analisis. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kebutuhan dari pengembangan Media Bola-Bola Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara dan angket kebutuhan kepada 16 siswa kelas IV SD Negeri Kraton. Wawancara dilakukan pada Kepala Sekolah SD Negeri Kraton untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Setelah wawancara dengan Kepala Sekolah dilanjutkan dengan wawancara bersama Guru Kelas untuk mengetahui permasalahan siswa terhadap suatu materi matematika, selanjutnya siswa diminta untuk mengisikan lembar observasi yang terkait pendapat mereka mengenai materi matematika. Pertanyaan yang diberikan bertujuan untuk melengkapi data untuk dianalisis permasalahannya dan mencari penyelesaian masalah. Analisis data pada tahap ini merupakan analisis deskriptif. Hasil angket kebutuhan siswa terhadap pengembangan media akan dianalisis dan dihitung skornya sesuai dengan pilihan. Pada penghitungan angket menggunakan penskoran setuju dan tidak setuju pada skala Likert. Skala Likert merupakan metode skala bipolar yang mengukur tanggapan positif dan negatif terhadap suatu pernyataan yang disajikan.

Tabel 1. Skor Skala Likert

| Skala Skor   | Skala Penilaian |
|--------------|-----------------|
| Setuju       | 1               |
| Tidak Setuju | 0               |

Dari data yang didapatkan akan diperhitungkan menggunakan metode analisis kuantitatif, dengan penilaian penskoran menggunakan rumus di bawah ini :

$$\text{Presentase Penilaian} = \frac{T_s}{T_{sm}} \times 100 = \dots\%$$

Keterangan :  $T_s$  = Total Skor

$T_{sm}$  = Total Skor Maksimal

Hasil yang diperoleh akan disesuaikan dengan pedoman penskoran yang terdiri dari dua respon, yaitu respon baik (positif) dan respon buruk (negatif), adapun ketentuan tersebut sebagai berikut.

Tabel 2. Pedoman Respon

| Ketentuan Penskoran | Indikator |
|---------------------|-----------|
| 51% - 100%          | Positif   |
| 0% - 50%            | Negatif   |

Dengan catatan di mana ketika mencapai respon positif maka diperlukan adanya perbaikan, sedangkan pada respon negatif terdapat tidak ada perbaikan yang diperlukan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan media bola-bola bilangan bulat dengan tahap analisis kebutuhan dengan menyebarkan angket kepada sejumlah 16 siswa, dengan hasil data sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Angket Analisis Kebutuhan

| <b>Indikator</b>   | <b>Jumlah Respon</b> | <b>Skor Maksimal</b> | <b>Persen (%)</b> |
|--|----------------------|----------------------|-------------------|
| Apakah kamu tidak menyukai pembelajaran matematika?                    | 14                   | 18                   | 77%               |
| Apakah kamu merasa kesulitan dalam belajar materi bilangan bulat?      | 16                   | 18                   | 88%               |
| Apakah belajar tanpa media pembelajaran menyulitkanmu memahami materi? | 15                   | 18                   | 83%               |
| Apakah kamu tertarik belajar matematika dengan media pembelajaran?     | 17                   | 18                   | 94%               |

Data ini menunjukkan bahwa sebesar 77% siswa dengan indikator pertama berada di atas 51% yang dinyatakan berada di respon positif, yang menyatakan siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Pada indikator kedua siswa mendapatkan presentase skor sebesar 88% yang menunjukkan hasil respon positif, yang menyatakan siswa merasa kesulitan dalam belajar materi bilangan bulat. Selanjutnya pada indikator ketiga dengan presentase skor sebanyak 83% menunjukkan bahwa siswa merasa kesulitan dalam belajar tanpa menggunakan media. Dan, pada indikator terakhir dengan presentase skor 94% yang menyatakan bahwa siswa tertarik untuk belajar menggunakan media pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Penggunaan media pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Hal ini, menjadi salah satu faktor yang menyebabkan keadaan siswa kesulitan dalam memahami materi. Materi bilangan bulat menjadi materi yang sulit bagi siswa, sehingga pengembangan media bola-bola bilangan bulat dapat membantu siswa dalam memahami materi bilangan bulat dengan animasi yang menarik dan interaktif bagi siswa. Media ini dapat dioperasikan oleh siswa dengan fitur yang dapat menunjang pembelajaran dengan fitur materi, kuis dan tugas di dalamnya.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 298–303.  
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/601>
- Fauziah, K. N. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Fotografi Untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas Xi Multimedia Di Smk N 1 Godean. *Eprints UNY*, 5. <http://eprints.uny.ac.id/64777/>
- Lestari, A. S. (2013). PEMBELAJARAN MULTIMEDIA. *Jurnal Al-Ta'dib*. 6(2), 84–98.  
<https://dx.doi.org/10.31332/atdb.v6i2.307>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1337>
- Nurkholis. (2013). PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- Putra, I. G. D. D. (2022). PEMANFAATAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 5(2), 129–137.
- Putri, A. A., & Ardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Edutech Undiksha*, 8(1), 1–7.  
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33931>
- Septiani, D. A., Irmayani, I., & Muksin, Y. D. (2021). Penerapan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Youtube Terintegrasi 5M untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Ilmiah Peserta Didik Kelas X pada Materi Ajar Ekosistem di SMAN 1 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2), 1–5.  
<https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i2.669>



## Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan 1-10 melalui Permainan Congklak pada Siswa Kelompok A TK Idhata 2 Pule, Trenggalek

Sulasmi

sulasminurmanis@gmail.com

TK Idhata 2 Pule, Trenggalek

**Abstract :** Counting or counting is one of the areas of development in cognitive abilities that is developed at Idhata 2 Pule Kindergarten, Pule District, Trenggalek Regency. However, from the results of research carried out in learning numeracy at Idhata 2 Pule Kindergarten, learning numeracy has not achieved the expected learning objectives. This can be seen from the results of observations of 16 children, only 4 children had good numeracy skills according to their stage of development. From the results of observations made in counting 1-10 activities at Idhata 2 Pule Kindergarten, some children are not able to count 1-10 well, this is because counting or counting activities are mostly done using conversation and without using media that attracts children's interest. Based on the description above, the researcher conducted classroom action research which was carried out from September to October 2020. Meanwhile, the class used as the research object was group A students, totaling 15 children. The results of the research on increasing cognitive abilities regarding the material of recognizing numbers 1-10 through the congklak game were that in Cycle I the percentage of classical completeness was 50% while in Cycle II it was 81%, an increase of 31%.

**Keywords :** Cognitive Ability, Recognizing Numbers, Congklak Game

**Abstrak :** Berhitung ataupun membilang adalah salah satu bidang pengembangan dalam kemampuan kognitif yang dikembangkan di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Akan tetapi dari hasil penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran berhitung di TK Idhata 2 Pule, pembelajaran berhitung belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil observasi dari 16 anak hanya ada 4 anak yang kemampuan berhitungnya baik sesuai dengan tahap perkembangannya. Dari hasil observasi yang dilakukan dalam kegiatan membilang 1-10 di TK Idhata 2 Pule sebagian anak belum mampu membilang 1-10 dengan baik, hal ini dikarenakan kegiatan membilang ataupun berhitung lebih banyak dilakukan dengan menggunakan bercakap-cakap dan tanpa menggunakan media yang menarik minat anak. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam bulan September s/d Oktober 2020. Sedangkan kelas yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelompok A yang berjumlah 15 anak. Hasil penelitian peningkatan kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak adalah Siklus I persentase ketuntasan klasikal sebesar 50 % sedangkan Siklus II sebesar 81 %, meningkat sebesar 31 %.

**Kata Kunci :** Kemampuan Kognitif, Mengenal Bilangan, Permainan Congklak

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu (Anggraini, 2019). Anak usia dini adalah suatu organisme yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Anak usia dini mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang membekas dalam jangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Setiap anak memiliki sejumlah potensi, baik potensi fisik-biologis, kognisi, maupun sosio emosi. Anak yang sedang mengalami proses perkembangan sangat pesat sehingga membutuhkan pembelajaran yang aktif dan energik (Devita, 2020).

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar pengembangan kemampuan nilai-nilai agama, moral, bahasa, kognitif, fisik motorik sosial emosional serta seni. Kemampuan ini sangat penting bagi anak usia dini, karena terjadi lebih awal dibandingkan dengan kemampuan yang lain. Pada masa usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung pada jalur matematika, karena usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan stimulasi atau rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Usia 4-6 tahun merupakan masa peka perkembangan sosial anak. Kemampuan sosial yang dimiliki oleh anak. Akan dapat melakukan sesuatu dengan sangat mudah, sehingga dalam kegiatan permainan membilang anak akan dapat bermain dengan berbagai macam permainan yang dapat mengasah otak/berpikir yang lebih konkret (Depdiknas, 2003)

Belajar berhitung dan membilang tidak selalu di dalam ruangan atau kelas, tetapi kita bisa mengajarkan anak-anak usia prasekolah untuk membilang dengan mengenalkan angka terlebih dahulu. Membilang digunakan oleh anak-anak untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka dan sistem nomor (Manurung et al., 2017). Membilang satu, dua, tiga dan seterusnya pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak bisa mengucapkannya tetapi tidak memahami apa artinya. Sejak anak mulai bicara, anak bisa mengucapkan satu, dua, tiga dan seterusnya hanya sekedar menirukan orang dewasa yang ada di lingkungannya dan belum memahami apa artinya. Ia tidak tahu bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda (Rahayu, 2015). Hal itu dapat kita amati pada saat anak usia dua tahun menghitung benda. Bagi anak yang belum memahami bilangan berhitung bisa dari mana

saja dan kadang mengulang bilangan yang sudah dihitung dan belum bisa mengurutkan, apalagi kadang benda itu dihitung tidak sesuai dengan jumlahnya.

Berhitung ataupun membilang adalah salah satu bidang pengembangan dalam kemampuan kognitif yang dikembangkan di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Akan tetapi dari hasil penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran berhitung di TK Idhata 2 Pule, pembelajaran berhitung belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil observasi dari 15 anak hanya ada 3 anak yang kemampuan berhitungnya baik sesuai dengan tahap perkembangannya. Dari hasil observasi yang dilakukan dalam kegiatan membilang 1-10 di TK Idhata 2 Pule sebagian anak belum mampu membilang 1-10 dengan baik, hal ini dikarenakan kegiatan membilang ataupun berhitung lebih banyak dilakukan dengan menggunakan bercakap-cakap dan tanpa menggunakan media yang menarik minat anak. Peneliti berpendapat jika hal itu dibiarkan, maka kemampuan berhitung anak tidak akan berkembang dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba mencari cara ataupun media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam hal membilang. Peneliti memilih permainan congklak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak materi membilang 1-10. Congklak merupakan jenis permainan tradisional yang sekarang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak karena majunya teknologi saat ini. Dengan permainan congklak diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam membilang dan mengenal bilangan 1-10.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas merupakan tindakan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Sanjaya, 2016). Dalam penelitian ini peneliti mengemukakan masalah dalam aspek perkembangan kognitif anak TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule yaitu kurangnya kemampuan anak dalam mengenal bilangan dan membilang bilangan 1-10 dan kurangnya media serta metode yang digunakan guru dalam pembelajaran membilang untuk anak. Untuk itu peneliti bermaksud memecahkan masalah tersebut permainan congklak untuk anak, karena dunia anak adalah bermain sehingga guru berpendapat jika kegiatan membilang dilakukan melalui permainan maka kemampuan kognitif anak dalam membilang akan meningkat.

Penelitian Tindakan Kelas ini dipaparkan dalam bentuk siklus. Setiap siklus dilaksanakan dengan alokasi waktu selama 2 kali pertemuan, 4 jam pelajaran. Pelaksanaan penelitian ini mengacu pada model Steppen Kemmis dan MC Taggart dalam (Arikunto et al.,

2015) bahwa penelitian tindakan kelas terjadi dari siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu (1) tahap perencanaan. (2) tahap pelaksanaan atau tindakan, (3) tahap pengamatan atau observasi, dan (4) tahap refleksi.

Subjek Penelitian Tindak Kelas ini adalah siswa Kelompok A semester I tahun pelajaran 2020/2021 TK Idhata 2 Pule yang berjumlah 16 siswa. Penelitian Tindakan kelas ini berlokasi di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Pelaksanaan Tindakan Penelitian kelas ini akan dilaksanakan pada bulan September s/d Oktober 2020. Instrumen Penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian (Permana, 2016). Penelitian ini menggunakan instrumen yaitu nontes. Instrumen nontes tersebut adalah lembar pengamatan untuk mengumpulkan data kegiatan siswa selama proses pembelajaran materi membilang 1-10 melalui permainan congklak. Selain lembar pengamatan, peneliti juga menggunakan lembar evaluasi untuk mengevaluasi hasil pembelajaran siswa tentang kemampuan kognitif anak dengan aspek penilaiannya meliputi kemampuan membilang, kemampuan mengenal bilangan, dan kemampuan mengurutkan bilangan 1-10.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Analisis data adalah proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas (Permana, 2018). Analisis data kualitatif digunakan untuk menemukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan prosentase. Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjukkan pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penelitian berupa bilangan kemudian diubah menjadi predikat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, selama kegiatan pembelajaran banyak siswa yang kurang merespon dalam kegiatan membilang dan mengenal bilangan. Siswa tampak bosan dengan metode yang digunakan oleh guru, karena kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran serta kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Kemampuan kognitif siswa Kelompok A Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021 masih termasuk kategori rendah karena anak yang sudah mencapai tingkat berkembang sangat baik kurang dari 75%. Untuk itu peneliti sebagai guru kelas berupaya mengadakan perbaikan pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas, untuk meningkatkan kemampuan kognitif materi mengenal bilangan

1-10 melalui permainan congklak.

### Siklus 1

Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas siklus I ini dilaksanakan di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek pada tanggal 29-30 September 2020 untuk materi mengenal bilangan 1-10. Kegiatan pada tahap ini meliputi mempersiapkan satuan kegiatan harian, menyusun lembar observasi, menyusun lembar evaluasi. Pelaksanaan tindakan dengan alokasi waktu selama 4 jam pelajaran dengan 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama tanggal 29 September 2020 dan Pertemuan kedua tanggal 30 September 2020. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak dengan langkah-langkah seperti berikut ini.

Pertemuan Pertama tanggal 29 September 2020. Kegiatan pertama sebelum masuk kelas diawali dengan berbaris sebelum masuk kelas melakukan gerakan motorik sederhana dengan berjinjit melompat dan meloncat. Selanjutnya bernyanyi lagu lonceng berbunyi dan berhitung kehadiran teman lalu masuk kelas dengan bernyanyi lagu “Guruku tersayang”. Kegiatan Pembukaan diawali dengan berdo’a, absensi serta tanya jawab tentang tema hari itu yaitu kue kesukaan. Guru memperkenalkan kue donat kepada anak-anak dan mengajak anak-anak untuk menghitung kue donat yang di bawa oleh bu guru. Guru juga mengajarkan tentang bersyukur terhadap bahan makanan yang Allah ciptaan untuk manusia. Dan kegiatan awal diakhiri dengan bernyanyi lagu “belajar berhitung”. Selanjutnya kegiatan Inti dilaksanakan dengan kegiatan bermain congklak dengan cara memainkan congklak bergandangan dengan teman dan memasukkan biji-biji congklak dalam lobang congklak. Kegiatan inti yang kedua adalah menggunting bilangan 5 dan 10, kegiatan ketiga yaitu dengan bermain *puzzle* angka, dan ditambah lagi satu sudut pengaman dengan kegiatan bermain leggo angka. Kegiatan penutup diisi dengan diskusi kegiatan hari itu dan informasi untuk kegiatan esok.

Pertemuan Kedua tanggal 30 September 2020. Kegiatan pertama sebelum masuk kelas diawali dengan berbaris sebelum masuk kelas melakukan gerakan motorik sederhana dengan berjinjit melompat dan meloncat. Selanjutnya bernyanyi lagu lonceng berbunyi dan berhitung kehadiran teman lalu masuk kelas dengan bernyanyi lagu “Guruku tersayang”. Untuk kegiatan inti ada 3 kegiatan inti dalam 3 kelompok dan ditambah satu kelompok sudut pengamanan. Kegiatan inti pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut. Kegiatan pertama dengan mengurutkan bilangan 1-10 dengan menempelkan manik-manik pada lembar kegiatan, kegiatan kedua dengan bermain kolase bilangan 5 dengan potongan kertas warna, kegiatan ketiga dengan menggambar 5 bentuk kue donat. Sedangkan kegiatan pengaman dengan bermain balok angka.

Adapun hasil refleksi pada siklus 1 diantaranya : 1) Proses belajar-mengajar telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. 2) Siswa masih banyak yang belum bisa mengenal bilangan 1-10 secara mandiri. 3) Suasana pembelajaran belum kondusif, anak masih gaduh, kurang konsentrasi dalam mendengarkan perintah guru, sehingga belum maksimal dalam kegiatan bermain congklak untuk mengenal bilangan 1-10. 4) Hasil evaluasi siswa pada siklus I dengan materi kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak. seperti pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil Belajar mengenal bilangan 1-10 Pada Siklus I.

| No                        | Lambang | Kriteria                  | Frekuensi | Persentase | Ketuntasan |              |
|---------------------------|---------|---------------------------|-----------|------------|------------|--------------|
|                           |         |                           |           |            | Tuntas     | Belum Tuntas |
| 1                         | ★★★★★   | Berkembang Sangat Baik    | 4         | 25         | T          |              |
| 2                         | ★★★     | Berkembang Sesuai Harapan | 4         | 25         | T          |              |
| 3                         | ★★      | Mulai Berkembang          | 8         | 50         |            | BT           |
| Jumlah                    |         |                           | 16        | 100%       | 8          | 8            |
| Persentase Ketuntasan 50% |         |                           |           |            |            |              |

Berdasarkan table 1. di atas dapat dijelaskan bahwa siswa yang masuk dalam kriteria berkembang sangat baik ada 4 siswa atau 25%, siswa yang masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan ada 4 siswa atau 25% dan siswa yang berada dalam kriteria mulai berkembang ada 8 siswa atau 50%. Persentase ketuntasan klasikal mencapai 50%. Berdasarkan paparan data di atas secara klasikal pembelajaran belum tuntas, karena siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan belum memenuhi indikator penelitian. Berdasarkan hasil refleksi dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Pembelajaran berlangsung sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran dan dapat dipakai pada siklus berikutnya. 2) Motivasi belajar siswa belum maksimal karena masih ada siswa yang kurang aktif dalam permainan congklak. 3) Hasil pembelajaran belum sesuai dengan indikator yang ditetapkan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

### **Siklus II**

Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas siklus II ini dilaksanakan di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek pada tanggal 12-13 Oktober 2020 untuk materi kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak. Kegiatan pada tahap ini meliputi mempersiapkan rencana kegiatan harian, menyusun lembar observasi dan menyusun lembar evaluasi. Pelaksanaan penelitian siklus II di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek pada tanggal 12-13 Oktober 2020. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran kognitif materi mengenal bilangan 1-10

melalui permainan congkak dengan langkah-langkah seperti berikut ini.

Pertemuan Pertama tanggal 12 Oktober 2020. Kegiatan pertama sebelum masuk kelas diawali dengan berbaris sebelum masuk kelas melakukan gerakan motorik sederhana dengan berjinjit melompat dan meloncat. Selanjutnya bernyanyi lagu lonceng berbunyi dan berhitung kehadiran teman lalu masuk kelas dengan bernyanyi lagu “satu ditambah satu”. Selanjutnya dalam kegiatan inti terbagi menjadi 3 kelompok kegiatan dan ditambah satu kegiatan pengaman. Kegiatan inti yang pertama adalah Mengenal Perbedaan lebih banyak ( $>$ ), lebih sedikit ( $<$ ) dan Sama Dengan ( $=$ ) dengan permainan congklak. Kegiatan inti kedua adalah dengan menempel bilangan 5 dan 10 dengan manik-manik. Kegiatan inti ketiga adalah mengurutkan bilangan 1-10 dan satu kegiatan dalam kegiatan pengaman adalah meronce dengan balok angka

Pertemuan Kedua tanggal 13 Oktober 2020. Kegiatan pertama sebelum masuk kelas diawali dengan berbaris sebelum masuk kelas melakukan gerakan motorik sederhana dengan berjinjit melompat dan meloncat. Selanjutnya bernyanyi lagu lonceng berbunyi dan berhitung kehadiran teman lalu masuk kelas dengan bernyanyi lagu (pandai berhitung). Dalam kegiatan inti pertama anak diajak untuk mengenal penambahan sederhana melalui permainan congklak. Kegiatan kedua mewarnai angka delapan sedangkan kegiatan inti ketiga dengan menirukan menuliskan kata sederhana. Sedangkan kegiatan keempat dengan bermain balok angka. Anak diajak melakukan kegiatan pendinginan dengan merentangkan tangan ke samping dengan menarik nafas dan menghembuskan kembali. Anak dikondisikan memasuki ruang kelas kembali.

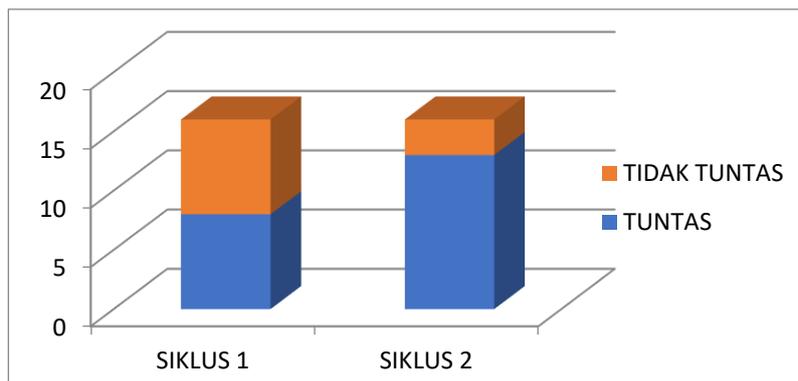
Observasi kegiatan pembelajaran kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak dilaksanakan saat pelaksanaan proses pembelajaran untuk kegiatan inti berdasarkan rencana kegiatan harian. Pengamatan dilakukan peneliti dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disusun. Sedangkan yang diamati adalah kemampuan membilang dan mengenal lambang bilangan 1-10. Adapun refleksi pada siklus 2 diantaranya: 1) Proses belajar-mengajar telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran Harian. 2) Siswa sudah bisa mengenal bilangan 1-10 dan membilang 1-10 dengan permainan congklak sesuai perintah guru. 3) Suasana pembelajaran sudah mengarah pada suasana yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. 4) Hasil evaluasi siswa pada siklus II dengan materi kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak pada tabel 2 seperti berikut ini.

Tabel 2. Hasil Belajar Mengenal bilangan 1-10 Pada Siklus II.

| No                        | Lambang | Kriteria                  | Frekuensi | Persentase | Ketuntasan |              |
|---------------------------|---------|---------------------------|-----------|------------|------------|--------------|
|                           |         |                           |           |            | Tuntas     | Belum Tuntas |
| 1                         | ★★★★    | Berkembang Sangat Baik    | 8         | 50         | T          |              |
| 2                         | ★★★     | Berkembang Sesuai Harapan | 5         | 31         | T          |              |
| 3                         | ★★      | Mulai Berkembang          | 3         | 19         |            | BT           |
| Jumlah                    |         |                           | 16        | 81%        | 13         | 3            |
| Persentase Ketuntasan 81% |         |                           |           |            |            |              |

Berdasarkan tabel 2. di atas dapat dijelaskan bahwa 8 siswa atau 50% siswa masuk dalam kriteria berkembang sangat baik dan 5 siswa atau 31% siswa berada dalam kriteria berkembang sesuai harapan sedangkan siswa dengan kriteria mulai berkembang sebanyak 3 anak atau sebesar 19%. Berdasarkan paparan data di atas secara klasikal pembelajaran dinyatakan tuntas karena siswa yang mencapai kriteria ketuntasan atau minimal berkembang sesuai harapan telah memenuhi indikator penelitian. Hal ini berarti bahwa berdasarkan kriteria penilaian, indikator penelitian telah tercapai, yaitu siswa yang tuntas belajar dengan kriteria “berkembang sesuai harapan” sebanyak 8 anak (50%) dan siswa yang tuntas belajar dengan kriteria “Berkembang Sangat Baik” mencapai 5 anak (31%). Persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 81%. Hal ini berarti bahwa ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai, yang berarti bahwa kriteria penelitian telah tercapai sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Paparan perbandingan hasil siklus I dan hasil siklus II. Hasil belajar yang di dapat dari penelitian tindakan kelas terhadap siswa Kelompok A TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule dalam melakukan pembelajaran mengenal bilangan 1-10 menunjukkan peningkatan yang baik. Terbukti dengan peningkatan kemampuan kognitif pada siklus I yang berada pada kriteria “berkembang sangat baik” sebesar 25 % dan berkembang sesuai harapan sebesar 25 % pada kriteria. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 50 %. Pada siklus II meningkat menjadi “berkembang sangat baik” sebesar 50% dan pada kriteria “berkembang sesuai harapan” sebesar 31%. Persentase ketuntasan belajar pada siklus II sebesar 81%. Terjadi peningkatan sebesar 31%. Dari data hasil penelitian tersebut diketahui bahwa persentase ketuntasan telah mencapai indikator dan telah terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada anak, sehingga penelitian ini dinyatakan telah selesai. Untuk lebih jelasnya adanya peningkatan kemampuan kognitif materi mengenal bilangan 1-10 melalui permainan congklak dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 1. Peningkatan Kemampuan Kognitif

Tabel 3. Tabel Peningkatan Kemampuan Kognitif

|          | TUNTAS | TIDAK TUNTAS |
|----------|--------|--------------|
| SIKLUS 1 | 8      | 8            |
| SIKLUS 2 | 13     | 3            |

Berdasarkan Gambar 1 dan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa siswa yang telah tuntas belajar pada siklus I sebesar 50%. Siswa yang telah tuntas belajar pada siklus II sebesar 81%. Persentase ketuntasan belajar klasikal naik sebesar 31%. Peningkatan kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam hal ini guru melakukan kegiatan melalui permainan congklak untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Permainan congklak sangat cocok digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena dalam kegiatan ini siswa diajak bermain berhitung dengan menggunakan benda kongkrit atau nyata, sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung. Berdasarkan hasil penelitian dan uraian di atas, menunjukkan bahwa permainan congklak lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bilangan dan membilang pada siswa Kelompok A TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelompok A Semester I Tahun pelajaran 2020/2021 di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek

## SIMPULAN

Hasil Belajar kemampuan kognitif siswa kelompok A Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021 di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat diketahui dari kenaikan kriteria ketuntasan belajar dari 50% pada siklus I naik menjadi 81% pada siklus II. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan kriteria ketuntasan belajar sebesar 31%. Sehingga dengan demikian pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan congklak sangat efektif untuk

meningkatkan motivasi belajar pada siswa Kelompok A TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek. Berdasarkan kenaikan kriteria ketuntasan belajar siswa dapat disimpulkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa Kelompok A Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021 di TK Idhata 2 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Anggraini, V. (2019). Stimulasi Keterampilan Menyimak terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1).  
<https://doi.org/10.19109/ra.v3i1.3170>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. In *PT. Bumi Aksara*.
- Depdiknas. (2003). *Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*,. Biro Hukum dan Organisasi Sekretariat Jendral Departemen Pendidikan Nasional.
- Devita, Y. (2020). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Masalah Mental Emosional Remaja. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 503.  
<https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.967>
- Manurung, A., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Hasil Belajar Dalam Materi Bilangan Bulat Di Kelas V Upt Sd Negeri 02 Lima Puluh. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 105(2), 79.
- Permana, E. P. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 1(2).  
<https://doi.org/10.29407/jpdn.v1i2.210>
- Permana, E. P. (2018). Efektifitas Model Creative Problem Solving Dengan Media Teka-Teki Silang Daun Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2), 101–106. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1441>
- Rahayu, N. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Ikuiri Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Sentolo. *Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Ikuiri Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Sentolo*, 3, 1–16.  
<http://repository.upy.ac.id/166/>
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenadamedia.



---

## Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Sejarah dengan Metode Pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan

Suharti

suhartirona@gmail.com

SMA Negeri 1 Sutojayan, Blitar

**Abstract :** Based on the results of observations made in Class To be able to improve student learning outcomes in solving questions about Analyzing the event of the proclamation of independence and its meaning for the social, cultural, economic, political and educational life of the Indonesian nation and to achieve learning objectives, it is necessary to improve learning by applying the Student Facilitator and Explanation (SFAE) Method. The aim of this research is to apply the Student Facilitator and Explanation Method to increase interest and learning outcomes in analyzing the event of the proclamation of independence and its meaning for the social, cultural, economic, political and educational life of the Indonesian nation among Class XI IPS 3 students at SMA Negeri 1 Sutojayan, Blitar Regency. This research uses a type of classroom action research (PTK). The research results show that the application of the Student Facilitator and Explanation Method has good success criteria. This is proven by the increase in post test scores per cycle with scores above the KKM, namely the percentage in cycle I was 65.71% and in cycle II 100%.

**Keywords:** Learning interests, Learning outcomes, Student Facilitator and Explanation Method.

**Abstrak :** Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelas XI IPS 3 pembelajaran sejarah diperoleh hasil belajar peserta didik kurang memuaskan, yaitu dari 35 peserta didik hanya 14 peserta didik yang nilainya dapat mencapai KKM atau  $\geq 75$ . Hal ini disebabkan karena pendidik kurang memberikan penekanan materi. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal tentang Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia serta untuk tercapainya tujuan pembelajaran perlu diadakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan *Metode Student Facilitator and Explanation* (SFAE). Tujuan penelitian ini adalah penerapan *Metode Student Facilitator and Explanation* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia pada Peserta didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Kabupaten Blitar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Metode Student Facilitator and Explanation* mempunyai kriteria keberhasilan baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai *post test* per siklus dengan nilai di atas KKM yaitu persentase pada siklus I 65,71% dan pada siklus II 100%.

**Kata Kunci :** Minat Belajar, Hasil belajar, *Metode Student Facilitator and Explanation.*

## PENDAHULUAN

Proses pendidikan di sekolah tugas utama guru adalah mengajar sedangkan tugas utama setiap siswa adalah belajar. Selanjutnya keterkaitan antara belajar dan mengajar itulah yang disebut dengan pembelajaran (Sanjaya, 2009). Pada proses pembelajaran dibutuhkan adanya minat belajar dari siswa untuk menumbuhkan motivasi terhadap pelajaran yang diajarkan oleh guru. Hal ini dikarenakan minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang cukup penting dalam proses belajar mengajar. Namun metode pembelajaran juga menjadi faktor yang menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran dengan metode yang tepat secara otomatis akan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai metode untuk mencapai tujuan tersebut, tidak selalu cocok pada semua siswa. Penyebabnya dapat dikarenakan latar belakang pendidikan siswa, kebiasaan belajar, minat, motivasi belajar siswa, sarana, lingkungan belajar, metode mengajar guru dan sebagainya.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan menimbulkan rasa senang siswa selama mengikuti pelajaran, siswa akan berusaha untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar dalam hal ini dapat dikatakan bahwa minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar meningkat. SMA Negeri 1 Sutojayan berada di Desa Kedung Bunder, Kec.Sutojayan Kab. Blitar. Berdasarkan observasi, didapatkan informasi bahwa penggunaan kurikulum sudah berganti ke Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) setelah sebelumnya menggunakan Kurikulum Tahun 2013. Kemudian masih banyaknya guru yang sudah berumur, menjadikan proses belajar mengajar masih mempertahankan model mengajar yang konvensional yaitu guru terlalu banyak menerangkan materi melalui ceramah dengan menempatkan siswanya hanya sebagai penerima saja. Hal ini menjadikan siswa menjadi kurang berminat yang ditunjukkan dengan siswa yang kurang memperhatikan proses pembelajaran, mudah kehilangan konsentrasi saat pembelajaran, kurang berani mengemukakan pendapatnya bila diberi pertanyaan oleh guru.

Pada pelaksanaan Test Formatif mata pelajaran sejarah dengan menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia, dapat di lihat rata-rata nilai Test Formatif sebesar 64 dari 35 peserta didik, padahal Kriteria Ketuntasan Minimalnya (KKM) telah ditentukan nilai sebesar 70. Serta hanya 14 peserta didik yang mendapat nilai di atas 70. Hal ini berarti, hanya 40% dari peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar, dan yang lainnya memiliki prestasi belajar yang rendah. Oleh sebab itu akan diterapkan salah satu metode pembelajaran yang

merupakan pengembangan dari pembelajaran kooperatif yaitu *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) (Alfin, 2022). Pada tipe ini, siswa atau peserta didik belajar mempresentasikan ide/pendapat pada rekan peserta didik lainnya. Model pembelajaran ini efektif untuk melatih siswa berbicara untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapatnya kepada siswa lain sehingga meningkatkan prestasi belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah.

Sesuai latar belakang diharapkan penerapan metode pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) berpotensi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Maka dilakukan penelitian dengan judul Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Sejarah dengan Metode Pembelajaran *Student Facilitator And Explaining* (SFAE) Siswa XI IPS 3 Semester Genap Di SMA Negeri 1 Sutojayan Tahun Pelajaran 2022/2023. Berdasarkan uraian di atas, peneliti meminta bantuan kepada teman sejawat untuk meneliti kekurangan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dari hasil diskusi dengan teman sejawat ditemukan masalah-masalah dalam proses pembelajaran sejarah yang menyebabkan menurunkan hasil belajar adalah sebagai berikut : 1) Materi kurang dapat dikuasai peserta didik secara optimal. 2) Peserta didik belum dapat menyelesaikan soal Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia. 3) Melihat hasil pelaksanaan Test Formatif peserta didik di atas, bisa dilihat jika penggunaan metode pembelajaran mata pelajaran sejarah pada peserta didik Kelas XI IPS 3 belum sesuai dan membuat peserta didik terlihat tidak antusias untuk belajar. 4) Pembelajaran dengan metode konvensional yaitu dengan menjelaskan materi dan peserta didik hanya melakukan perintah mengerjakan soal tanpa penanaman konsep pembelajaran yang kuat ternyata tidak efektif dalam proses meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

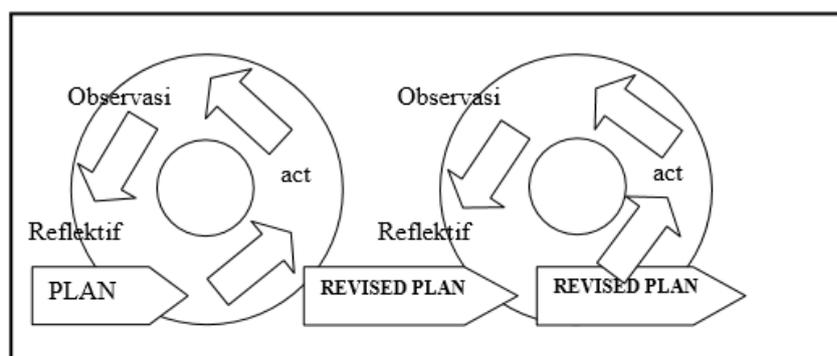
Setelah melihat hasil analisa di atas dan tukar pendapat dengan teman sejawat, maka untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, tidak hanya memerlukan suatu latihan yang terus menerus, tetapi terlebih dahulu peserta didik harus mengetahui inti dari materi yang dipelajarinya. Berdasarkan konsep yang mereka temukan sendiri di dalam proses pembelajaran, tentu peserta didik akan lebih bersemangat, dan aktif belajar serta berusaha mencari penyelesaian masalah yang diberikan oleh pendidiknya dengan menggunakan kemampuannya sendiri. (Permana & Imron, 2016) Adanya semangat atau motivasi peserta didik dalam belajar dan konsep yang tertanam dengan baik, diharapkan peserta didik mampu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan dengan prosedur yang benar, sehingga minat dan hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik dari hasil sebelumnya serta terjadi peningkatan prestasi belajar

peserta didik.

Oleh karena itu, demi memperbaiki berbagai masalah yang ada, peneliti memerlukan suatu solusi untuk mengatasi hambatan-hambatan yang terjadi. Akhirnya diputuskan dengan menggunakan Metode *Student Facilitator and Explanation* dalam pembelajaran sejarah ini. Metode *Student Facilitator and Explanation* adalah metode yang menjadikan peserta didik dapat membuat peta konsep maupun bagan untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik dan prestasi belajar peserta didik. (Ferdian Noor & Saputra, 2018) Perbedaan metode *Student Facilitator And Explaining* dengan metode diskusi terletak pada cara pertukaran pikiran antar peserta didik. Dimana dalam metode *Student Facilitator And Explaining* peserta didik dapat menerangkan dengan bagan atau peta konsep, sehingga prestasi belajar peserta didik pun dapat meningkat.

## METODE PENELITIAN

Berdasarkan variable yang diteliti dan tujuan yang hendak dicapai, maka metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Sanjaya, 2016) dengan sistem spiral. (Kemmis, 2009) mengembangkan model Kurt Lewin dalam suatu sistem spiral dengan empat komponen utama, yakni perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing) dan refleksi (reflecting). Namun yang membedakan dengan (Burnes, 2020) Kurt Lewin adalah sesudah suatu siklus selesai, yakni sesudah refleksi kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri, demikian seterusnya dengan beberapa kali siklus. Dengan teknik yang digunakan peneliti ini, peneliti berupaya untuk meningkatkan Prestasi Belajar sejarah peserta didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar dengan menggunakan metode *Student Facilitator and Explanation* (SFAE).



Gambar 1. Rencana Siklus Model Kemmis

Pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah seluruh peserta didik Kelas XI IPS 3

SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 35 peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik putra dan 25 peserta didik putri. Observer terdiri atas dua orang Pendidik yaitu, Wuri Lestari, S.Pd dan Dwi Sember Tar Retnowati, S.T sebagai teman sejawat yang membantu peneliti dalam merekam proses pembelajaran dengan instrument yang dipilih. Lokasi yang digunakan tempat penelitian adalah ruang Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar Tahun Pelajaran 2022/2023. Alasan peneliti melaksanakan penelitian di tempat tersebut adalah peneliti merupakan salah satu Pendidik kelas tersebut sehingga memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian serta dapat menghemat waktu dan biaya.

Instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Data penelitian yang dimaksud adalah sebuah informasi dari penelitian tindakan kelas ini, yaitu berupa kata-kata, angka-angka, gambar, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menjawab masalah penelitian. (Nedianna et al., 2023) Adapun ragam instrument penelitian tindakan kelas yang telah dipersiapkan yaitu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar observasi Pendidik dan lembar observasi peserta didik, wawancara, angket dan catatan lapangan. (Kurnia et al., 2023) Selain itu juga terdapat instrument pengumpul data hasil, yang dapat dikumpulkan dari hasil belajar berdasarkan soal-soal yang diberikan, serta ketrampilan peserta didik berdasarkan rubrik yang ada. Teknik analisis yang digunakan yaitu deskriptif persentase. Data hasil penelitian yang dianalisis meliputi rata-rata kelas, ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar secara klasikal. Selanjutnya hasil analisis data diperoleh baik secara kualitatif (dengan kata-kata) dan kuantitatif (dengan grafik) (Rahayu, 2015). Analisis data dari sumber-sumber informasi hasil penelitian didapat dari Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, Hasil wawancara dengan peserta didik dan Analisis Data Tes.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebelum melaksanakan proses penelitian, peneliti mengumpulkan data dan informasi tentang subjek penelitian. Data-data yang dikumpulkan antara lain daftar nama peserta didik Kelas XI IPS 3, daftar nilai pelaksanaan Test Formatif sejarah dengan menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia, hasil wawancara dengan informasi yaitu peserta didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar. Dari pengumpulan data, nilai pelaksanaan Test Formatif tentang menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia dengan rata-rata nilai yang didapat

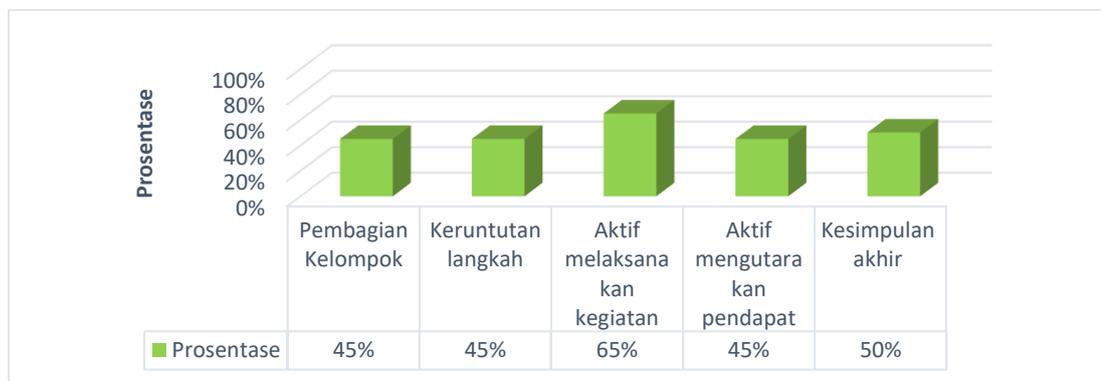
hanya sebesar 64. Dari 35 peserta didik, hanya 14 peserta didik yang mendapat nilai di atas 75. Ini berarti hanya 40% peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar, karena Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) telah ditentukan sebesar 75.

### Siklus 1

Pelaksanaan siklus I yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 9 Maret 2023 di ruang Kelas XI IPS 3SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar pada jam pertama dan kedua. Pertemuan direncanakan berlangsung 2 x 45 menit dilaksanakan pada jadwal terstruktur. Proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1, Pendidik masih menghadapi berbagai kendala, antara lain : 1) Masih ada kelompok yang bingung dalam mengikuti langkah-langkah yang tertera dalam lembar kegiatan. 2) Masih ada beberapa peserta didik yang belum aktif dalam pelaksanaan kegiatan kelompok membuat peta konsep. 3) Ketika pelaksanaan diskusi, ada beberapa peserta didik yang tidak aktif menyampaikan pendapatnya. 4) Dalam menyimpulkan hasil percobaan, terdapat 2 (dua) kelompok yang malu untuk presentasi, dan hanya terdapat 3 (tiga) peserta didik yang mengajukan pertanyaan. 5) Adapun prosentase hasil observasi dalam pelaksanaan percobaan pada siklus I dapat dilihat dari tabel 1 bawah ini.

Tabel 1. Prosentase Hasil Observasi Siklus I

| No | Kegiatan Peserta didik  | Prosentase |
|----|---|------------|
| 1  | Kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan                     | 45%        |
| 2  | Keruntutan langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan percobaan     | 45%        |
| 3  | Keaktifan peserta didik selama melaksanakan kegiatan percobaan      | 65%        |
| 4  | Keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi | 45%        |
| 5  | Kesimpulan akhir sesuai percobaan                                   | 50%        |



Gambar 2. Grafik Histogram Prosentase Hasil Observasi Siklus I

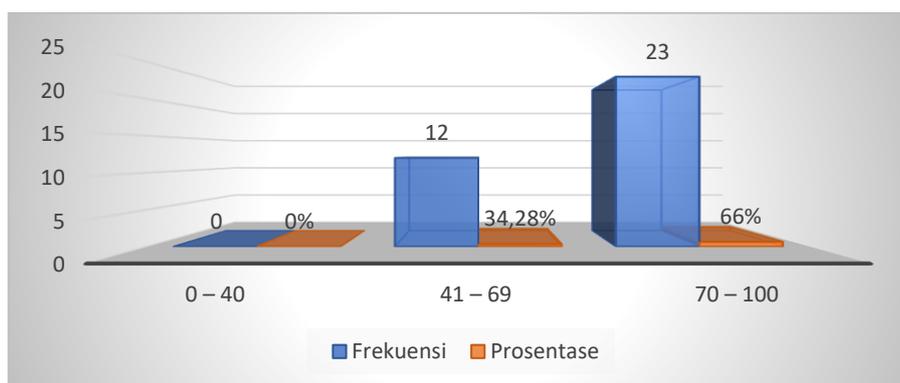
Hasil *post test* pada siklus pertama dapat menjadi perhitungan persentase meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik. Dengan acuan penilaian tetap berdasarkan nilai KKM yang

telah ditetapkan yaitu paling sedikit peserta didik memperoleh nilai 75. Adapun rekapitulasi hasil test siklus I adalah sebagai berikut: (nama peserta didik dan daftar nilai bisa dilihat di lampiran)

Tabel 2. Hasil *Post Test* Siklus Pertama

| No | Deskripsi  | Nilai  |
|----|--|--------|
| 1  | Jumlah Nilai   | 2634   |
| 2  | Rata-rata Hasil Post Test                                      | 75,25  |
| 3  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM (75)      | 23     |
| 4  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM (75)  | 65,71% |
| 5  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM (75)     | 12     |
| 6  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM (75) | 34,28% |

Nilai rata-rata hasil post test, dapat dihitung dari :  $\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$ , Jadi  $\bar{X} = \frac{2634}{35} = 75,25$ . Nilai KKM = 75. Jadi sudah ada Meningkatkan prestasi belajar, namun hanya sedikit. Rumus Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$ . Jadi, Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{23}{35} \times 100\% = 65,71\%$ . Masing kurang dari indikator pencapaian siklus I sebesar 85% atau lebih. Maka dilanjutkan percobaan pembelajaran dengan Metode Student Facilitator and Explanation pada siklus II. Tabel berikut adalah daftar frekuensi nilai *post test* siklus I sejarah menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia dengan soal pengerjaan peserta didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar setelah pembelajaran menggunakan Metode *Student Facilitator and Explanation*, dengan nilai minimal KKM sebesar 75.



Gambar 3. Grafik Daftar Frekuensi Nilai Siklus 1

Dari tabel di atas dapat kita lihat terdapat 12 peserta didik atau 34,28% yang mendapat nilai antara 41 – 74, dan 14 peserta didik atau 66% yang mendapat nilai antara 75 – 100. Dengan ketentuan nilai KKM 75, dapat disimpulkan jika pencapaian prestasi nilai 75 – 100, maka

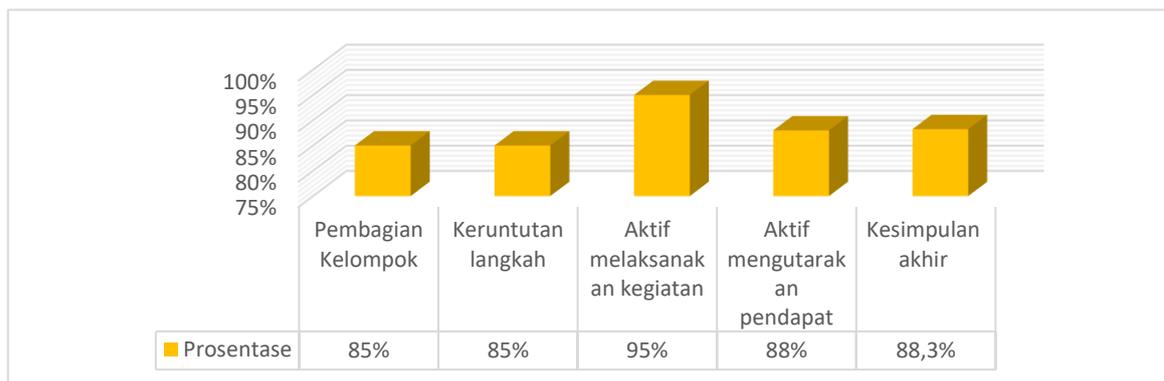
prestasi belajar peserta didik telah meningkat dari 40% menjadi 65,71%. Namun karena belum mencapai target indikator pencapaian siklus I sebesar 85% atau lebih, maka akan dilanjutkan ke Siklus II. Selain itu, dari proses wawancara diperoleh kesimpulan bahwa beberapa peserta didik menjadi bersemangat dalam belajar sejarah, karena pelaksanaan kegiatan belajar sejarah dengan Metode *Student Facilitator and Explanation* ini dilaksanakan dengan langsung secara mandiri oleh peserta didik, dan melaksanakan kegiatan bersama kelompok sehingga lebih ringan. Meskipun masih terdapat kendala-kendala seperti yang telah diuraikan dalam laporan observasi. Dari hasil *post test*, 35 nilai peserta didik telah sesuai KKM atau di atas nilai 75.

## Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, disepakati bahwa siklus kedua perlu dilaksanakan. Pelaksanaan siklus II yang dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 16 Maret 2023 di ruang Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar pada jam pertama dan kedua. Pertemuan direncanakan berlangsung 2 x 45 menit dilaksanakan pada jadwal terstruktur. Proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, Pendidik telah melaksanakan perbaikan dari siklus I, peserta didik sudah mengalami kemajuan dan pelaksanaan-pun telah berjalan baik. Namun Pendidik menemukan masalah baru dalam pelaksanaan siklus II, yaitu : 1) Beberapa peserta didik masih belum dapat memahami persoalan yang diberikan. Namun diantisipasi oleh peneliti dengan mendekati peserta didik yang belum memahami dan memberikan bimbingan. 2) Masih terdapat 3-4 peserta didik yang malu dalam presentasi dan kurang aktif dalam diskusi kelompok. Adapun prosentase hasil observasi dalam pelaksanaan percobaan pada siklus II dapat dilihat dari tabel bawah ini. Perhitungan prosentase keberhasilan siklus II di bawah ini diskusikan juga dengan teman sejawat.

Tabel 3. Prosentase Hasil Observasi Siklus II

| No | Kegiatan Peserta didik  | Prosentase |
|----|---|------------|
| 1  | Kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan                     | 85%        |
| 2  | Keruntutan langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan percobaan     | 85%        |
| 3  | Keaktifan peserta didik selama melaksanakan kegiatan percobaan      | 95%        |
| 4  | Keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi | 88%        |
| 5  | Kesimpulan akhir sesuai percobaan                                   | 88.3%      |



Gambar 4. Grafik Histogram Prosentase Hasil Observasi Siklus II

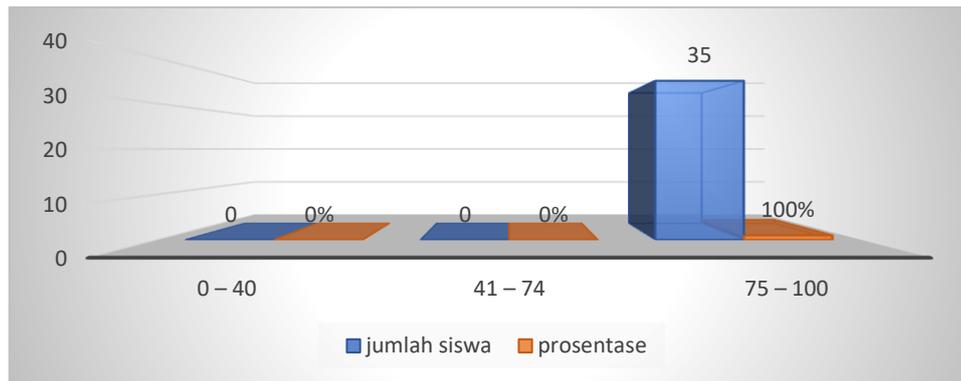
Hasil *post test* pada siklus kedua dapat menjadi perhitungan persentase Meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan acuan penilaian tetap berdasarkan nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu paling sedikit peserta didik memperoleh nilai 75. Adapun rekapitulasi hasil test siklus II adalah sebagai berikut: (nama peserta didik dan daftar nilai bisa dilihat di lampiran)

Tabel 4. Hasil *Post Test* Siklus Kedua

| No | Deskripsi   | Nilai |
|----|---|-------|
| 1  | Jumlah Nilai  | 3056  |
| 2  | Rata-rata Hasil Post Test                                     | 87,31 |
| 3  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM (75)      | 35    |
| 4  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM (75)  | 100%  |
| 5  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM (75)     | 0     |
| 6  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM (75) | 0%    |

Nilai rata-rata hasil post test, dapat dihitung dari :  $\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$ , Jadi  $\bar{X} = \frac{3056}{35} = 87,31$ . Nilai KKM = 75. Jadi sudah ada Meningkatkan prestasi belajar yang signifikan. Rumus Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$ . Jadi, Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{35}{35} \times 100\% = 100\%$ . Telah mencapai indikator pencapaian siklus II sebesar 85% atau lebih. Maka tidak perlu dilanjutkan percobaan pembelajaran dengan Metode *Student Facilitator and Explanation* pada siklus III.

Tabel berikut adalah daftar frekuensi nilai post test siklus II sejarah dengan menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia peserta didik Kelas XI IPS 3SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar setelah pembelajaran menggunakan Metode *Student Facilitator and Explanation* siklus II, dengan nilai minimal KKM sebesar 75.



Gambar 5. Grafik Nilai Siklus 2

Dari tabel di atas dapat kita lihat terdapat 1 peserta didik atau 0% yang mendapat nilai antara 41 – 74, dan 5 peserta didik atau 100% yang mendapat nilai antara 75 – 100. Dengan ketentuan nilai KKM 70, dapat disimpulkan jika pencapaian prestasi nilai 75 – 100, maka prestasi belajar peserta didik telah meningkat dari 66,7% menjadi 100%. Dengan 100% maka telah tercapai indikator pencapaian siklus II sebesar yang 85% atau lebih, maka tidak perlu dilanjutkan ke Siklus III. Selain itu, dari proses wawancara diperoleh kesimpulan bahwa beberapa peserta didik menjadi bersemangat dalam belajar sejarah, karena pelaksanaan kegiatan belajar sejarah yang bermetode *Student Facilitator and Explanation* ini dilaksanakan dengan secara baik bersama kelompok menjadikan mereka lebih rileks dan ringan dalam mengerjakan laporan kegiatan. Meskipun masih terdapat kendala-kendala seperti yang telah diuraikan dalam laporan observasi. Dari hasil *post test*, 35 nilai peserta didik telah sesuai KKM atau di atas nilai 75.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I, II dapat dinyatakan bahwa terjadi Meningkatkan kualitas pembelajaran yang tampak dan perolehan hasil evaluasi dan keaktifan peserta didik. Dari tabel dan gambar siklus I hasil observasi menunjukkan, prosentase keberhasilan kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan 45%, prosentase keruntutan langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan percobaan 45%, prosentase keaktifan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan percobaan 65%, prosentase keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi 45% dan prosentase hasil penarikan kesimpulan akhir sesuai percobaan 50%.

Berdasarkan tabel dan gambar siklus II hasil observasi menunjukkan, prosentase keberhasilan metode kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan peserta didik yang disiapkan 85%, prosentase keruntutan langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan percobaan 85%, prosentase keaktifan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan percobaan 95%, prosentase keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi 88% dan

prosentase hasil penarikan kesimpulan akhir sesuai percobaan 88,3%.

Dari daftar nilai dapat kita lihat adanya prosentase kenaikan nilai sejarah mulai dari kondisi awal pra tindakan, diketahui baru 14 peserta didik atau 40% yang mengalami ketuntasan belajar dan mendapatkan nilai sesuai dengan KKM. Hasil evaluasi siklus I menunjukkan baru 23 peserta didik atau 65,71% yang mengalami ketuntasan belajar dan mendapat nilai sama dengan atau di atas KKM yaitu 75. Hal itu menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum mencapai keberhasilan, karena indikator pencapaian adalah sebesar 85% atau lebih. Siklus II menunjukkan ada 35 peserta didik atau 100% dari 35 peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus II ini peneliti telah mencapai keberhasilan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan.

Ketika peneliti melaksanakan siklus I, peneliti mengalami berbagai kendala antara lain beberapa peserta didik masih tampak bingung dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Masih ada kelompok yang bingung dalam mengikuti langkah-langkah yang tertera dalam lembar kegiatan. Masih ada beberapa peserta didik yang belum aktif dalam pelaksanaan percobaan. Ketika pelaksanaan diskusi, ada beberapa peserta didik yang tidak aktif menyampaikan pendapatnya. Dalam menyimpulkan hasil percobaan, terdapat 2 (dua) kelompok yang malu untuk presentasi, dan hanya terdapat 3 (tiga) peserta didik yang mengajukan pertanyaan.

Peneliti kemudian melaksanakan siklus II sebagai perbaikan siklus I, sebelum pelaksanaan siklus II ini peneliti mengganti rencana pembelajaran Metode *Student Facilitator and Explanation* baru yaitu dengan memberikan tugas kepada kelompok untuk mendiskusikan beberapa persoalan menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia. Dalam pelaksanaan kelompok, peneliti senantiasa memberi bimbingan untuk peserta didiknya dalam melaksanakan langkah-langkah sesuai lembar kegiatan. Peneliti pun memberi bimbingan peserta didik saat berdiskusi untuk menarik kesimpulan. Dengan adanya motivasi pendidik berupa *reward*, peserta didik telah terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam melaksanakan percobaan, presentasi di depan kelas dan berdiskusi menarik kesimpulan. Meskipun ada kendala yaitu beberapa peserta didik masih belum dapat memahami persoalan yang diberikan, namun dengan hasil prestasi belajar yang dicapai dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dari siklus II ini telah berhasil.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menerapkan Metode *Student Facilitator and Explanation* dalam pembelajaran sejarah pada peserta didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar, dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut : 1) Penerapan Metode *Student Facilitator and Explanation* dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah peserta didik Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar, dapat dilihat pada prosentase kenaikan nilai sejarah peserta didik Kelas XI IPS 3 dari pra siklus, siklus I sampai Siklus II. Pada pra siklus, peserta didik yang mendapat nilai minimal 75 ada 14 peserta didik atau 40%, pada siklus I peserta didik yang mendapat nilai minimal 75 ada 23 peserta didik atau 65,71%, pada siklus II peserta didik yang mendapat nilai minimal 75 ada 35 peserta didik atau 100% dari 35 peserta didik. Dari pra siklus kemudian dilaksanakan siklus I prestasi peserta didik mengalami prosentase kenaikan 25,71%. Dan dari siklus I kemudian dilaksanakan siklus II prestasi peserta didik mengalami prosentase kenaikan 34,29%. 2) Berdasarkan kriteria temuan dan pembahasan hasil penelitian, maka penelitian ini dapat digunakan peneliti untuk membantu pendidik dalam menghadapi permasalahan yang sejenis. Disamping itu, perlu penelitian lanjut tentang upaya pendidik untuk mempertahankan atau menjaga dan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan Metode *Student Facilitator and Explanation* (SFAE) pada hakikatnya dapat digunakan dan dikembangkan oleh pendidik yang menghadapi permasalahan yang sejenis, terutama untuk mengatasi masalah meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik, yang pada umumnya dimiliki oleh sebagian besar peserta didik, adanya perubahan kenaikan prosentase dalam menyiapkan alat dan bahan, keruntutan langkah-langkah peserta didik dalam melaksanakan percobaan, keaktifan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan percobaan, keaktifan peserta didik ketika berdiskusi dan hasil akhir atau simpulan yang diperoleh dari hasil kegiatan diskusi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alfin, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Literasi Kewargaan Melalui Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, 2(1).
- Burnes, B. (2020). The Origins of Lewin's Three-Step Model of Change. *Journal of Applied Behavioral Science*, 56(1). <https://doi.org/10.1177/0021886319892685>
- Ferdian Noor, A., & Saputra, F. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining dan Metode Diskusi Kelompok Pada Peserta Didik Kelas IV SDN-2 Pahandut Tahun Pelajaran

- 2017/2018. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 13(1).  
<https://doi.org/10.33084/pedagogik.v13i1.742>
- Kemmis, S. (2009). Action research as a practice-based practice. *Educational Action Research*, 17(3). <https://doi.org/10.1080/09650790903093284>
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2). <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>
- Nedianna, U. S., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) pada Materi Kebudayaan Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.883>
- Permana, E. P., & Imron, I. F. (2016). Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk. *EFEKTOR*, 3(2). <https://doi.org/10.29407/e.v3i2.493>
- Rahayu, N. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Ikuiri Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 3 Sentolo., 3, 1–16.  
<https://repository.upy.ac.id/166/>
- Sanjaya, W. (2009). Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan, KTSP Jakarta. In *Kencana Prenada Media Group*.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenadamedia.



## Peningkatan Hasil Belajar Kimia melalui Model IBL (Inquiry Based Learning) pada Siswa Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan

M. Yasin

yasin0569@gmail.com

SMA Negeri 1 Sutojayan, Blitar

**Abstract :** Based on the results of observations and interviews conducted at SMA Negeri 1 Sutojayan, it turns out that the results of studying chemistry for class 25% of this is because learning is dominated by teacher-centred lecture methods. The aim of this research is to determine the improvement in student chemistry learning outcomes using the IBL learning model. This research is classroom action research carried out in three cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were class XII MIPA 3 students at SMA Negeri 1 Sutojayan. The focus examined in this research is student learning outcomes. Cognitive learning outcome data was obtained from test scores at the end of the cycle, affective learning outcome data was obtained from student questionnaires, while psychomotor learning outcome data was obtained from observation results. From the research results, the average cognitive learning outcomes in cycle I increased from 58.19 (pre-action value above KKM) or around 25% (pre-action value above KKM) to 69.58 (cycle I value above KKM) or around 53% (cycle I). In cycle II it reached 85.55 (cycle II value above KKM) or around 100%. Meanwhile, the average learning process and attitude results in cycles I and II respectively were 78.24;78.54 and 93.52;97.37. Based on the results of this research, it can be concluded that student learning outcomes can be improved through the application of the learning model with the IBL approach.

**Keywords :** Learning Outcomes, Chemistry, Inquiry Based Learning Model

**Abstrak :** Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Sutojayan ternyata hasil belajar kimia siswa kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan masih rendah yaitu nilai rata-rata untuk materi sifat koligatif larutan adalah nilai rata-rata kognitif siswa 58,19 dengan ketuntasan 25% hal ini disebabkan karena pembelajaran didominasi dengan metode ceramah yang berpusat pada guru. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kimia siswa dengan menggunakan model pembelajaran IBL. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan. Fokus yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Data hasil belajar kognitif diperoleh dari nilai tes di akhir siklus, data hasil belajar afektif diperoleh dari hasil angket siswa, sedangkan data hasil belajar psikomotorik diperoleh dari hasil observasi. Dari hasil penelitian, rata-rata hasil belajar kognitif pada siklus I meningkat dari 58,19 (nilai pra tindakan di atas KKM) atau sekitar 25% (nilai pra tindakan di atas KKM) menjadi 69,58 (nilai siklus I di atas KKM) atau sekitar 53% (siklus I). Pada siklus II mencapai 85,55 (nilai siklus II di atas KKM) atau sekitar 100%. Sedangkan rata-rata hasil belajar proses dan sikap

pada siklus I dan II berturut-turut adalah 78,24;78,54 dan 93,52;97,37. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat melalui penerapan model pembelajaran dengan pendekatan IBL.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, Kimia, *Inquiry Based Learning Model*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Sutojayan ternyata hasil belajar kimia siswa kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan masih rendah yaitu nilai rata-rata untuk sifat koligatif larutan adalah 58,19 dan persentase nilai di bawah KKM 75% atau sekitar 27 siswa. Rendahnya hasil belajar kimia di kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan tersebut menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep kimia. Hal ini disebabkan karena pembelajaran didominasi dengan metode ceramah yang berpusat pada guru. Guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sebagai pemberi pengetahuan bagi siswa. Akibatnya siswa memiliki banyak pengetahuan tetapi tidak dilatih untuk menemukan pengetahuan dan konsep, sehingga siswa cenderung lebih cepat bosan dalam mengikuti pelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Hasil wawancara dengan siswa tentang permasalahan dalam mata pelajaran kimia, antara lain: 1) Kesulitan dalam memahami dan menghafal konsep kimia yang abstrak. 2) Kesulitan dalam hitungan kimia karena kurangnya latihan. 3) Kesulitan mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari yang mereka alami atau di lingkungan sekitar. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan melakukan terobosan dalam pembelajaran kimia sehingga tidak menyajikan materi yang bersifat abstrak tetapi juga harus melibatkan siswa secara langsung di dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran dengan pendekatan IBL. Pendekatan ini diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar kimia sehingga diharapkan hasil belajarnya akan meningkat, karena siswa diajak langsung untuk mencari informasi, melakukan penyelidikan atau percobaan untuk menemukan konsep tentang materi pelajaran.

Menurut pendapat (Gunardi, 2020) menyatakan bahwa (IBL) *Inquiry Based Learning* adalah model pembelajaran yang pembelajarannya siswa bertanya dan menyimpulkan tentang pengalaman dan kegiatan yang dilakukan. Pada pembelajaran *inquiry*, peserta didik memperoleh, membuat susunan dan menyampaikan pengetahuan dan menemukan pengetahuan dan informasi baru. Menurut Coffman dalam (Purba, 2021) model *Inquiry Based Learning* diharapkan siswa berpikir, bertanya, menyelidiki dan percobaan agar siswa dapat

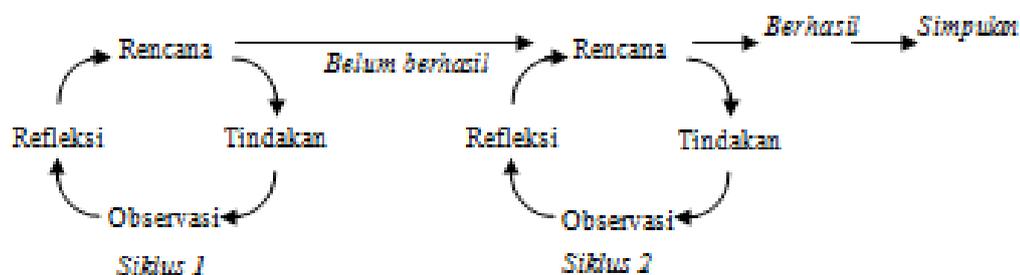
menyelesaikan ide yang nyata dan ilmiah. Siswa juga mendapatkan pengetahuan sendiri, sikap, dan keterampilan untuk terwujudnya perilaku yang berubah (Sudjana, 2011). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Inquiry Based Learning* adalah model pembelajaran agar siswa mengikuti proses untuk menemukan pengetahuan sendiri melalui penyelidikan, mencari, menemukan dan siswa melaksanakan eksperimen dalam menyelesaikan suatu persoalan atau materi dalam pembelajaran akan diketahui terlebih dahulu.

Adapun kelebihan model pembelajaran dengan pendekatan ini menurut (Roestiyah, 2008) yakni sebagai berikut. 1) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap obyektif, jujur dan terbuka. 2) Situasi proses belajar menjadi merangsang. 3) Memberi kebebasan siswa untuk belajar sendiri. 4) Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu. 5) Mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri. Di samping kelebihan yang telah disebutkan di atas, pendekatan ini juga mempunyai kekurangan antara lain. 1) Diharuskan adanya kesiapan mental pada siswa. 2) Perlu adanya proses penyesuaian/adaptasi dari metode tradisional ke pendekatan ini. Penelitian dengan menggunakan pendekatan IBL ini pernah dilakukan oleh (Sugianto et al., 2022) yang mengeksperimenkan tentang Pengaruh Metode Pembelajaran *Discovery* Menggunakan *E-learning* Terhadap Kemampuan Literasi Matematis MTs, ternyata hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan.

Penelitian lain oleh (Sasmi, 2014) menunjukkan bahwa dengan Pengembangan LKS Berbasis *Guided Discovery* (Penemuan Terbimbing) Pada Pokok Bahasan Bangun Datar Segi Empat Kelas VII Semester 2 MTS Lunto Kota Sawahlunto hasil belajarnya juga meningkat. Selain itu, (Shandra & Movitaria, 2022) yang meneliti penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan hasil belajar yang meningkat. Perbedaan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah siswa lebih diaktifkan dalam mencari informasi dan pengetahuan mengenai materi dengan jalan siswa membuat soal yang disertai dengan jawabannya, kemudian dengan informasi yang mereka dapat siswa melakukan percobaan untuk membuktikan teori yang ditemukan oleh para ahli. Pada akhir kegiatan, siswa menyimpulkan konsep materi yang dibahas. Dengan kegiatan ini diharapkan pemahaman siswa akan meningkat yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Kimia Melalui Model Pendekatan IBL (*Inquiry Based Learning*) Pada Siswa Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan.

## METODE PENELITIAN

Berdasarkan variable yang diteliti dan tujuan yang hendak dicapai, maka metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Sanjaya, 2016). (Kemmis, 2009) membagi komponen utama penelitian tindakan kelas, yakni perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing) dan refleksi (reflecting). Namun yang membedakan dengan Kurt Lewin adalah sesudah suatu siklus selesai, yakni sesudah refleksi kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri, demikian seterusnya dengan beberapa kali siklus (Burnes, 2020). Dengan teknik yang digunakan peneliti ini, peneliti berupaya untuk meningkatkan Hasil Belajar Kimia Melalui Model Pendekatan IBL (Inquiry Based Learning) Pada Siswa Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan.



Gambar 1. Rencana Siklus Model Kemmis

Pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah seluruh peserta didik Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 36 peserta didik yang terdiri dari 12 peserta didik putra dan 24 peserta didik putri. Nama-nama peserta didik akan tersaji dalam lampiran. Observer terdiri atas dua orang Pendidik yaitu, Sunardi, S.Pd dan Dwi Sember Tar Retnowati, S.T. sebagai teman sejawat yang membantu peneliti dalam merekam proses pembelajaran dengan instrument yang dipilih. Instrumen penelitian adalah alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Data penelitian yang dimaksud adalah sebuah informasi dari penelitian tindakan kelas ini, yaitu berupa kata-kata, angka-angka, gambar, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menjawab masalah penelitian.

(Nedianna et al., 2023) Adapun ragam instrument penelitian tindakan kelas yang telah dipersiapkan yaitu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar observasi Pendidik dan lembar observasi peserta didik, wawancara, angket dan catatan lapangan. (Kurnia et al., 2023) Selain itu juga terdapat instrument pengumpul data hasil, yang dapat dikumpulkan dari hasil belajar berdasarkan soal-soal yang diberikan, serta ketrampilan peserta didik berdasarkan rubrik yang ada. Teknik analisis yang digunakan yaitu deskriptif persentase. Data hasil penelitian yang

dianalisis meliputi rata-rata kelas, ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar secara klasikal. Selanjutnya hasil analisis data diperoleh baik secara kualitatif (dengan kata-kata) dan kuantitatif (dengan grafik) (Rahayu, 2015). Analisis data dari sumber-sumber informasi hasil penelitian didapat dari Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, Hasil wawancara dengan peserta didik dan Analisis Data Tes.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

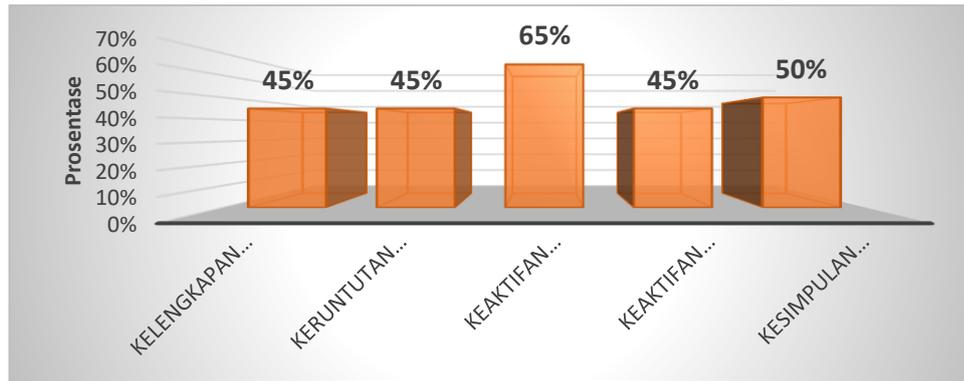
Sebelum melaksanakan proses penelitian, peneliti mengumpulkan data dan informasi tentang subjek penelitian. Data-data yang dikumpulkan antara lain daftar nama peserta didik Kelas XII MIPA 3, daftar nilai pelaksanaan Test Formatif kimia dengan sifat koligatif larutan, hasil wawancara dengan informan yaitu peserta didik Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar. Dari pengumpulan data, nilai pelaksanaan Test Formatif tentang sifat koligatif larutan kompetensi dasar 3.1 dan 4.1 dengan rata-rata nilai yang didapat hanya sebesar 58,19. Dari 36 peserta didik, hanya 9 peserta didik yang mendapat nilai di atas 75. Ini berarti hanya 25% peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar, karena Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) telah ditentukan sebesar 75.

### Siklus 1

Pada pelaksanaan pembelajaran, Pendidik masih menghadapi berbagai kendala, antara lain : 1) Masih ada kelompok yang bingung dalam mengikuti langkah-langkah yang tertera dalam lembar kegiatan. 2) Masih ada beberapa peserta didik yang belum aktif dalam pelaksanaan percobaan. 3) Ketika pelaksanaan diskusi, ada beberapa peserta didik yang tidak aktif menyampaikan pendapatnya. 4) Dalam menyimpulkan hasil percobaan, terdapat 2 (dua) kelompok yang malu untuk presentasi, dan hanya terdapat 3 (tiga) peserta didik yang mengajukan pertanyaan. Adapun persentase hasil observasi dalam pelaksanaan percobaan pada siklus I dapat dilihat dari tabel 1 bawah ini. Perhitungan persentase keberhasilan siklus I di bawah ini diskusikan juga dengan teman sejawat.

Tabel 1. Prosentase Hasil Observasi Siklus I

| No | Kegiatan peserta didik  | Prosentase |
|----|---|------------|
| 1  | Kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan                     | 45%        |
| 2  | Keruntutan langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan percobaan     | 45%        |
| 3  | Keaktifan peserta didik selama melaksanakan kegiatan percobaan      | 65%        |
| 4  | Keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi | 45%        |
| 5  | Kesimpulan akhir sesuai percobaan                                   | 50%        |



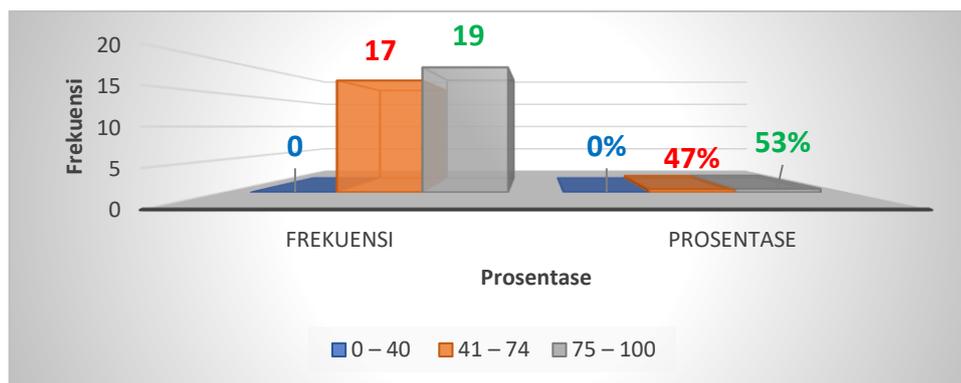
Gambar 2. Grafik Prosentase Hasil Observasi Siklus I

Hasil *post test* pada siklus pertama dapat menjadi perhitungan persentase meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik. Dengan acuan penilaian tetap berdasarkan nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu paling sedikit peserta didik memperoleh nilai 75. Adapun rekapitulasi hasil test siklus I adalah sebagai berikut: (nama peserta didik dan daftar nilai bisa dilihat di lampiran)

Tabel 2. Hasil *Post Test* Siklus I

| No | Deskripsi   | Nilai |
|----|---|-------|
| 1  | Jumlah Nilai  | 2505  |
| 2  | Rata-rata Hasil Post Test                                     | 69,58 |
| 3  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM (75)     | 19    |
| 4  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM (75)  | 53%   |
| 5  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM (75)     | 17    |
| 6  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM (75) | 47%   |

Nilai rata-rata hasil *post test*, dapat dihitung dari :  $\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$ , Jadi  $\bar{X} = \frac{2505}{36} = 69,58$ . Nilai rata-rata ini sudah mengalami peningkatan dimana nilai rata-rata pada pra tindakan 58,19 menjadi 69,58. Rumus Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$ . Jadi, Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{19}{36} \times 100\% = 53\%$ . Masing kurang dari indikator pencapaian siklus I sebesar 85% atau lebih. Maka dilanjutkan percobaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Inquiry Based Learning (IBL)* pada siklus II. Tabel berikut adalah daftar frekuensi nilai *post test* siklus I kimia sifat koligatif larutan dengan soal pengerjaan peserta didik Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar setelah pembelajaran menggunakan dengan model pembelajaran *Inquiry Based Learning (IBL)*, dengan nilai minimal KKM sebesar 75:



Gambar 3. Grafik Nilai Pelaksanaan Test Formatif Siklus I

Berdasarkan gambar 3 dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang nilai di rentang 0-40 ada 0%, rentang 41-74 ada 17 peserta didik atau 47% dan rentang 75-100 (*nilai kkm*  $\geq$  75) ada 19 peserta didik atau 53%. Hasil ini masih dibawah indikator keberhasilan pencapaian yaitu 85% sehingga masih diperlukan pelaksanaan siklus selanjutnya yaitu siklus II. Sedangkan untuk hasil penilaian sikap pada siklus I mempunyai rata-rata 78,549 dan rata-rata hasil penilaian proses pada siklus I adalah 78,24.

## Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, disepakati bahwa siklus kedua perlu dilaksanakan. Pelaksanaan siklus II yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 25 Agustus 2023 di ruang Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar pada jam pertama dan kedua. Pertemuan direncanakan berlangsung 2 x 45 menit dilaksanakan pada jadwal terstruktur. Proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, Pendidik telah melaksanakan perbaikan dari siklus I, peserta didik sudah mengalami kemajuan dan pelaksanaan-pun telah berjalan baik. Namun Pendidik menemukan masalah baru dalam pelaksanaan siklus II, yaitu : 1) Beberapa peserta didik masih belum dapat memahami persoalan yang diberikan. Namun diantisipasi oleh peneliti dengan mendekati peserta didik yang belum memahami dan memberikan bimbingan. 2) Masih terdapat 3-4 peserta didik yang malu dalam presentasi dan kurang aktif dalam diskusi kelompok. Adapun persentase hasil observasi dalam pelaksanaan percobaan pada siklus II dapat dilihat dari tabel bawah ini. Perhitungan persentase keberhasilan siklus II di bawah ini diskusikan juga dengan teman sejawat.

Tabel 3. Prosentase Hasil Observasi Siklus II

| No | Kegiatan peserta didik  | Prosentase |
|----|---|------------|
| 1  | Kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan                 | 85%        |
| 2  | Keruntutan langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan percobaan | 85%        |

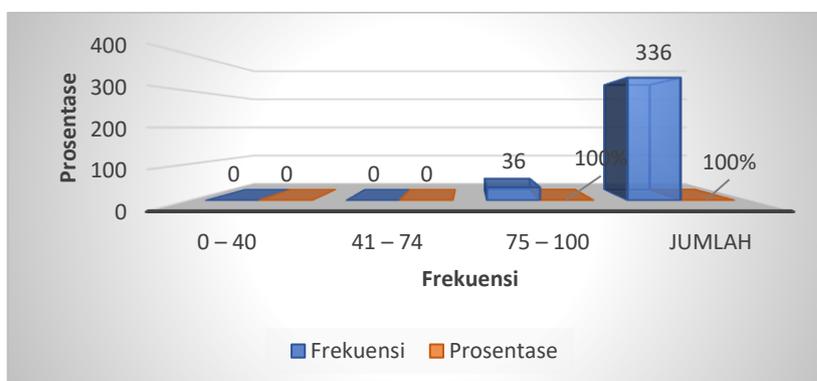
|   |   |       |
|---|---|-------|
| 3 | Keaktifan peserta didik selama melaksanakan kegiatan percobaan      | 95%   |
| 4 | Keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi | 88%   |
| 5 | Kesimpulan akhir sesuai percobaan                                   | 88.3% |

Hasil *post test* pada siklus kedua dapat menjadi perhitungan persentase meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan acuan penilaian tetap berdasarkan nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu paling sedikit peserta didik memperoleh nilai 75. Adapun rekapitulasi hasil test siklus II adalah sebagai berikut: (nama peserta didik dan daftar nilai bisa dilihat di lampiran)

Tabel 4. Hasil Post Test Siklus Kedua

| No | Deskripsi  | Nilai |
|----|--|-------|
| 1  | Jumlah Nilai   | 3080  |
| 2  | Rata-rata Hasil Post Test                                      | 85,55 |
| 3  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM (70)      | 36    |
| 4  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM (70)  | 100%  |
| 5  | Jumlah peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM (70)     | 0     |
| 6  | Presentase peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM (70) | 0%    |

Nilai rata-rata hasil *post test*, dapat dihitung dari :  $\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$ , Jadi  $\bar{X} = \frac{3080}{36} = 85,55$ . Nilai KKM = 75. Jadi sudah ada Meningkatkan prestasi belajar yang signifikan. Rumus Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$ . Jadi, Ketuntasan Individu (prestasi belajar peserta didik) =  $\frac{36}{36} \times 100\% = 100\%$ . Telah mencapai indikator pencapaian siklus II sebesar 85% atau lebih. Maka tidak perlu dilanjutkan percobaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Inquiry Based Learning (IBL)* siklus III. Tabel berikut adalah daftar frekuensi nilai *post test* siklus II kimia dengan sifat koligatif larutan pada peserta didik Kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning (IBL)*II, dengan nilai minimal KKM sebesar 75.



Gambar 4. Grafik Frekuensi Nilai Siklus II

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa 0 (0%) peserta didik yang mendapat nilai di

rentang 0-40, 0 (0%) peserta didik yang mendapat nilai di rentang 41-74 dan terdapat 36 (100%) peserta didik yang mendapat nilai di rentang 75-100. Dengan ketentuan nilai KKM 75, dapat disimpulkan bahwa pencapaian prestasi belajar peserta didik telah meningkat dari 53% menjadi 100%. Dengan 100% maka telah tercapai indikator pencapaian siklus II sebesar yang 85% atau lebih, maka tidak perlu dilanjutkan ke Siklus III. Selain itu, dari proses wawancara diperoleh kesimpulan bahwa beberapa peserta didik menjadi bersemangat dalam belajar kimia, karena pelaksanaan kegiatan belajar kimia yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning (IBL)* ini dilaksanakan dengan secara baik bersama kelompok menjadikan mereka lebih rileks dan ringan dalam mengerjakan laporan kegiatan. Meskipun masih terdapat kendala-kendala seperti yang telah diuraikan dalam laporan observasi. Dari hasil *post test*, 36 nilai peserta didik telah sesuai KKM atau di atas nilai 75. Sedangkan rata-rata hasil penilaian sikap pada siklus II adalah 97,37 atau mengalami kenaikan sebesar 18,83 dari siklus I dan rata-rata hasil penilaian proses pada siklus II adalah 93,52 atau mengalami kenaikan sebesar 15,28 dari siklus I.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I, II dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran yang tampak dan perolehan hasil evaluasi dan keaktifan peserta didik. Dari tabel dan gambar siklus I hasil observasi menunjukkan, persentase keberhasilan kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan 45%, persentase keruntutan langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan percobaan 45%, persentase keaktifan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan percobaan 65%, persentase keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi 45% dan persentase hasil penarikan kesimpulan akhir sesuai percobaan 50%. Berdasarkan tabel siklus II hasil observasi menunjukkan, persentase keberhasilan metode kelengkapan menyiapkan alat dan bahan percobaan peserta didik yang disiapkan 85%, persentase keruntutan langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan percobaan 85%, persentase keaktifan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan percobaan 95%, persentase keaktifan peserta didik dalam mengutarakan pendapat saat berdiskusi 88% dan persentase hasil penarikan kesimpulan akhir sesuai percobaan 88,3%.

Dari daftar nilai (lihat lampiran) dapat kita lihat adanya persentase kenaikan nilai kimia mulai dari kondisi awal pra tindakan, diketahui baru 9 peserta didik atau 25% yang mengalami ketuntasan belajar dan mendapatkan nilai sesuai dengan KKM. Hasil evaluasi siklus I menunjukkan baru 19 peserta didik atau 53% yang mengalami ketuntasan belajar dan mendapat nilai sama dengan atau di atas KKM yaitu 75. Hal itu menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum mencapai keberhasilan, karena indikator pencapaian adalah sebesar 85% atau lebih.

Siklus II menunjukkan ada 36 peserta didik atau 100% dari 36 peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pada siklus II ini peneliti telah mencapai keberhasilan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan.

Ketika peneliti melaksanakan siklus I, peneliti mengalami berbagai kendala antara lain beberapa peserta didik masih tampak bingung dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Masih ada kelompok yang bingung dalam mengikuti langkah-langkah yang tertera dalam lembar kegiatan. Masih ada beberapa peserta didik yang belum aktif dalam pelaksanaan percobaan. Ketika pelaksanaan diskusi, ada beberapa peserta didik yang tidak aktif menyampaikan pendapatnya. Dalam menyimpulkan hasil percobaan, terdapat 2 (dua) kelompok yang malu untuk presentasi, dan hanya terdapat 3 (tiga) peserta didik yang mengajukan pertanyaan.

Peneliti kemudian melaksanakan siklus II sebagai perbaikan siklus I, sebelum pelaksanaan siklus II ini peneliti mengganti rencana pembelajaran model pembelajaran *Inquiry Based Learning (IBL)* baru yaitu dengan memberikan tugas kepada kelompok untuk mendiskusikan beberapa persoalan sifat koligatif larutan kenaikan titik didih dan tekanan osmotik. Dalam pelaksanaan percobaan, peneliti senantiasa memberi bimbingan untuk peserta didiknya dalam melaksanakan langkah-langkah sesuai lembar kegiatan. Peneliti pun memberi bimbingan peserta didik saat berdiskusi untuk menarik kesimpulan. Dengan adanya motivasi pendidik berupa *reward*, peserta didik telah terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam melaksanakan percobaan, presentasi di depan kelas dan berdiskusi menarik kesimpulan. Meskipun ada kendala yaitu beberapa peserta didik masih belum dapat memahami persoalan yang diberikan, namun dengan hasil prestasi belajar yang dicapai dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dari siklus II ini telah berhasil.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran dengan pendekatan IBL pada mata pelajaran kimia khususnya pada pokok bahasan sifat koligatif larutan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar. Hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa. Sebelum penerapan model pembelajaran dengan pendekatan IBL (Kondisi pra tindakan) nilai rata-rata kognitif siswa 58,15 dengan ketuntasan 25% dan setelah penerapan model pembelajaran dengan pendekatan IBL menjadi 69,58 dengan ketuntasan klasikal 53% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 85,55 dengan ketuntasan klasikal 100% pada siklus II.

Rata-rata hasil penilaian sikap pada siklus II adalah 97,37 atau mengalami kenaikan sebesar 18,83 dari siklus I dan rata-rata hasil penilaian proses pada siklus II adalah 93,52 atau mengalami kenaikan sebesar 15,28 dari siklus I. Dengan demikian target peneliti telah tercapai.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Burnes, B. (2020). The Origins of Lewin's Three-Step Model of Change. *Journal of Applied Behavioral Science*, 56(1). <https://doi.org/10.1177/0021886319892685>
- Gunardi. (2020). Inquiry Based Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Matematika. *SHEs: Conference Series* 3, 4(1).
- Kemmis, S. (2009). Action research as a practice-based practice. *Educational Action Research*, 17(3). <https://doi.org/10.1080/09650790903093284>
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2). <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>
- Nedianna, U. S., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) pada Materi Kebudayaan Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.883>
- Purba, D. S. (2021). Penerapan Model Inquiry Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 106 AEK Galoga Kecamatan Panyabungan. *IAIN Padangsidumpuan*.
- Rahayu, N. (2015). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kelas VII B SMP Negeri 3 Sentolo. *Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kelas VII B SMP Negeri 3 Sentolo*, 3, 1–16.
- Roestiyah. (2008). the Influence of Discovery Learning Method and Motivation To Result of Student Learning Mathematics. *Rineka Cipta*, 3.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenadamedia.
- SASMI, F. D. (2014). PENGEMBANGAN LKS BERBASIS GUIDED DISCOVERY (PENEMUAN TERBIMBING) PADA POKOK BAHASAN BANGUN DATAR SEGI EMPAT KELAS VII SEMESTER 2 MTs LUNTO KOTA SAWAHLUNTO. *Pendidikan Matematika, Vol 4, No 2 (2014)*.
- Shandra, Y., & Movitaria, M. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1).

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2006>

Sudjana, N. (2011). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Edisi ke-16). *Sinarbaru*.

Sugianto, H., Suyitno, A., & Asih, T. S. N. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Discovery Menggunakan E-learning Terhadap Kemampuan Literasi Matematis MTs. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1).

<https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i1.6264>



## Profil Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA PGRI Pekanbaru Tahun Ajaran 2022/2023

Yola Yulianis<sup>1\*</sup>, Suryanti<sup>2</sup>

yolayulianis@student.uir.ac.id<sup>1\*</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Biologi

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Riau

**Abstract :** This study aims to determine the profile of critical thinking skills in biology learning of class XI IPA SMA PGRI Pekanbaru in the 2022/2023 academic year. This research is a descriptive research. The method used in this study is a survey method. Data collection was carried out using questions, interviews, observation sheets and documentation. The sample in this study were 64 students, taken from class XI IPA students. The results showed that students' critical thinking skills belonged to the sufficient category with a percentage of 72%. It can be concluded that students in class XI IPA SMA PGRI Pekanbaru for the 2022/2023 Academic Year are quite capable of critical thinking in biology learning.

**Keywords :** Critical Thinking Ability Profile, Biology Learning, Respiratory System.

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui profil kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran biologi siswa kelas XI IPA SMA PGRI Pekanbaru Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode survey. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan soal, wawancara, lembar observasi dan dokumentasi. Sampel pada penelitian ini sebanyak 64 siswa, diambil dari siswa kelas XI IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa tergolong kategori cukup dengan persentase yang didapatkan yaitu sebesar 72%. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI IPA SMA PGRI Pekanbaru Tahun Ajaran 2022/2023 sudah cukup mampu dalam berpikir kritis pada pembelajaran biologi.

**Kata kunci :** Profil Kemampuan Berpikir Kritis, Pembelajaran Biologi, Sistem Pernapasan.

### PENDAHULUAN

Kemajuan Pendidikan di abad 21 terdapat berbagai macam kompetensi atau keahlian yang mungkin harus dimiliki oleh peserta didik, salah satunya adalah kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis memecahkan masalah (*critical (thinking and problem solving skills)*) terutama dalam konteks pemecahan sebuah permasalahan. Pemerintah Indonesia banyak melakukan perbaikan sistem pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu perbaikan sistem Pendidikan di Indoneisa adalah perbaikan kurikulum (Ferazona & Putri, 2020). Keterampilan berpikir kritis telah menjadi pusat perhatian dari Pendidik, penelitian, pengusaha dan media masa selama beberapa tahun ini. Hal tersebut dapat dilihat dari fakta

bahwa kemampuan berpikir kritis akan menentukan daya tahan/saing seseorang dalam berkompetisi untuk menjadi yang terunggul karena akan meningkatkan daya kompetitif dari individu tersebut, sesuai pendapat peneliti yang menyatakan keterampilan berpikir kritis telah diakui sebagai keterampilan yang penting untuk keberhasilan belajar, bekerja dan hidup di abad ke-21 (Nurjanah, 2019).

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir yang dibutuhkan siswa dalam menghadapi pembelajaran di abad 2. (Meryastiti et al., 2022) mendefinisikan berpikir kritis sebagai kemampuan berpikir dengan menggunakan penalaran secara mendalam untuk mendapatkan informasi yang sesuai maupun dipertanggung jawabkan. Selain itu, kemampuan berpikir kritis menurut (Agnafia, 2019) merupakan kecakapan dalam berpikir reflektif serta memperkuat argument dengan alasan yang dapat dipercayai. Menurut (Ridwan & Nasrulloh, 2022) Apabila siswa tidak dibekali dengan kemampuan berpikir kritis, maka tidak akan mampu mengolah, menilai dan mengambil informasi yang dibutuhkan untuk menghadapi dan memecahkan masalah. (Magdalena et al., 2020) Dalam kegiatan yang dilakukan sehari-hari, manusia tidak akan terlepas dari kegiatan berpikir untuk menjalani segala aktifitasnya, memenuhi rasa keingintahuan dalam dirinya, serta mengambil dan membuat suatu keputusan dalam kehidupannya merupakan suatu kegiatan mental yang dapat menyelesaikan masalah dalam berpikir.

Zaman terus berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan ini dipengaruhi oleh sains dan teknologi, di mana hanya generasi-generasi yang memiliki kemampuan dan prestasi lebih yang akan dapat meraih keberhasilan dan kesuksesan. Kemampuan dan prestasi ini tidak begitu saja dimiliki oleh generasi muda, namun di pelajari melalui proses pendidikan. Menjawab tantangan zaman ini kompetensi atau keahlian yang mungkin harus dimiliki oleh peserta didik (Rachman, 2016) Untuk menghadapi perubahan zaman tersebut pemerintahan Indonesia banyak melakukan perbaikan sistem Pendidikan untuk meningkatkan kualitas Pendidikan. Salah satu perbaikan sistem Pendidikan di Indonesia adalah perbaikan kurikulum Untuk menghadapi perubahan zaman tersebut Pemerintah Indonesia banyak melakukan perbaikan sistem pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu perbaikan sistem pendidikan di Indonesia adalah perbaikan kurikulum. Kurikulum yang sedang diterapkan saat ini adalah Kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari standar kompetensi lulusan. Standar kompetensi lulusan itu ada sikap, perilaku, pengetahuan, serta keterampilan berpikir kritis (Rachman, 2016). Oleh karena itu, melalui kemampuan berpikir

kritis yang dimiliki siswa, mereka diharapkan bisa menganalisis sesuatu yang berguna atau tidak berguna bagi dirinya sendiri, keluarga, maupun masyarakat dan bangsanya.

Berpikir kritis adalah suatu proses berpikir yang sistematis, terarah dan jelas yang merupakan suatu kegiatan mental seperti proses mengamati, menganalisis, meneliti, mengobservasi dan lain-lain sebagai suatu cara menemukan suatu solusi dalam memecahkan suatu masalah. Berbeda dengan berpikir kritis. Menurut Ennis dalam (Sani, 2019) indikator berpikir ini meliputi: memberikan penjelasan sederhana (*elemengtary clarificarion*), membangun keterampilan berdasarkan (*basic support*), melakukan inferensi (*inference*). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru biologi kelas XI di SMA PGRI Pekanbaru. pembelajaran di kelas masih menekankan pada metode menghafal konsep. Peran siswa dalam pembelajaran masih kurang dan masih didominasi oleh guru sebagai pemberi informasi. Siswa kurang menunjukkan keaktifan dalam mengemukakan pendapatnya dan bertanya hanya ketika diminta oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh siswa belum menunjukkan pertanyaan kritis.

Paparan fakta dan harapan di atas melatarbelakangi perlunya dilakukan penelitian pendahuluan terkait kemampuan berpikir kritis siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan profil kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran biologi kelas XI di SMA PGRI Pekanbaru Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan sebagai salah satu upaya untuk menganalisis permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran biologi di tingkat sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan para guru dalam mengembangkan model dan metode pembelajaran yang tepat sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini tidak mengadakan manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Penelitian ini dilaksanakan di SMA PGRI Pekanbaru Jalan Bridgjend Katamso No.44, Kelurahan Tengkerang Utara, Kecamatan Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Riau. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2023 – 23 Januari 2023. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA di SMAS PGRI Pekanbaru pada Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 64 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA sebanyak 64 orang siswa yaitu seluruh populasi penelitian. Sampel penelitian dipilih dengan menggunakan sampel jenuh. Distribusi sampel penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Sampel Penelitian

| Kelas     | Jumlah Siswa |
|-----------|--------------|
| XI MIPA 1 | 22 Siswa     |
| XI MIPA 2 | 22 Siswa     |
| XI MIPA 2 | 20 Siswa     |
| Total     | 64 Siswa     |

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi tes dan non tes. Pengumpulan data dengan Tes yaitu berupa instrumen berpikir kritis siswa dengan menggunakan soal-soal tes tulis dalam bentuk objektif yang dikembangkan oleh peneliti melalui tahap validasi (Kurnia et al., 2023). Jumlah tes objektif ini adalah 12 nomor yang dikerjakan dalam waktu 60 menit. Indikator kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini yaitu memberikan penjelasansederhana (*elementaryclarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), melakukan inferensi(*inference*), memberikan penjelasan lebih lanjut (*advanceclarification*), mengatur strategi dan taktik (*strategy andtactics*). Pengumpulan data non tes pada penelitian ini meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi (Asriningtyas et al., 2018). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

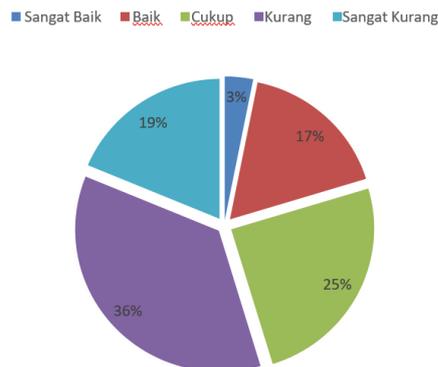
Data yang diperoleh dari penelitian ini meliputi data tes soal berpikir kritis berdasarkan indikator pada Kompetensi Dasar 3.8, Setelah hasil yang didapatkan dari perhitungan setiap soal berdasarkan setiap sub indikator kemudian dihitung rata-rata persentasenya dan diimplementasikan dengan 5 kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

Tabel 2. Indikator kemampuan berpikir kritis siswa XI IPA SMA PGRI Pekanbaru

| No | Indikator   | Nilai Pilihan Ganda |
|----|---|---------------------|
| 1  | Memberikan penjelasan sederhana ( <i>elementary clarification</i> ) | 69                  |
| 2  | Membangun keterampilan dasar ( <i>basic support</i> )               | 63                  |
| 3  | Melakukan inferensi ( <i>inference</i> )                            | 71                  |
| 4  | Memberikan penjelaan lebih lanjut ( <i>adevance clarification</i> ) | 81                  |
| 5  | Mengatur strategi dan taktik ( <i>strategy and tactics</i> )        | 74                  |
|    | Rata-rata Keseluruhan Indikator                                     | 72                  |

Berdasarkan Tabel menunjukkan bahwa siswa kelas XI IPA SMA PGRI Pekanbaru memiliki kemampuan berpikir kritis masih cukup ditinjau dari perolehan rata-rata keseluruhan indikator pada soal objektif sebesar 72% dengan kategori cukup. Dari kelima indikator kemampuan berpikir kritis objektif siswa diperoleh indikator tertinggi yaitu Memberikan penjelasan lebih lanjutdengan perolehan 81% yang masuk kategori baik. Dan

Indikator terendah yaitu membangun keterampilan dasar memperoleh 63% yang termasuk kategori kurang, indikator mengatur strategi dan taktik memperoleh 74% yang termasuk kategori cukup, indikator melakukan inferensi memperoleh 71% yang termasuk kategori cukup, indikator memberikan penjelasan sederhana memperoleh 63% termasuk ke dalam kategori kurang. Berikut dapat dilihat gambaran umum tingkat kemampuan berpikir kritis siswawkelas XI IPA SMA PGRI Pekanbaru.



Gambar 1. Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA PGRI Pekanbaru

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data tentang kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI IPA SMA PGRI Pekanbaru Tahun Ajaran 2022/2023 berkategori Cukup, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada kelas XI IPA SMA PGRI Pekanbaru dipersentasikan berdasarkan materi tentang sistem pernapasan objektif sebesar 72% termasuk ke dalam kategori cukup. Untuk lebih jelasnya, maka peneliti akan memaparkan tentang setiap materi yang berada pada soal yang tergolong berpikir kritis siswa.

Berpikir didefinisikan sebagai tindakan untuk mengevaluasi situasi, masalah, atau argument, dan memilih pola investigasi yang menghasilkan jawaban terbaik yang bias didapat (Fedman, 2018). Menurut (Permana, 2018) berpikir kritis adalah suatu proses berpikir yang sistematis, terarah dan jelas yang merupakan suatu kegiatan mental seperti proses mengamati menganalisis, meneliti, mengobservasi dan lain-lain sebagai suatu cara menemukan suatu solusi dalam memecahkan suatu masalah. Sedangkan menurut (Lismaya, 2019) berpikir kritis adalah sebuah proses intelektual dengan melakukan perubahan konsep, penerapan, melakukan sintesis atau mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran, atau komunikasi sebagai dasar untuk meyakinkan dan melakukan suatu tindakan. Berpikir kritis siswa sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk menimbulkan rasa ingin tau yang tinggi, sehingga siswa akan terus mencari informasi dan berpikir bagaimana menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Berpikir kritis dalam pembelajaran biologi sangat besar perannya dalam meningkatkan

proses, hasil belajar untuk bekal dimasa depan. Salah satu ciri orang yang berpikir kritis akan selalu mencari tahu dan memaparkan hubungan antara masalah yang dihadapi dengan pemahaman lain yang relevan. Adapun indikator untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa yaitu 1) memberikan penjelasan sederhana, 2) membangun keterampilan dasar, 3) melakukan inferensi, 4) memberikan penjelasan lebih lanjut, 5) mengatur strategi dan taktik. Berdasarkan data yang diperoleh dari instrument penelitian, kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas XI IPA SMA PGRI Pekanbaru di persentasekan berdasarkan materi system pernapasan pada soal objektif 72% dengan ketagori cukup. Penelitian yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputri (2019) yang dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis siswa SMA di kecamatan alung-alung dengan kategori rendah dengan rata-rata yaitu sebesar 52,99%. Kemudian hasil yang sama dilakukan oleh (Sari et al., 2018) bahwa kemampuan berpikir kritis di kecamatan Kalidoni dengan kategori sedang 50,95%. Berdasarkan wawancara kepada siswa pada saat pembelajaran guru lebih mementingkan hafalan sehingga siswa tidak dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Sehingga rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dikarenakan sebagian besar siswa masih bingung dalam menerapkan pengetahuan dan konsep yang telah dimilikinya untuk diterapkan dalam menyelesaikan permasalahan pada soal berpikir kritis yang ditemuinya. Kemudian rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dikarenakan kurangnya aktifitas dan latihan yang menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa pada saat pelajaran berlangsung.

Indikator memberikan penjelasan sederhana pada materi sistem pernapasan berada pada indikator 1, Kemampuan berpikir kritis siswa berdasarkan indikator memberikan penjelasan sederhana memperoleh persentase 69% dan berada pada kategori kurang. Menurut pendapat peneliti yang diamati pada indikator memberikan penjelasan sederhana siswa kurang memahami soal, karena dari hasil jawaban peneliti koreksi sebagian besar siswa menjawab salah. Ennis dalam (Sani, 2019) mendesain sebuah taksonomi tentang kemampuan berpikir kritis. Salah satunya yaitu klarifikasi, seseorang pemikir kritis harus mampu melakukan klarifikasi. Melakukan klarifikasi adalah kemampuan dalam mengidentifikasi fokus, menganalisis argument, bertanya dan menjawab pertanyaan untuk klarifikasi, dan mendefinisikan istilah yang digunakan. Pada materi ini soal memfokuskan masalah pada materi tentang sistem pernafasan pilihan ganda ditunjukkan pada nomor 1, menganalisis pendapat ditunjukkan pada nomor 2, bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi pilihan ganda dituju pada nomor 3 dan 4, cara menafsirkan perhitungan skor nilai diperoleh melalui perhitungan tes. Kemampuan berpikir kritis siswa dari indikator memberikan penjelasan sederhana pada objektif

terdiri dari empat soal dan memperoleh persentase sebesar 69% dalam kategori kurang. Hal ini kemungkinan karena siswa kurang terlatih dalam mengidentifikasi dan merumuskan kriteria untuk mempertimbangkan jawaban. Hal ini dimungkinkan bahwa sebagian siswa kurang dalam menganalisis maksud soal.

Menurut Pendapat peneliti pada indikator memberikan penjelasan sederhana pada soal objektif menunjukkan kategori kurang dengan rata-rata 69%. Hal ini didukung oleh (Saputri et al., 2019) yang menyatakan bahwa keterampilan berpikir kritis dalam aspek analisis menunjukkan kriteria kurang, analisis berarti mengidentifikasi hubungan yang menyangkut pertanyaan, konsep, deskripsi atau kegiatan lainnya yang digunakan dalam mengespresikan keyakinan, penilaian, pengalaman, alasan, informasi atau opini. Berdasarkan wawancara dengan siswa diambil kesimpulan bahwa pada indikator memberikan penjelasan sederhana sebagian siswa menjawab salah, karena siswa kurang memahami dan belum terlatih mengerjakan soal keterampilan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis pada indikator membangun keterampilan dasar mencakup kemampuan mengevaluasi kredibilitas sumber dan laporan observasi. Menurut Lismaya (2019) evaluasi merupakan kemampuan untuk menguji kebenaran pernyataan yang digunakan untuk menyampaikan pemikiran, persepsi, pandangan, keputusan, alasan serta opini. Evaluasi juga merupakan kemampuan untuk menguji hubungan berbagai pernyataan, deskripsi, pertanyaan, dan bentuk lain yang dipakai dalam merefleksikan pemikiran. Pada penelitian ini soal memfokuskan masalah pada materi tentang system pernapasan dituju pada nomor 5 adalah mempertimbangkan kredibilitas atau sumber dan soal no 6 mengobservasikan dan mempertimbangkan hasil observasi.

Menurut pendapat peneliti pada indikator membangun keterampilan dasar menunjukkan kategori kurang, dengan rata-rata 63%. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa diambil keputusan bahwa pada indikator membangun keterampilan dasar siswa mengalami kesulitan dan kurang mampu menilai kredibilitas dan pertanyaan, menyebabkan persentase indikator evaluasi sangat kurang. Menurut (Arikunto, 2010) bahwa soal selalu didahulukan kasus yang ditelaah oleh siswa dengan teropong hukum, prinsip, dan kemudian melakukan penilaian baik atau tidak berdasarkan benar atau salah. Ditambahkan oleh (Daryanto, 2015) kemampuan evaluasi adalah menciptakan kondisinya sedemikian rupa sehingga siswa mampu mengembangkan kriteria, standar atau ukuran untuk mengevaluasi sesuatu. Hal ini sesuai dengan penelitian (Sari et al., 2018) bahwa keterampilan berpikir kritis siswa di Kecamatan Kalidoni menunjukkan pada Indikator keterampilan mengevaluasi sebesar 41,27% dengan

kategori rendah. Rendahnya indikator mengevaluasi dikarenakan kurangnya keterampilan siswa untuk menilai argument suatu permasalahan dan siswa terbiasanya memperoleh informasi dari guru.

Mencakup kemampuan membuat deduksi dan membuat induksi dan mempertimbangkan hasil deduksi kemudian membuat keputusan dan mempertimbangkan hasilnya. Inferensi menurut (Lismaya, 2019) adalah kemampuan untuk mengidentifikasi dan memilih elemen yang dibutuhkan untuk menyusun simpulan yang memilih alasan, untuk menegakkan diagnosis, untuk mempertimbangkan informasi apa saja yang dibutuhkan dan untuk memutuskan konsekuensi yang harus diambil dari data, informasi pernyataan, kejadian, prinsip, opini konsep dan lain sebagainya. Pada penelitian ini soal memfokuskan masalah pada materi tentang sistem pernafasan dituju pada nomor soal 7 adalah kemampuan membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil induksi dan nomor soal 8 adalah membuat keputusan dan mempertimbangkan hasilnya. Cara menafsirkan perhitungan skor nilai diperoleh melalui perhitungan.

Indikator melakukan inferensi terdiri dari dua soal dan memperoleh persentase sebesar 71% dalam kategori cukup. Pada soal membuat deduksi mempertimbangkan hasil deduksi atau membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi. Menurut pendapat peneliti pada indikator inferensi menunjukkan kategori cukup dengan rata-rata 71%. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa diambil kesimpulan bahwa siswa sudah mulai memahami soal pada indikator inferensi. Menurut Ennis dalam (Ayun et al., 2020), kemampuan berpikir kritis pada indikator memberikan penjelasan lanjut meliputi dua sub indikator yaitu keterampilan untuk mendefinisikan istilah mempertimbangkan suatu definisi, serta keterampilan untuk mengidentifikasi asumsi. Pada penelitian ini soal memfokuskan masalah pada materi tentang sistem pernafasan pada penelitian ini soal membangun keterampilan dasar pada materi tentang sistem pernafasan ditunjukkan pada nomor Sembilan adalah mengidentifikasi asumsi. Cara menafsirkan perhitungan skor nilai diperoleh melalui perhitungan. Indikator memberikan penjelasan lebih lanjut terdiri dari 4 soal dan memperoleh rata-rata persentase sebesar 81% termasuk ke dalam kategori baik.

Menurut pendapat peneliti pada indikator memberikan penjelasan lebih lanjut menunjukkan kategori baik dengan rata-rata 81%. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa diambil kesimpulan bahwa pada indikator ini siswa sudah mampu memberikan penjelasan lanjut mengenai informasi yang diberikan namun masih kurang dipencapaian yang seharusnya didapatkan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ayun et al., 2020) bahwa persentase kemampuan

siswa dalam aspek memberikan penjelasan lebih lanjut termasuk kategori sedang dengan besaran 52%. Menurut Ennis dalam (Ayun et al., 2020) kemampuan berpikir kritis siswa pada indikator mengatur strategi dan taktik ada satu sub indikator yaitu merumuskan tindakan. Pada penelitian ini, aspek aspek yang dipilih ialah merumuskan dan memutuskan suatu tindakan. cara menafsirkan perhitungan skor nilai dihitung melalui perhitungan. Indikator strategi dan tekti memperoleh persentase sebanyak 74% dalam kategori cukup.

Menurut pendapat peneliti pada indikator mengatur strategi dan tektik menunjukkan kategori cukup dengan rata-rata 74%. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa sudah mampu dan memahami materi pada indikator mengatur strategi dan taktik. Hal ini sejalan dengan penelitian Saputra, Hidayat & Munzil (2016) bahwa kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII SMPN 7 pasuruan pada sub indikator merumuskan suatu tindakan memperoleh persentase sebesar 18,2% dengan kategori rendah. Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pada kelas XI IPA SMA PGRI Pekanbaru dipersentasikan berdasarkan materi tentang sistem pernapasan objektif sebesar 72% termasuk ke dalam kategori cukup.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Biologi siswa kelas XI IPA SMA PGRI Pekanbaru Tahun Ajaran 2022/2023 berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas XI IPA SMA PGRI Pekanbaru Tahun Ajaran 2022/2023 sudah cukup mampu dalam berpikir kritis pada pembelajaran biologi.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Agnafia, D. N. (2019). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 6(1). <https://doi.org/10.25273/florea.v6i1.4369>
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asriningtyas, A. N., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 4 SD. *JIPMat*, 3(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v3i1.2226>
- Ayun, Q., Hasasiyah, S. H., Subali, B., & Marwoto, P. (2020). PROFIL KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMP DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI

- TEKANAN ZAT. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 9(2).  
<https://doi.org/10.26740/jpps.v9n2.p1804-1811>
- Daryanto. (2015). Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013. In *Yogyakarta: Gava Media*.
- Fedman, D. (2018). The ondol problem and the politics of forest conservation in colonial Korea. In *Journal of Korean Studies* (Vol. 23, Issue 1).  
<https://doi.org/10.1215/21581665-4339053>
- Ferazona, S., & Putri, I. I. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Diskusi Kelas Upaya Pencapaian Kompetensi Abad 21. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 8(2). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JBT/article/view/21371>
- Kemendikbud. (2013). *Kerangka Dasar Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar.
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2). <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295>
- Lismaya, L. (2019). Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning). In *Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendikia* (Vol. 5, Issue 2).
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG. In *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Issue 3).  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/995>
- Meryastiti, V., Ridlo, R. Z., & Supeno. (2022). IDENTIFIKASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA SMP NEGERI 1 GLENMORE KABUPATEN BANYUWANGI. *Saintifika: Jurnal Ilmu Pendidikan MIPA Dan MIPA*, 24(1). <https://doi.org/10.19184/saintifika.v24i1.29659>
- Nurjanah, S. A. (2019). ANALISIS KOMPETENSI ABAD-21 DALAM BIDANG KOMUNIKASI PENDIDIKAN. *Gunahumas*, 2(2).  
<https://doi.org/10.17509/ghm.v2i2.23027>
- Permana, E. P. (2018). Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1).  
<https://doi.org/10.29407/pn.v4i1.12431>
- Rachman, A. (2016). Pola Iringan Engkel Instrumen Cak Dan Cuk Dalam Lagu Langgam Jawa Pada Orkes Keroncong Sekar Domas Di Semarang. *Jurnal Konferensi*

*Internasional VI Bahasa, Sastra Dan Budaya Daerah Indonesia*, 7(9).

Ridwan, T., & Nasrulloh, I. (2022). Analisis kemampuan berpikir kreatif dan kritis siswa sekolah dasar. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 8(2).

<https://doi.org/10.29210/020221520>

Sani, R. A. (2019). Pembelajaran Berbasis HOTS Edisi Revisi. In *Tangerang: Tira Smart* (Vol. 1).

Saputri, L., Sudaryanto, & Dian, D. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Problem Based Learning Dan Media Gambar Materi Membuat Cerita Kelas Ii Sd Intis School Yogyakarta. *Concept and Communication*, null(23).

<https://eprints.uad.ac.id/21476/>

Sari, T. A., Hidayat, S., & Harfian, B. A. A. (2018). ANALISIS KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMA DI KECAMATAN KALIDONI DAN ILIR TIMUR II. *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 7(2).

<https://doi.org/10.26877/bioma.v7i2.2859>



## Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Ruang

Agilia Nuramadina<sup>1</sup>, Anggi Nur Rahayu Damanik<sup>2\*</sup>, Didik Wahyu Triono<sup>3</sup>, Lara Hati<sup>4</sup>,  
Natasya Meisandi Putri<sup>5</sup>, Riva Gusnaida<sup>6</sup>, Fitriana Yolanda<sup>7</sup>

angginurrahayudamanik@student.uir.ac.id<sup>2\*</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>7</sup>Program Studi Pendidikan Matematika

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Universitas Islam Riau

**Abstract :** Mathematics is an important subject in basic education, including in junior high schools, which plays a role in developing students' logical, critical, systematic, and creative thinking skills. The material on spatial figures related to the concept of three-dimensional space is often a challenge because it requires visualization and in-depth understanding. This study aims to analyze the mathematical creative thinking skills of junior high school students on spatial figures and the factors that influence them. The method used is qualitative with a literature study approach. The results of the study show that students' creative thinking skills are still low, caused by monotonous learning and inadequate methods. Several creative strategies for teaching spatial figures, such as the use of physical models, technology and educational games, are proposed to improve students' mathematical creative thinking skills. These findings are expected to help mathematics teachers develop more effective learning strategies.

**Keywords :** Creative Thinking, Spatial Figures, Mathematics.

**Abstrak :** Matematika adalah mata pembelajaran yang penting dalam pendidikan dasar, termasuk di SMP yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif siswa. Materi bangun ruang yang terkait dengan konsep ruang tiga dimensi, sering menjadi tantangan karna memerlukan visualisasi dan pemahaman mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP pada materi bangun ruang dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Metode yang digunakan kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah, disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan metode yang tidak memadai. Beberapa strategi kreatif untuk mengajar bangun ruang, seperti penggunaan model fisik, teknologi dan permainan edukatif, diusulkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Temuan ini diharapkan dapat membantu guru matematika dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

**Kata kunci :** Berpikir Kreatif, Bangun Ruang, Matematika.

### PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan dasar, termasuk di SMP. Matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan

berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif siswa (Sukmawati, 2020). Kemampuan ini sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam menyelesaikan masalah maupun dalam mengambil keputusan. Materi bangun ruang merupakan salah satu materi yang diajarkan di SMP yang terkait dengan konsep ruang tiga dimensi. Materi ini memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi bagi siswa, karena memerlukan visualisasi dan pemahaman yang mendalam (Mawaddah & Maryanti, 2016). Hal ini dapat menjadi tantangan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematisnya dalam materi bangun ruang. Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan asli dalam menyelesaikan masalah matematika. Kemampuan ini penting bagi siswa untuk dapat memecahkan masalah matematika secara non-rutin dan tidak terpaku pada satu cara penyelesaian.

Penelitian tentang kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP pada materi bangun ruang masih terbilang minim. Hal ini menunjukkan bahwa perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP pada materi bangun ruang dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Kemampuan berpikir kreatif matematis yaitu kemampuan berpikir yang bertujuan sebagai penemuan gagasan baru yang berbeda, tidak universal, sehingga mendapatkan hasil secara tepat dan pasti (Phasa, 2020). Perkembangan dunia yang semakin modern seperti sekarang, mengharuskan manusia memiliki kemampuan berpikir yang lebih moderen, terutama kemampuan berpikir matematisnya. Hal ini dikarenakan ilmu yang termasuk dalam segala aspek di bidang kehidupan dan bidang pendidikan adalah matematika. Kemampuan berpikir kreatif matematis dan berpikir kreatif sangat diperlukan juga dalam bidang-bidang lainnya (Andiyana et al., 2018).

Bangun ruang adalah sebuah bangun 3 dimensi yang memiliki volume. Menurut (Andiyana et al., 2018), bangun ruang menjadi bangun geometri berdimensi 3 dengan batas-batas yang berbentuk bidang datar maupun bidang lengkung. Sementara itu, menurut (Fatimah, 2017), berpendapat bahwa bangun ruang pasti memiliki sifat-sifat tertentu, mulai dari adanya sisi, rusuk, dan titik sudut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa SMP pada materi bangun ruang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi guru matematika dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi bangun ruang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi pustaka (Ulhaq et al., 2023). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk menafsirkan gejala yang bersangkutan dengan apa yang dialami oleh subjek penelitian yang berupa perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan menggambarkan dengan kata-kata dan bahasa, dalam kondisi tertentu yang alamiah dan dengan memanfaatkan beraneka macam metode (Moleong, 2018). Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan biografi dan jenis penelitian yang digunakan adalah studi pustaka/ *library research* yaitu mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan dengan obyek penelitian atau pengumpulan data yang bersifat kepustakaan (Nazir, 2014). Atau telaah yang dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah yang pada dasarnya tertumpu pada penelaahan kritis dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. Pendekatan biografi adalah penelitian kualitatif terhadap individu serta pengalamannya yang dituliskan dengan cara mengumpulkan dokumen dan arsiparsip. Tujuan penelitian ini adalah mengungkap pengalaman menarik yang dapat mempengaruhi atau mengubah hidup seseorang. Peneliti menginterpretasi subjek seperti subjek tersebut memosisikan dirinya sendiri

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kemampuan berpikir kreatif dapat ditumbuh kembangkan melalui latihan yang mengacu pada perkembangan berpikir kreatif siswa, namun kenyataan menunjukkan bahwa sekolah maupun perguruan tinggi belum mampu mencetak lulusan yang kreatif (Alimuddin et al., 2019). Hal ini didukung oleh pendapat Guilford dalam (Munandar, 1997) mengatakan bahwa Keluhan yang paling banyak saya dengar mengenai lulusan perguruan tinggi maupun tingkat sekolah ialah bahwa mereka cukup mampu melakukan tugas-tugas yang diberikan dengan menguasai teknik-teknik yang diajarkan, namun mereka tidak berdaya jika dituntut memecahkan masalah yang memerlukan cara-cara yang baru. Akibatnya, tujuan pembelajaran matematika pada kemampuan berpikir kreatif belum dapat tercapai.

Beberapa masalah yang menyebabkan tujuan pembelajaran matematika belum sepenuhnya tercapai dengan baik karena soal-soal yang diberikan hanya memiliki satu

jawaban benar dengan penyelesaian sesuai dengan rumus yang sebelumnya telah diberikan. (Sasmita et al., 2021) menyatakan jika guru memberikan soal-soal rutin yang hanya memiliki satu jawaban benar sesuai dengan buku teks. Menurut (Alimuddin, 2009), tugas-tugas pemecahan masalah matematika yang diberikan oleh guru kepada siswa cenderung dikemas dalam bentuk soal tertutup (closed-ended problem) atau konvergen yang memberi pembatasan yang ketat kepada siswa. Selain itu, diperkuat dengan pendapat (Munandar, 1997) yang menyatakan, ada beberapa kendala dalam pengembangan berpikir kreatif peserta didik yaitu: 1) Penekanan dalam bidang pendidikan lebih pada hafalan dan mencari jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan sehingga proses-proses pemikiran tinggi termasuk berpikir kreatif jarang dilatih. 2) Alat-alat ukur (tes) yang biasanya dipakai di sekolah-sekolah adalah tes inteligensi tradisional yang mengukur kemampuan siswa untuk belajar, dan tes prestasi belajar untuk menilai kemajuan siswa selama program pendidikan. Akibatnya tujuan pembelajaran matematika yaitu kemampuan berpikir kreatif belum berjalan dengan baik.

Berpikir kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah (Nasution, 2017). Dalam belajar matematika, siswa hendaknya memahami hubungan antara ide-ide matematis dan bidang studi lainnya (Hasbullah, 2020). Ketika siswa telah mampu mengkreaitivaskan beberapa ide matematis, maka siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik. Berdasarkan pernyataan tersebut, kemampuan berpikir kreatif matematis penting untuk dimiliki siswa dan perlu dilatihkan pada setiap siswa, jika siswa mampu mengaitkan ide-ide matematika maka kemampuan pemahaman matematisnya akan semakin baik dan lebih bertahan lama (Hasbullah, 2020), karena siswa mampu melihat kreativitas antar topik dalam matematika. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa juga ditemukan dalam penelitian (Susilo et al., 2018). Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran matematika yang masih cenderung monoton (Ayu et al., 2021) dan terlalu memaksakan cara berpikir yang dimiliki gurunya. Akibat dari pembelajaran tersebut, siswa bersikap pasif, hanya mencontoh apa yang guru kerjakan, tanpa memahami maknanya.

Proses pembelajaran yang belum optimal inilah yang harus coba diperbaiki agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Proses pembelajaran yang guru gunakan haruslah menjadi jalan terciptanya proses pembelajaran yang optimal (Latifah & Luritawaty, 2020) sehingga dicapailah tujuan pembelajaran tersebut. Berkenaan dengan proses pembelajaran yang baik,

dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Di dalam mata pelajaran matematika terdapat beberapa materi, salah satunya adalah materi tentang bangun ruang. Menurut (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021) bangun ruang adalah bangun yang terdapat titik-titik di seluruh permukaan bangun. Permukaan bangun disebut dengan sisi. Sedangkan bangun ruang merupakan suatu benda yang banyak ditemukan di kehidupan nyata, sehingga siswa tidak akan merasa asing jika mendapatkan materi tentang bangun ruang. Mengajar matematika bangun ruang bisa menjadi tantangan, tetapi dengan pendekatan kreatif, dapat membuat materi ini lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Beberapa cara kreatif untuk mengajar bangun ruang: 1) Menggunakan Model Fisik: Gunakan model bangun ruang dari bahan-bahan seperti karton, kertas, atau balok mainan. Ini membantu siswa memahami bentuk dan volume bangun ruang secara nyata. 2) Pemanfaatan Teknologi: Gunakan aplikasi atau perangkat lunak seperti *GeoGebra* atau *Tinkercad* untuk membuat dan memanipulasi model 3D bangun ruang secara digital. *Virtual Reality* (VR) atau *Augmented Reality* (AR) dapat digunakan untuk memberikan pengalaman interaktif dalam mempelajari bangun ruang. 3) Proyek Seni dan Kerajinan: Ajak siswa membuat bangun ruang dari bahan-bahan sehari-hari seperti sedotan, stik es krim, atau LEGO. Ini juga bisa menjadi proyek kelompok yang menyenangkan. 4) Permainan Edukatif: Gunakan permainan seperti *puzzle* 3D atau *game* berbasis aplikasi yang memerlukan penyusunan bangun ruang untuk menyelesaikan tantangan. 5) Eksplorasi Lingkungan Sekitar: Ajak siswa untuk mencari contoh bangun ruang dalam lingkungan sekitar, seperti gedung berbentuk kubus atau prisma, dan mendiskusikan karakteristiknya. 6) Cerita dan Narasi: Buat cerita atau skenario di mana siswa harus menggunakan pemahaman mereka tentang bangun ruang untuk memecahkan masalah. 7) Video Pembelajaran dan Animasi: Gunakan video pembelajaran atau animasi yang menjelaskan konsep bangun ruang secara visual dan interaktif. Banyak tersedia di *platform* seperti *YouTube* atau *Khan Academy*. 8) Eksperimen dan Simulasi: Lakukan eksperimen sederhana yang melibatkan pengukuran dan perhitungan volume bangun ruang. Dengan menggabungkan beberapa metode ini, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa, sehingga mereka dapat memahami konsep bangun ruang dengan lebih baik.

Beberapa masalah yang berhubungan dengan bangun ruang. Siswa tidak mampu memberikan nama dari bagian tabung dan unsur-unsur kerucut. Ketidakmampuan siswa memberikan nama dari bagian tabung dan unsur-unsur kerucut menunjukkan siswa mengalami kesulitan belajar yaitu kesulitan menggunakan konsep matematika.

Ketidakmampuan siswa memberikan nama dari bagian tabung dan unsur-unsur kerucut dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: 1) Siswa tidak pernah tertarik dengan bangunan ruang sisi lengkung. 2) Siswa tidak memperlihatkan penjelasan pembelajaran bangun ruang sisi lengkung. 3) Guru tidak menggunakan alat peraga pada saat mengajar materi bangun ruang sisi lengkung. 4) Siswa tidak mampu mengingat rumus luas permukaan dan volume tabung, kerucut, dan bola. Ketidakmampuan siswa mengingat rumus luas permukaan dan volume tabung, kerucut, dan bola dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: 1) Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru dengan baik saat pembelajaran bangun ruang sisi lengkung sehingga kesulitan untuk memahami apa yang disampaikan guru. 2) Jika ada materi yang tidak siswa mengerti saat pembelajaran bangun ruang sisi lengkung, siswa tidak pernah berusaha untuk mencari tahu. 3) Metode yang digunakan guru pada saat mengajar cenderung menggunakan metode ceramah yaitu hanya menjelaskan materi, sedikit tanya jawab kemudian memberikan soal latihan.

Permasalahan kreativitas matematis di Indonesia. Kreativitas matematis merupakan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan konsep matematika untuk menyelesaikan masalah secara orisinal dan fleksibel. Kemampuan ini penting bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka yang lebih dalam tentang matematika dan untuk menjadi pemecah masalah yang efektif. Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di Indonesia tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil *Trend International Mathematics and Science Study (TIMSS) 2012* yang menunjukkan bahwa hanya 2% siswa Indonesia yang dapat mengerjakan soal-soal kategori high dan advance yang membutuhkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikannya.

Berikut adalah beberapa permasalahan yang terkait dengan kreatifitas matematis di Indonesia yaitu Kurangnya Penekanan pada Pembelajaran Kreatif di Sekolah: 1) Kurikulum matematika di Indonesia masih berfokus pada hafalan dan penguasaan rumus-rumus. 2) Guru sering kali memberikan soal-soal latihan yang bersifat rutin dan tidak mendorong siswa untuk berpikir kreatif. 3) Metode pembelajaran yang digunakan masih tradisional dan tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri. Kemampuan Guru yang Masih Kurang Memadai. Banyak guru matematika yang belum memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep kreativitas matematis. Guru juga belum memiliki pelatihan yang memadai untuk menerapkan metode pembelajaran yang kreatif di kelas. Hal ini menyebabkan guru kesulitan dalam membimbing siswa untuk mengembangkan

kemampuan berpikir kreatif mereka. Kurangnya Sarana dan Prasarana. Sekolah-sekolah di Indonesia masih kekurangan sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran matematika yang kreatif. Contohnya, buku-buku dan media pembelajaran yang terkait dengan matematika kreatif masih sulit ditemukan. Hal ini menyebabkan siswa tidak memiliki cukup kesempatan untuk berlatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Kurangnya Dukungan dari Orang Tua dan Masyarakat. Orang tua dan masyarakat masih memiliki pandangan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang harus dikuasai dengan cara menghafal rumus-rumus. Kurangnya dukungan dari orang tua dan masyarakat ini dapat membuat siswa merasa tidak termotivasi untuk belajar matematika secara kreatif.

Dampak dari permasalahan kreativitas matematis. Permasalahan kreativitas matematis di Indonesia dapat berdampak negatif pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah, kemampuan mereka untuk berpikir kritis, dan kemampuan mereka untuk berinovasi. Hal ini pada akhirnya dapat menghambat kemajuan bangsa Indonesia dalam bidang sains dan teknologi. Upaya untuk mengatasi permasalahan kreativitas matematis. Berikut adalah beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan kreativitas matematis di Indonesia yaitu 1) Merevisi kurikulum matematika agar lebih berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. 2) Memberikan pelatihan kepada guru tentang bagaimana menerapkan metode pembelajaran yang kreatif di kelas. 3) Menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran matematika yang kreatif. 4) Meningkatkan dukungan dari orang tua dan masyarakat terhadap pembelajaran matematika yang kreatif. Dengan upaya-upaya tersebut, diharapkan tingkat kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di Indonesia dapat ditingkatkan. Hal ini akan membantu siswa untuk menjadi pemecah masalah yang efektif dan inovatif, dan pada akhirnya akan membawa kemajuan bagi bangsa Indonesia dalam bidang sains dan teknologi.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah, disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan metode yang tidak memadai. Beberapa strategi kreatif untuk mengajar bangun ruang, seperti penggunaan model fisik, teknologi dan permainan edukatif, diusulkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Temuan ini diharapkan dapat membantu guru matematika dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alimuddin. (2009). Menumbuh Kembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Tugas-Tugas Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian*.  
<https://eprints.uny.ac.id/12261/>
- Alimuddin, F., Chandra, T. D., & Rahardi, R. (2019). Kreativitas dan Proses Berpikir Kreatif Siswa Field Independent Dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(11).  
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i11.13037>
- Andiyana, M. A., Maya, R., & Hidayat, W. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Pada Materi Bangun Ruang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.p239-248>
- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1).  
<http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/526>
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3).  
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3824>
- Fatimah, R. (2017). Modul Bangun Ruang Dimensi Tiga. In *Academia.Edu*.
- Hasbullah, H. (2020). Analisis Butir Soal Matematika UN SMP/MTs Tahun 2018/2019 Ditinjau dari Kriteria Koneksi Matematis. *Efektor*, 7(1).  
<https://doi.org/10.29407/e.v7i1.14364>
- Latifah, S. S., & Luritawaty, I. P. (2020). Think Pair Share sebagai Model Pembelajaran Kooperatif untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1).  
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.641>
- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP dalam Pembelajaran Menggunakan Model Penemuan Terbimbing (Discovery Learning). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1).  
<https://doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2292>
- Moleong, L. J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. *PT Remaja Rosdakarya*.
- Munandar, U. (1997). Mengembangkan Inisiatif dan Kreativitas Anak. *Psikologika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 2(2).

<https://doi.org/10.20885/psikologika.vol2.iss2.art3>

- Nasution, E. Y. P. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Inspiramatika: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–15. <https://ejournal.unisda.ac.id/index.php/Inspiramatika/article/view/175>
- Nazir, M. (2014). Metode Penelitian Cet. 9. In *Penerbit Ghalia Indonesia. Bogor*.
- Phasa, K. C. (2020). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.296>
- Sasmita, Hudiono, B., & Nurasangaji, A. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Problem Posing Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(1). <https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v4i1.8786>
- Sukmawati, A. (2020). Meta Analisis Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Matematika. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(2). <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i2.30211>
- Susilo, D. A., Ferdiani, R. D., & Murniasih, T. R. (2018). Peningkatan Berpikir Kreatif Mahasiswa Melalui Model Project Based Learning pada Mata Kuliah Media Manipulatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2). <https://doi.org/10.18592/jpm.v5i2.1550>
- Ulhaq, D. L., Permana, E. P., & Wahyudi, W. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book Kayu Pada Pembelajaran Ips Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia Kelas V SDN Pojok 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(2). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i2.1043>



## Analisis Pendidikan Humanis Ki Hadjar Dewantara pada Program “Satu Siswa, Satu Prestasi”

Suci Romadhona<sup>1\*</sup>, Mohammad Shidqi Fadli<sup>2</sup>, Mohammad Shofiyulloh<sup>3</sup>,  
Rulam Ahmadi<sup>4</sup>, Ifit Novitasari<sup>5</sup>

sucioromadhona0@gmail.com<sup>1\*</sup>, shidqifali9@gmail.com<sup>2</sup>, sofiyulloh873@gmail.com<sup>3</sup>,  
rulam@unisma.ac.id<sup>4</sup>, inovsari@unisma.ac.id<sup>5</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

<sup>4</sup>Program Studi Administrasi Publik

<sup>5</sup>Program Studi Pendidikan Matematika

<sup>1,2,4,5</sup>Universitas Islam Malang

**Abstract :** Education is one of the most important needs in life. The success of education is seen from the achievements obtained. Achievements are not only in academic form, but also in non-academic form. In the era of globalization, educational institutions are competent in offering their respective superior programs. This is because educational institutions must be able to answer the challenges of the development of the times according to the needs of the community. The One Student, One Achievement program implemented at Al-Rifa'ie Modern Middle School aims to train students' honesty and see students' non-academic achievements. The purpose of this study is to explore in detail the implementation of One Student, One Achievement at Al-Rifa'ie Modern Middle School. This study uses a qualitative approach. Data collection was carried out by conducting observations followed by documentation. Observations were carried out by directly observing the One Student, One Achievement process, while documentation was carried out by looking at student summary documents. The results of the study indicate that the One Student, One Achievement program is effective to be implemented at the junior high school level. With the One Student, One Achievement program, it is hoped that students will be accustomed to having good character.

**Keywords :** Humanist education, Non-academic achievement, Philosophy.

**Abstrak :** Pendidikan adalah salah satu kebutuhan kebutuhan terpenting dalam kehidupan. Keberhasilan pendidikan dilihat dari prestasi yang diperoleh. Prestasi tidak hanya dalam bentuk akademik, namun terdapat dalam bentuk non akademik. Di era globalisasi, lembaga-lembaga pendidikan berkompetensi menawarkan program unggulan masing-masing. Hal ini dikarenakan lembaga pendidikan harus dapat menjawab tantangan perkembangan zaman sesuai dengan kebutuhan Masyarakat. Program Satu Siswa, Satu Prestasi yang diterapkan di SMP Modern Al-Rifa'ie bertujuan untuk melatih kejujuran peserta didik dan melihat prestasi non akademik peserta didik. Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu untuk menjelajahi secara rinci pelaksanaan Satu Siswa, Satu Prestasi di SMP Modern Al-Rifa'ie. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi yang dilanjutkan dengan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses Satu Siswa, Satu Prestasi, sedangkan dokumentasi dengan cara melihat dokumen-dokumen rekapan peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan

bahwa program Satu Siswa, Satu Prestasi efektif untuk diterapkan di jenjang SMP. Dengan adanya program Satu Siswa, Satu Prestasi diharapkan peserta didik terbiasa untuk melakukan karakter baik.

**Kata Kunci :** Pendidikan humanis, Prestasi non akademik, Filosofi.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan berdiri sebagai elemen penting dalam kehidupan. Melalui pendidikan, individu mendapatkan kemudahan yang lebih besar dalam mengejar impian dan cita-citanya. Pengetahuan yang luas akan mempermudah seseorang untuk berpikir kritis dan bijak dalam bertindak. Tentunya hal tersebut dipengaruhi oleh lembaga pendidikan yang dipilih. Jika lembaga tersebut berkualitas, tentunya akan menghasilkan lulusan yang kompeten dan sesuai harapan. Oleh karena itu, lembaga pendidikan mempunyai peran krusial dalam membentuk masa depan anak. Pendidikan di era globalisasi ini, lembaga-lembaga pendidikan berkompetisi menawarkan program-program keunggulan lembaga masing-masing. Lembaga bisa dikatakan sebagai penyedia jasa, akan dihadapkan pada tantangan dalam mempertahankan eksistensinya. Bagaimana lembaga tersebut bisa terus diterima dan berkembang. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus bisa menjawab tantangan perkembangan zaman yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Salah satu faktor dari luar yang memengaruhi karakter peserta didik yaitu lingkungan. Lingkungan tersebut salah satunya yaitu sekolah. Masyarakat memiliki pendapat bahwa anak-anak yang belajar di sekolah berbasis pesantren pasti akan memiliki karakter yang baik sesuai dengan ajaran-ajaran agama (Jalil & Hidayatullah, 2022). Banyak orang tua yang memilih sekolah berbasis pesantren untuk putra-putrinya. Hal ini bukan karena anaknya sudah baik, namun agar anak menjadi lebih baik terutama dalam segi agama dan karakternya. Saat ini prestasi menjadi salah satu tolok ukur kualitas suatu pendidikan. Semakin siswa dalam lembaga tersebut berprestasi maka bisa dikatakan sekolah tersebut berkualitas. Baik prestasi akademik ataupun non-akademik. Hal itu sesuai dengan yang ada dalam Dahar (2015) yang berpendapat bahwa prestasi merupakan pencapaian yang dihasilkan dari kerja keras dan ketekunan yang membuahkan hasil memuaskan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa prestasi merupakan hasil dari suatu kegiatan yang dilakukan dan diciptakan, sehingga menimbulkan rasa puas, yang didapat melalui usaha yang tekun, baik secara perseorangan maupun kelompok dalam bidang usaha tertentu.

SMP Modern Al-Rifa'ie Malang memiliki slogan sekolahnya para juara. Hal tersebut terbukti pada kejuaraan yang diperoleh disetiap perlombaan. Sekolah ini sering mendapatkan

juara baik dari segi akademik atau non akademik. Untuk akademik seperti olimpiade IPA, olimpiade MTK, Olimpiade IPS, dan Cerdas Cermat. Untuk non akademik, seperti futsal, basket, voli, pidato, puisi, music, paskibra, dan lain sebagainya. Untuk memperkuat sebagai sekolah para juara. SMP ini telah meluncurkan program Satu Siswa, Satu Prestasi. Program tersebut meliputi : (Salat wajib lima waktu, salat rawatib, salat dhuha, salat tahajud, puasa senin, puasa kamis, baca Al-Qur'an, baca kitab, baca buku, mengucapkan salam, membersihkan sampah, menolong teman, berdoa sebelum memulai aktivitas, belajar kembali, bersalaman dengan guru ketika bertemu, disiplin waktu masuk dan keluar kelas, mendoakan orang tua, tidak menyakiti teman, memakai seragam sesuai aturan, tidak tidur saat KBM).

Pembahasan terkait pendidikan humanis Ki Hadjar Dewantara sudah banyak dilakukan oleh para peneliti. Tarigan, dkk (2022) dan Zakiyah (2023) memaparkan bahwa pendidikan melibatkan subjek dan menekankan pada karakter siswa, baik segi kemandirian, kejujuran, maupun tanggung jawab. Berdasarkan konteks yang disajikan, artikel ini akan menjelajahi dengan lebih rinci pelaksanaan Satu Siswa, Satu Prestasi di SMP Modern Al-Rifa'ie. Mengingat adanya peningkatan persaingan antar lembaga pendidikan dari tahun ke tahun, prestasi lembaga pendidikan menjadi semakin esensial. Hal ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan kualitas lembaga pendidikan dan diharapkan dapat menarik minat sebanyak mungkin peserta didik yang memanfaatkan layanan pendidikan yang disediakan oleh lembaga tersebut. Berdasarkan konteks yang disajikan, artikel ini akan menjelajahi dengan lebih rinci pelaksanaan Satu Siswa, Satu Prestasi di SMP Modern Al-Rifa'ie. Mengingat adanya peningkatan persaingan antar lembaga pendidikan dari tahun ke tahun, prestasi lembaga pendidikan menjadi semakin esensial. Hal ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan kualitas lembaga pendidikan dan diharapkan dapat menarik minat sebanyak mungkin peserta didik yang memanfaatkan layanan pendidikan yang disediakan oleh lembaga tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif yaitu cara atau prosedur sistematis yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data guna menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis tertentu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Penelitian ini berlokasi di SMP Modern Al-Rifa'ie Gondanglegi. Target penelitian ini yaitu peserta didik. Mengenai analisis data, peneliti menggunakan reduksi data, menyajikan data, kemudian verifikasi data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Profil SMP Modern Al-Rifa'ie merupakan sekolah menengah pertama yang menjadi bagian dari Pondok Modern Al-Rifa'ie 2 yang berada di Jalan Raya Ketawang No. 02 Kabupaten Malang. Dengan jargon khas nya "Sekolahnya Para Juara – Ma'rifa Smart – Ma'rifa Juara". Adapun visi dari SMP Modern Al-Rifa'ie adalah "Sukses, Mandiri, Relijius, Terampil (SMART)". Dengan misi: (1) Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar Yang Berbasis Paikem. (2) Melaksanakan Kegiatan Co Kurikuler Dan Ekstrakurikuler. (3) Menyediakan Alokasi Waktu Untuk Pembinaan Life Skill. (4) Menjalin Kerjasama Dengan Koperasi Sekitar Sekolah. (5) Melaksanakan Shalat Berjamaah. (6) Melaksanakan Kajian Rutin Keagamaan. (7) Menciptakan Budaya Berbahasa Asing. (8) Membentuk Komunitas Bahasa. SMP Modern Al-Rifa'ie memadukan pembelajaran khas pondok salaf dan pelajaran umum, didukung dengan kegiatan ekstrakurikuler diantaranya: MTQ, Olimpiade MIPA, *Public Speaking*, LBB, Tahfidzul Qur'an, Qiro'atul Kutub, Desain Grafis, jurnalistik, pramuka, rebana/hadrah, olahraga, OPPMA/OSIS, dan masih banyak lagi yang tentunya didukung dengan fasilitas yang memadai. Jumlah siswa SMP Modern Al-Rifa'ie adalah 1120 santri yang tentunya telah menoreh berbagai prestasi baik regional maupun nasional.

Pendidikan dan manusia merupakan dua hal yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Ki Hajar Dewantara selalu menitikberatkan konsep kemanusiaan dalam dunia pendidikan. Beliau percaya bahwa manusia merupakan bagian terpenting dari pijakannya untuk melakukan perubahan, terutama dalam hal pendidikan. Orang menjadi manusia yang unik dan mulia. Manusia memiliki pikiran, perasaan, dan keinginan. Selain itu, Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa setiap manusia memiliki jiwa yang berbudi, yang terdiri dari kekuatan-kekuatan yang dikenal sebagai "Tri-sakti", yang terdiri dari kekuatan pikiran, rasa, dan kemauan, dan juga dikenal sebagai "cipta, rasa, dan karsa" (Arifin, 2023). Dengan menggunakan sistem Among dan berpegang pada prinsip Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun karsa, dan Tut Wuri Handayani, Ki Hajar Dewantara menciptakan pendidikan humanis dengan mendorong anak-anak untuk belajar sesuai porsinya sebagai manusia. Dengan demikian, pendidikan bertujuan untuk membantu anak-anak menjadi individu yang bebas secara jiwa dan raga, mandiri, dan bermanfaat bagi orang lain (Arifin, 2023).

Teori belajar humanis Ki Hajar Dewantara adalah sebuah teori belajar yang menekankan pentingnya keunikan dan potensi setiap individu. Teori ini memandang bahwa pendidikan seharusnya tidak memfokuskan diri pada aspek akademik saja, melainkan juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kreatif mereka. Teori

belajar humanis Ki Hajar Dewantara didasarkan pada beberapa prinsip berikut: 1) Manusia adalah makhluk yang merdeka. Manusia memiliki kebebasan untuk menentukan hidupnya sendiri. 2) Manusia adalah makhluk yang unik. Setiap manusia memiliki berbagai potensi dan kemampuan yang berbeda-beda. 3) Belajar adalah proses yang aktif dan bermakna. Siswa harus aktif terlibat dalam proses belajar dan dapat menemukan makna dari apa yang mereka pelajari.

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, teori belajar humanis Ki Hajar Dewantara memiliki beberapa ciri khas berikut: 1) Menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran. Siswa adalah pusat dari proses pembelajaran. 2) Menciptakan relasi positif antara guru dan siswa. Guru harus membangun hubungan yang saling percaya dan menghormati dengan siswa. 3) Memperhatikan aspek emosional dan sosial siswa. Guru harus memahami dan memperhatikan aspek emosional dan sosial siswa. 4) Menyediakan lingkungan yang kondusif untuk belajar. Guru harus menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan aman bagi siswa. Teori belajar humanis Ki Hajar Dewantara telah banyak diaplikasikan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Beberapa contoh penerapannya adalah: 1) Penggunaan metode pembelajaran yang berfokus pada siswa, seperti metode *discovery learning* dan *problem-based learning*. 2) Pembentukan hubungan yang positif antara guru dan siswa, seperti melalui kegiatan pembimbingan atau mentoring. 3) Pemberian perhatian pada aspek emosional dan sosial siswa, seperti melalui kegiatan bimbingan konseling. 4) Penciptaan lingkungan belajar yang nyaman dan aman, seperti melalui penyediaan fasilitas yang memadai serta suasana belajar yang kondusif.

Teori belajar humanis Ki Hajar Dewantara memiliki beberapa kelebihan, antara lain: 1) Dapat membantu siswa mengembangkan potensi dan kemampuannya secara optimal. 2) Dapat membantu siswa menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab. 3) Dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Namun, teori belajar humanis Ki Hajar Dewantara juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain: 1) Dapat membutuhkan waktu yang lama untuk mencapai hasil yang optimal. 2) Dapat sulit diterapkan di sekolah-sekolah yang memiliki jumlah siswa yang besar. Secara keseluruhan, teori belajar humanis Ki Hajar Dewantara merupakan sebuah teori belajar yang penting untuk diterapkan dalam dunia pendidikan. Teori ini dapat membantu siswa menjadi pribadi yang merdeka, berpengetahuan, dan berkarakter.

Penerapan satu prestasi satu siswa. Prestasi adalah pencapaian yang didapatkan oleh seseorang setelah melaksanakan suatu kegiatan, baik itu secara individu maupun dalam kelompok (Marjono, 2018). Prestasi tidak dapat dicapai tanpa melakukan kegiatan apapun.

Meraih prestasi yang baik bukanlah tugas yang mudah; sebaliknya, itu melibatkan melewati berbagai rintangan dan hambatan. Oleh karena itu, upaya dan sikap optimis merupakan faktor kunci yang dapat membantu seseorang dalam meraih prestasi tersebut. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, prestasi merujuk pada keberhasilan yang diperoleh seseorang dalam mencapai tujuannya. Pengakuan terhadap prestasi ini sering kali ditandai dengan pemberian piala, piagam, atau sertifikat. Namun, sebenarnya prestasi tidak selalu harus terukur dengan benda-benda materi seperti piala. Prestasi bersifat relatif, seperti contohnya ketika seorang siswa yang sebelumnya tidak mampu mencetak gol dalam pertandingan, namun melalui usaha dan kerja kerasnya, akhirnya mampu mencetak gol dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa setiap proses peningkatan, yang dihasilkan dari usaha dan dedikasi, dapat dianggap sebagai prestasi.

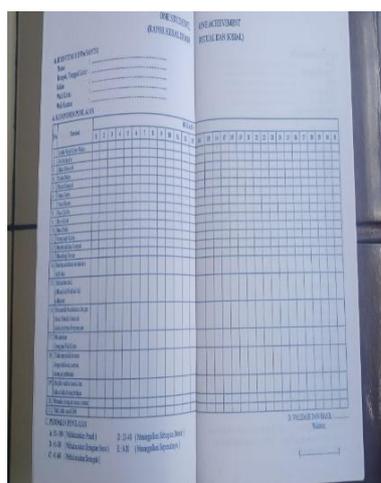
Prestasi non-akademik siswa dapat tercermin melalui budi pekerti mereka saat berada di lingkungan sekolah maupun saat berinteraksi dengan masyarakat, keluarga, dan teman-teman. Dengan demikian, seseorang yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dapat memberikan gambaran sikap yang positif dalam masyarakat. Widodo (2019) berpendapat bahwa prestasi non-akademik merujuk pada pencapaian yang didapatkan oleh salah seorang siswa melalui kegiatan selain ranah akademis. Oleh karena itu, prestasi non-akademik dapat dipahami sebagai kemampuan siswa dalam menyempurnakan dan membina keterampilan interpersonal (soft skill) di luar kemampuan akademiknya. Melihat pentingnya prestasi non-akademik untuk tumbuh kembang siswa, maka SMP Modern Al-Rifa'ie membuat konsep penilaian non-akademik yang disebut dengan Satu Siswa, Satu Prestasi. Program Satu Siswa, Satu Prestasi merupakan sistem penilaian dan apresiasi kepada siswa yang memiliki aspek positif dalam hal di luar akademik. Hal ini menunjukkan komitmen SMP Al-Rifa'ie dalam mengembangkan setiap aspek positif dalam diri siswa.

Penerapan Satu Siswa, Satu Prestasi dilakukan di luar kegiatan sekolah atau lebih tepatnya dilakukan pada saat siswa berada di asrama. Prosesnya dimulai dengan masing-masing siswa akan diberikan kartu yang berisikan tentang 20 prestasi non-akademik yang sudah dijelaskan di awal tadi. Kemudian siswa diberitahu bahwa setiap kali mereka melaksanakan salah satu kegiatan tersebut, mereka diminta untuk mencatatnya sendiri di kartu yang sudah dibagikan tadi dengan memberikan tanda centang pada kolom kegiatan tersebut. Misalnya seorang siswa pada hari ini melakukan kegiatan positif berupa melaksanakan puasa Sunnah hari Kamis, maka dia harus memberikan tanda centang ke dalam kolom kegiatan puasa hari Kamis. Hal ini juga secara tidak langsung melatih siswa untuk bisa menilai dirinya sendiri di luar

kegiatan akademik. Seiring berjalannya waktu, siswa akan seakin terbiasa untuk melakukan hal baik tanpa perlu diperintah terlebih dahulu. Selain itu kegiatan ini juga bermanfaat untuk melatih siswa dalam meningkatkan karakter kejujuran di setiap individu siswa. Siswa juga bisa fokus pada perkembangan diri sendiri tanpa harus menengok kanan kiri pada orang lain.

Di akhir semester, siswa diminta untuk mengumpulkan kartu “one Satu Siswa, Satu Prestasi” mereka kepada wali kelasnya masing-masing agar bisa dicatat oleh wali kelasnya. Setelah wali kelas mencatat hasil prestasi dalam kartu “one Satu Siswa, Satu Prestasi”, wali kelas merumuskan 21 siswa yang akan mendapatkan *reward* atau penghargaan dari sekolah berupa kegiatan wisata di luar sekolah. Jumlah 21 anak yang dipilih itu berdasarkan 21 poin prestasi yang ada dalam kartu “one Satu Siswa, Satu Prestasi” masing-masing siswa. Artinya setiap poin prestasi tersebut masing-masing memiliki satu siswa sebagai pemenangnya. Misalnya satu siswa memiliki poin prestasi berupa paling sering melakukan kegiatan membaca al-quran maka dia terpilih sebagai pemenangnya.

Selain itu, 21 siswa yang dipilih tersebut bukan siswa yang juga memiliki prestasi di bidang akademik, artinya sebelum pengumuman pemenang dari sistem “Satu Siswa, Satu Prestasi” dilaksanakan, tiga besar siswa yang mendapatkan nilai kelas akademik akademik paling tinggi dari masing-masing kelas sudah diberitahu bahwa mereka masuk dalam 3 besar bintang kelas yang nanti tidak akan menjadi pemenang dalam sistem penilaian non-akademik bertajuk “Satu Siswa, Satu Prestasi” tersebut. Dengan begitu konsep seperti ini bisa menjadi motivasi bagi siswa untuk tetap bersaing dalam segala bentuk kebaikan walaupun tidak berkaitan dengan pembelajaran akademik di kelas.



Gambar 1. Buku saku penerima Satu Siswa, Satu Prestasi dari kelas VII A.

Analisis Program Satu Siswa Satu Prestasi. Program Satu Siswa, Satu Prestasi telah dilaksanakan mulai tahun pelajaran 2022/2023. Dalam waktu satu tahun tersebut, siswa

diajarkan untuk jujur dalam melakukan pilihan yang terdapat dalam buku Satu Siswa, Satu Prestasi. Siswa diminta untuk mencentang sesuai dengan yg dilakukan. Jika pada hari itu membuang sampah, maka pada pilihan membuang sampah bisa dicentang. Begitu pula sebaliknya, jika tidak dilakukaan maka tidak perlu di centang. Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa seluruh siswa mengisi buku Satu Siswa, Satu Prestasi dengan baik. Hal tersebut dikarenakan setiap bulan wali kelas akan merekap buku tersebut dan di akhir semester akan diumumkan siapa yang akan mendapatkan penghargaan berupa sertifikat di setiap cabang program ini.

Tabel 1. Indikator Satu Siswa, Satu Prestasi

| ONE STUDENT ONE ACHIEVEMENT |   |       |                               |
|-----------------------------|---|-------|-------------------------------|
| SMP MODERN AL RIFA IE       |   |       |                               |
| TAHUN PELAJARAN 2023/2024   |   |       |                               |
| NO                          | KATEGORI  | KELAS | NAMA                          |
| 1                           | Shalat Wajib Lima Waktu   | 7A    | GENDIS LETA LITUHAYU          |
| 2                           | Shalat Rawatib  | 7A    | ATHAYA SAVA CALISTA           |
| 3                           | Shalat Duha   | 7A    | ALIFAH MARIFATUN NAZIIHAH     |
| 4                           | Shalat Tahajud  | 7A    | RISQ ALISHA EL FRIDA          |
| 5                           | Puasa Senin   | 7A    | FANNY NURAINI                 |
| 6                           | Puasa Kamis   | 7A    | NAYLA IZZI RAMADANI           |
| 7                           | Baca Qur'an   | 7A    | ICHA RIZKI SEPTIYANTO         |
| 8                           | Baca Kitab  | 7A    | SALSABILA AYUTYA SARI         |
| 9                           | Baca Buku   | 7A    | ANZILINA AQILA                |
| 10                          | Mengucapkan Salam   | 7A    | DEWI CITRA LARASATI           |
| 11                          | Membersihkan Sampah   | 7A    | METHA NAURA                   |
| 12                          | Menolong Teman  | 7A    | GRISELDA PUTRI AYU PRASETYO   |
| 13                          | Berdoa sebelum melakukan aktivitas  | 7A    | THANIA SALSABILA CHILWA       |
| 14                          | Belajar kembali (Muraja'ah/Muthala'ah) pelajaran                          | 7A    | NAHELA FARENIKA AZZAHRA       |
| 15                          | Menunduk/bersalaman dengan Guru/Ustadz/Ustadzah ketika bertemu/berpapasan | 7A    | MARTASYA WIYANNANDA PUTRIANTO |
| 16                          | Mendoakan Orangtua/Wali/Guru  | 7A    | RISTINA PUTRI MEILANI         |
| 17                          | Tidak menyakiti teman dengan tulisan, ucapan, maupun perbuatan            | 7A    | NADYA SAFI'UL HIDAYAH PUTRI   |
| 18                          | Disiplin waktu masuk dan keluar kelas/ruang belajar                       | 7A    | RALINE MAHESTI NURRAHMADYAH   |
| 19                          | Memakai seragam sesuai aturan   | 7A    | ZHAHIRA IQLIMA ARGANI         |
| 20                          | Tidak Tidur saat KBM  | 7A    | ADARA MALLIKA RAMADHANI       |

Berdasarkan teori belajar humanis Ki Hajar Dewantara, *one student one achivement* di SMP Modern Al-Rifa'ie bisa diklasifikasikan sebagai berikut: 1) Manusia adalah makhluk yang merdeka. Manusia memiliki kebebasan untuk menentukan hidupnya sendiri. Hal tersebut tercermin dari siswa merdeka untuk memberikan centang terhadap 21 kategori yang diinginkan. Mereka hanya perlu memberikan centang terhadap apa yang mereka lakukan. 2) Manusia adalah makhluk yang unik. Setiap manusia memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda-beda. Dari hal tersebut diketahui bahwa setiap siswa memiliki kelebihan masing-masing atau juara dibidangnya masing-masing. Setiap anak adalah istimewa sehingga dalam Satu Siswa, Satu Prestasi diyakini setiap siswa memiliki keistiqomahan atau kegiatan terus menerus yang dilakukan sehingga ptut diberikan apresiasi. 3) Belajar adalah proses yang aktif dan bermakna. Siswa harus aktif terlibat dalam proses belajar dan menemukan makna dari apa yang

mereka pelajari. Dari pernyataan tersebut bisa diketahui bahwa siswa ketika memberikan tandan centang harus benar-benar melakukan dan terlibat aktif didalamnya.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan uraian di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa program Satu Siswa, Satu Prestasi memandang manusia memiliki kebebasan untuk menentukan hidupnya. Setiap individu memiliki keunikan tersendiri yang membedakannya dari orang lain, sehingga tidak dapat disamakan. Prestasi tidak hanya berpatok pada akademik, namun juga non akademik. Program Satu Siswa, Satu Prestasi efektif diterapkan pada peserta didik jenjang SMP. Melalui program ini membawa banyak manfaat seperti melatih kejujuran peserta didik, tanggung jawab, dan kedisiplinan.

## **DAFTAR RUJUKAN**

Arifin, N. A. (2023). Analisis Pendidikan Humanis Ki Hajar Dewantara Dalam Perwujudan Profil Pelajar Pancasila. *Prosiding National Conference for ...*, 01, 558–562.

<https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/download/1073/696>

Cresswell, J. W. 2013. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. SAGE Publications, Inc.

Jalil, A., & Hidayatullah, M. F. 2022. Desain Lingkungan Belajar Berkonten Pola Asuh pada Lembaga Pendidikan Islam. *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 8(3), 1003-1017. <https://doi.org/10.31943/JURNALRISALAH.V8I3.317>

Marjono, 2018, *Sembilan Kiat Sukses Siswa Berprestasi*, Cetakan Pertama, Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi.

Mas'ud Hasan Abdul Dahar. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia

Tarigan, Mardinal, dkk. 2022. Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 3(1): 149-159. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/view/3922>

Zakiyah, Nurotuz, dkk. 2023. Implementasi Pendidikan Karakter Religius dalam Program *One Studen One Achievement* di SMP Modern Al-Rifa'ie Gondanglegi. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*. 8(8).

<https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/22192>