

# JINoP

## JURNAL INOVASI PEMBELAJARAN

Volume 6, Nomor 2, November 2020

P-ISSN 2443-1591  
E-ISSN 2460-0873

JINoP

Jurnal Inovasi Pembelajaran Volume 6 NOMOR 2 HAL: 124-247 November, 2020 P-ISSN 2443-1591 E-ISSN 2460-0873



E-ISSN 2460-0873



9 772460 087006

P-ISSN 2443-1591



9 772443 159003

JINoP	Volume 6	NOMOR 2	HAL: 124-247	November 2020	P-ISSN 2443-1591 E-ISSN 2460-0873
-------	----------	---------	-----------------	------------------	--------------------------------------

JINoP  
Jurnal Inovasi Pembelajaran  
Volume 6, Nomor 2, November 2020

---

JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran) terakreditasi peringkat 3 berdasarkan Salinan Keputusan Direktur Jendral Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Nomor 30/E/KPT/2018, Tanggal 24 Oktober 2018. Akreditasi berlaku selama 5 (lima) tahun yaitu Volume 2 Nomor 2 Tahun 2016 sampai dengan Volume 7 Nomor 1 Tahun 2021. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran) diterbitkan dua kali setahun pada bulan Mei dan November oleh Universitas Muhammadiyah Malang dalam satu volume ada 2 nomor. Berisi tulisan ilmiah hasil penelitian tentang inovasi pembelajaran mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Untuk Jurnal Online dapat diakses dilaman : <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/>

---

**Editor In Chief**

Dr. Sugiarti, M.Si.

**Assosiate/Handling Editor**

Prof. Dr. Yus Mochamad Cholily, M.Si

**Editorial Board**

Prof. Dr. Burhan Nurgiyantoro, M.Pd.

Prof. Drs. Safnil, M.A., Ph.D.

Dwi Poedjiastutie, M.A., Ph.D.

Prof. Dr. Kokom Komalasari, M.Pd.

Dr. Prima Gusti Yanti, M.Hum.

Adityo, M.A.

**Mitra Bestari**

Dr. Somakim, M.Pd. (UNSRI)

Dr. Trisakti Handayani, M.M. (UMM)

Prof. Dr. Wahyudi Siswanto, M.Pd.(UM)

Dr. Baiduri, M.Si (UMM)

Prof. Dr. Endang Widi Winarni (UNIB)

Dra. Sri Wahyuni, M.Kes (UMM)

Nina Inayati, M.Ed. (UMM)

**Managing Editor**

Nur Adeputra, S.Pd.

Alamat Penyunting dan Tata Usaha

Kantor JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran) Ruang 614

Jl. Raya Tlogomas 246 Malang 65144, Telp. (0341) 464318; Faksimile (0341) 460782

Pos-el : [jinopfkip@gmail.com](mailto:jinopfkip@gmail.com) dan [jinopfkip@umm.ac.id](mailto:jinopfkip@umm.ac.id)

---

Penyunting menerima sumbangan tulisan dari guru dan dosen yang belum pernah dimuat dalam media lain. Naskah ditulis dalam kertas A4 spasi satu antara 10-15 halaman, sesuai dengan format yang tercantum pada halaman belakang (“Petunjuk Penulisan artikel JINoP”). Penulis akan mendapatkan nomor bukti penerbitan sebanyak 2 eksemplar.

---

**DAFTAR ISI**

Pengembangan puzzle square sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash 8 <b>Sabarudin Saputra, Tanti Diah Rahmawati, Nurfitriah Safrudin</b>	124-135
Model evaluasi ketercapaian kompetensi dasar Qur'an hadis berbasis kognitif pada pembelajaran pendidikan agama islam <b>Uus Herman, Chaerul Rochman, Maslani</b>	136-148
Peningkatan kemampuan berdebat melalui model pembelajaran <i>learning cycle</i> 5E dengan bantuan peta konsep <b>Mahftyn Amalia Sintawati, Sugiarti, Ranggi Ramadhani Iminisa</b>	149-163
Meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan pendekatan saintifik dalam kegiatan <i>lesson study</i> <b>Arif Setiawan, Gigit Mujianto, Djoko Asihono</b>	164-180
Pengembangan media <i>board game</i> untuk pembelajaran tematik di Sekolah Dasar <b>Wahyu Candra Dwi Safitri</b>	181-190
Pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap ketrampilan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar <b>Yoga Adi Pratama, Wahyu Sopandi, Yayuk Hidayah, Meiwatizal Trihastuti</b>	191-203
Efektifitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui google classroom ditinjau dari hasil belajar siswa <b>Ossi Marga Ramadhan, Tarsono</b>	204-214
The Drill Method with Realistic Approach to Improve Learning Outcomes of Descriptive Statistics in Higher Education <b>Novi Ayu Kristiana Dewi, Trisnawati, Marilyn Kristina</b>	215-226
Penerapan <i>cooperative learning two stay two stray</i> untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa SMA <b>Dance Bobia Mesah, Sri Wahyuni, Triani Liliek</b>	227-238
Aplikasi model inkuiri terbimbing berbantuan LKPD untuk meningkatkan keterampilan proses sains pada materi kalor <b>Siska Dewi Aryani</b>	239-247

## Pengembangan *puzzle square* sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash 8*

Sabarudin Saputra<sup>1)</sup>, Tanti Diyah Rahmawati<sup>2)\*</sup>, Nurfitriah Safrudin<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>IKIP Muhammadiyah Maumere, Jl. Jenderal Sudirman, Sikka, Indonesia

<sup>2</sup>IKIP Muhammadiyah Maumere, Jl. Jenderal Sudirman, Sikka, Indonesia

<sup>3</sup> IKIP Muhammadiyah Maumere, Jl. Jenderal Sudirman, Sikka, Indonesia

[sabarudinsaputra15@gmail.com](mailto:sabarudinsaputra15@gmail.com); [t4antldr@gmail.com](mailto:t4antldr@gmail.com)\*; [nurfitriahsafrudin8@gmail.com](mailto:nurfitriahsafrudin8@gmail.com)

\*Penulis Koresponden

### ABSTRAK

Matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak karena menuntut siswa mengonstruksi pengetahuan melalui proses menerjemahkan berbagai lambang. Hal ini menyebabkan perlunya media yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan mudah diakses. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif *puzzle square* menggunakan *macromedia flash 8* dan menganalisis kelayakan media tersebut dalam pembelajaran Teorema Pythagoras di kelas VIII SMP Negeri 1 Maumere. Penelitian dan pengembangan ini menerapkan model ADDIE yang terdiri dari analisis masalah awal, desain model media, proses pengembangan dan revisi, penerapan atau uji coba, dan evaluasi hasil penerapan. Hasil penelitian ini yaitu dihasilkannya media berupa aplikasi pembelajaran *puzzle square* yang dapat diakses menggunakan komputer atau laptop. Media pembelajaran interaktif *puzzle square* dinyatakan baik berdasarkan rata-rata skor penilaian ahli materi dan ahli media sebesar 4,18 dan media pembelajaran interaktif *puzzle square* dinyatakan sangat baik berdasarkan rata-rata penilaian peserta didik mencapai 4,22. Dengan demikian media pembelajaran interaktif *puzzle square* layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi Teorema Pythagoras untuk siswa kelas 8 SMP Negeri 1 Maumere.

**Kata kunci:** macromedia flash 8, media pembelajaran interaktif, puzzle square, Pythagoras

### ABSTRACT

The development of computer technology in the order of life has touched the world of education so that various kinds of technology have begun to be adopted in order to produce effective and efficient education in accordance with needs. This research aims to developed an interactive learning media Puzzle Square using Macromedia flash 8<sup>th</sup> and to analyzed the feasibility of the media in the learning process of the Pythagorean theorem in class VIII SMP Negeri 1 Maumere. This research and development study applies ADDIE model which consists of initial problem analysis, media model design, development and revision process, implementation and evaluation of implementation results. The results of this study are producing media in the form of Puzzle Square learning applications that can be accessed using a computer or laptop, Puzzle Square interactive learning media are expressed both in terms of the average score of material experts and media experts score of 4.18, and Puzzle Square interactive learning media stated very good based on the average assessment of students reached 4.22. Thus, the interactive learning media Puzzle Square is suitable for use in learning mathematics in the Pythagorean theorem material for 8<sup>th</sup> grade students of SMP Negeri 1 Maumere.

**Keywords:** macromedia flash 8, interactive learning media, puzzle square, pythagoras

diunggah: 2020-05-06, direvisi: 2020-06-07, diterima: 2020-11-20, dipublikasi: 2020-11-20

Copyright (c) 2020 Saputra et al

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



*Cara sitasi:* Saputra, S., Rahmawati, T., & Safrudin, N. (2020). Pengembangan puzzle square sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan macromedia flash 8. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2). doi:<https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.12096>

## PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini merambah hingga ke dunia pendidikan. Globalisasi mengarahkan perkembangan teknologi agar bermanfaat dalam proses pembelajaran demi meningkatkan mutu pendidikan. Teknologi informasi adalah hasil penerapan ilmu pengetahuan yang terorganisir secara sistematis untuk menyelesaikan permasalahan secara praktis menggunakan sistem informasi yang menggabungkan teknologi komputer dengan telekomunikasi ([Budiman, 2017](#); [Nurdyansyah et al., 2015](#)).

Teknologi informasi telah diperhatikan perkembangannya oleh berbagai lembaga dengan tingkatannya masing-masing. Perkembangan tersebut kemudian diupayakan agar dapat memberikan manfaat terhadap aspek pendidikan dengan membangun infrastruktur *hardware*, pengadaan *software*, jaringan internet, dan lain sebagainya yang dapat dilakukan oleh berbagai praktisi pendidikan baik itu peneliti, ahli, tenaga pendidik, institusi dan lembaga-lembaga yang berkaitan dengan pendidikan.

Perkembangan teknologi sebagai dampak dari globalisasi telah merubah wajah pendidikan pada berbagai tingkatannya. Pada tingkat satuan pendidikan sekolah hingga perguruan tinggi, teknologi mengambil peran dalam merubah pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran interaktif. Perkembangan tersebut diharapkan dapat membuat pendidikan di kemudian hari bersifat fleksibel, terbuka dan dapat dirasakan oleh siapapun dan dimanapun ([Asmawi et al., 2019](#)).

Kontribusi nyata perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah pemanfaatan media untuk proses belajar mengajar serta dirancang sesuai dengan kebutuhan kompetensi yang diupayakan keterlibatan alat komunikasi berupa media pembelajaran. Media pada umumnya diartikan sebagai alat penyaluran pesan dalam proses pembelajaran berupa rangsangan terhadap indera sehingga mempengaruhi keinginan belajar peserta didik ([Hidayati, 2018](#); [Muhayat et al., 2017](#); [Putri et al., 2019](#))

Matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak dan dipelajari pada berbagai jenjang pendidikan ([Crismono, 2017](#); [Masykur et al., 2017](#)). Sifat abstrak matematika tersebut menuntut manusia mengkonstruksi pengetahuan melalui proses menerjemahkan berbagai macam lambang yang dirasa sulit untuk dimengerti ([Masykur et al., 2017](#); [Mustamid & Raharjo, 2015](#); [Setiawan & DS, 2013](#)). Hal itu menyebabkan perlunya media untuk memvisualisasikan matematika menjadi nyata dan mudah dipahami dengan proses yang menyenangkan.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dimaknai bukan hanya sebagai penggunaan alat tetapi juga tentang proses memberikan rangsangan komunikasi sehingga terjadi proses belajar ([Kurniawan & Saragih, 2016](#); [Susilana & Riyana, 2009](#)). Media pembelajaran menjadi objek pendukung kesuksesan proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan tersampainya rangsangan dari pendidik ke peserta didik maupun sebaliknya ([Ahern, 2016](#); [Khairani & Febrinal, 2016](#)). Proses pemberian rangsangan menggunakan media membutuhkan teknik pembelajaran agar komunikasi antara pendidik dan peserta didik menjadi efektif ([Wati, 2016](#)). Berdasarkan hal itu maka media yang diperlukan adalah media yang bersifat interaktif dan mudah diakses untuk proses belajar ([Masykur et al., 2017](#)). Media pembelajaran interaktif merupakan media yang berbentuk *software* dan *hardware* serta dapat diakses secara mandiri tanpa melibatkan pendidik secara langsung sehingga memupuk kemandirian dalam proses belajar peserta didik ([Widjayanti et al., 2018](#)).

Media pembelajaran interaktif dapat dibuat menggunakan berbagai macam *software* dan *hardware* untuk menggabungkan video animasi dan audio sekaligus. Salah satu *hardware* yang dapat digunakan adalah komputer dengan *software* pendukung berupa aplikasi *Macromedia flash 8* ([Akhmadan, 2017](#); [Masykur et al., 2017](#)). *Macromedia flash 8* adalah *software* pembuat animasi berupa huruf maupun gambar yang ditunjang dengan berbagai elemen untuk menghasilkan media pembelajaran berupa animasi *web*, *game*, presentasi maupun *CD* pembelajaran ([Fahmi, 2014](#)).

Media pembelajaran interaktif *Puzzle Square* merupakan media penunjang dalam proses belajar di kelas maupun dapat digunakan secara individual. Pemilihan permainan *puzzle* sebagai media dikarenakan *puzzle* merupakan permainan yang mengharuskan pemainnya membuat gambar utuh dari kepingan gambar yang disediakan secara konstruktif, bersifat menghibur dan dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spatial*, menambah pengetahuan, melatih koordinasi alat indera dengan otak, serta melatih kemampuan nalar ([Anjani & Nurjanah, 2018](#); [Fatimah et al., 2017](#); [Hidayati, 2018](#)). Pengembangan *Puzzle Square* didasarkan pada rendahnya pemanfaatan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran khususnya pada bab Teorema Pythagoras di Kelas VIII SMP. Oleh sebab itu maka inovasi media pembelajaran harus dilakukan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi yang dimaksud adalah telah tersedianya fasilitas komputer di sekolah sebagai upaya memajukan pendidikan sebagaimana yang dicita-citakan dalam sistem pendidikan nasional. SMP Negeri 1 Maumere merupakan salah satu sekolah yang sangat memperhatikan ketersediaan fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu fasilitas yang penting untuk disediakan adalah laboratorium komputer. Keberadaan komputer dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting sehingga pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif.

Keberadaan laboratorium di sekolah pada kenyataannya lebih sering digunakan dalam proses ujian, baik itu ujian sekolah maupun ujian nasional. Selain itu komputer-komputer yang tersedia hanya digunakan dalam proses belajar mengenal komputer, bukan bagaimana menggunakan komputer sebagai media dalam proses pembelajaran. Kenyataannya bahwa komputer sangat berguna dalam mengembangkan pembelajaran interaktif yang tidak berpusat pada pendidik semata. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik menuntut peserta didik menemukan dan menganalisis informasi tentang kebutuhan materi secara mandiri dengan memperhatikan arahan pendidik. Terlepas dari kemampuan penguasaan teknologi komputer oleh para pendidik, komputer-komputer yang tersedia perlu dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran secara mandiri.

Ketersediaan komputer di sekolah juga perlu didukung dengan ketersediaan *software* atau program lainnya yang dapat diakses oleh pendidik maupun peserta didik. Secara garis besar, seluruh proses pembelajaran dapat diintegrasikan dengan komputer sebagai alat untuk menyampaikan materi. Peserta didik yang membutuhkan informasi tambahan tentang materi dapat langsung mengaksesnya dari program komputer yang telah disediakan. Berdasarkan hal itu maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Puzzle Square* menggunakan *Macromedia flash 8* sebagai sebuah program aplikasi komputer dan

menganalisis kelayakannya sehingga dapat dimanfaatkan oleh pendidik atau peserta didik pada materi teorema Pythagoras.

Penelitian yang menjadi acuan dikembangkannya *Puzzle Square* ini adalah pengembangan media oleh Mas'ud Rifai & Erlina Prihatnani pada tahun 2020. Pengembangan tersebut menghasilkan media pembelajaran bernama PuPPy yang berbentuk papan puzzle. Papan *puzzle* tersebut digunakan khusus untuk membantu siswa dalam membuktikan teorema Pythagoras. Hasil analisis data penilaian media PuPPy yang dibuat menggunakan model ADDIE ini valid dan efektif untuk membuktikan teorema Pythagoras.

Media PuPPy yang dihasilkan kemudian dikembangkan kembali mengingat media ini tidak memanfaatkan perkembangan teknologi. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan tujuan untuk membantu siswa memahami sub materi pembuktian teorema Pythagoras secara menyenangkan dan mandiri menggunakan konsep *puzzle* dan dikemas dalam bentuk aplikasi pembelajaran sehingga dapat diakses dengan mudah menggunakan komputer. Model pengembangan ADDIE memuat prosedur yang mencakup beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan media, perancangan media, pengembangan media, penerapan media, dan penilaian media ([Lee & Owens, 2012](#); [Rifai & Prihatnani, 2020](#)).

*Puzzle Square* hasil pengembangan merupakan media yang terdiri dari pembahasan materi pembelajaran secara sistematis, permainan, dan evaluasi untuk mengukur kemampuan kognitif serta melatih keterampilan dan kerja sama peserta didik. Hasil pengembangan berbentuk aplikasi yang dapat dijalankan melalui PC atau laptop, dan sejenisinya dengan spesifikasi rendah sehingga dapat digunakan pada berbagai sistem operasi Windows yang sedang marak digunakan.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang bersifat prosedural untuk mengembangkan produk dengan menjelaskan langkah-langkah berupa tahap analisis potensi dan masalah, mengumpulkan data untuk perencanaan, membuat desain, pengembangan berdasarkan desain, penilaian atau validasi oleh ahli, revisi berdasarkan penilaian ahli, uji coba terbatas dan penilaian produk oleh peserta didik, revisi hasil, uji coba kelompok besar dan penilaian oleh peserta didik, serta finalisasi produk yang dikemas dalam model pengembangan ADDIE ([Pradipta & Andajani, 2017](#); [Sugiyono, 2012](#)).

Tahap penilaian dan uji coba media dalam penelitian ini dilakukan dua kali dengan melibatkan satu orang ahli media dan satu orang ahli materi. Setelah produk dinilai oleh ahli dan direvisi, dilakukan uji coba media oleh peserta didik yang merupakan subjek penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Maumere. Lama waktu penelitian adalah sejak tanggal 27 Januari 2020 sampai dengan 27 Februari 2020.

Penilaian peserta didik dilakukan dua kali yaitu pada uji coba terbatas yang melibatkan 10 orang peserta dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 31 orang peserta didik. Berdasarkan penilaian uji coba terbatas produk perlu direvisi. Hasil penilaian dan revisi produk dalam uji coba terbatas, digunakan dalam uji coba kelompok besar. Berdasarkan penilaian uji coba kelompok besar, produk perlu difinalisasi untuk menghasilkan media pembelajaran *Puzzle Square* yang layak digunakan.

Instrumen penelitian ini adalah angket penilaian kelayakan media untuk ahli materi, ahli media, dan peserta didik berupa indikator-indikator yang disusun

berdasarkan kebutuhan penilaian dengan memperhatikan masukan dari validator instrumen. Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden atau subjek penelitian mengenai suatu hal. Angket yang digunakan bersifat tertutup dimana jawaban dari pertanyaan telah ditentukan sehingga responden tinggal membubuhkan tanda pada kolom jawaban yang telah ditentukan berupa angka-angka yang memiliki tingkatan-tingkatan (*rating scale*). Data yang dihasilkan merupakan data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli sebagai bahan untuk melakukan perbaikan dan data kuantitatif dari ahli dan peserta didik yang mengacu pada tabel 1. Pedoman Skor Pengisian Angket (Sugiyono, 2012) berikut:

**Tabel 1. Pedoman Skor Pengisian Angket**

Skor	Penilaian
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang

Data kuantitatif pada angket penilaian kelayakan produk kemudian dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata ( $X$ ) terhadap total skor yang dihasilkan. Menurut Sukardjo dalam (Setyawati, 2017) skor rata-rata ( $X$ ) menjadi dasar penilaian tingkat kelayakan media mengacu pada tabel 2. Pedoman Konversi Penilaian Tingkat Kelayakan Produk berikut:

**Tabel 2. Pedoman Konversi Penilaian Tingkat Kelayakan Media**

Kriteria	Skor
Sangat layak	$X > 4,2$
Layak	$3,4 < X < 4,2$
Cukup layak	$2,6 < X < 3,4$
Kurang Layak	$1,8 < X < 2,6$
Tidak Layak	$X \leq 1,8$

$X$  pada tabel merupakan rata-rata skor pada angket penilaian oleh ahli dan peserta didik yang menjadi dasar pengambilan keputusan mengenai kelayakan produk sesuai kriteria yang tertera.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Analysis (Analisis)*

Tahap awal penelitian yaitu menganalisis keadaan lapangan dan kebutuhan kurikulum materi teorema Pythagoras yang digunakan di kelas VIII E SMP Negeri 1 Maumere. Keadaan lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran teorema Pythagoras tidak memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan buku dan literatur penunjang lain tanpa pemanfaatan media sebagai upaya interaksi dalam pembelajaran antara pendidik dan peserta didik secara berkelanjutan dan sistematis. Peserta didik mendapatkan pemahaman materi dari pendidik sebagai pihak perantara sehingga peserta didik tidak dapat berhubungan langsung dengan materi pembelajaran secara mandiri.

Kompetensi dasar (KD) pembelajaran pada materi teorema Pythagoras menjadi acuan pengembangan materi ajar yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran. Analisis dilakukan dengan menjabarkan kompetensi dasar menjadi indikator pencapaian kompetensi pembelajaran. Penjabaran KD materi teorema Pythagoras dalam pembelajaran secara sederhana ditunjukkan pada tabel 3. Kompetensi dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi berikut:

**Tabel 3. Kompetensi dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**  
(Sumber: Buku Guru Matematika 2017 (Kemendikbud Revisi 2017))

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian	
3.6	Menjelaskan dan membuktikan kebenaran teorema Pythagoras dan <i>triple</i> Pythagoras.	3.6.1	Memeriksa kebenaran teorema Pythagoras.
		3.6.2	Menentukan panjang sisi segitiga siku-siku jika panjang dua sisi diketahui.

Media pembelajaran *Puzzle Square* didesain untuk mencapai indikator yang telah dirumuskan. Pengembangan media ini dibatasi pada kompetensi dasar 3.6 yang berhubungan dengan pemahaman. Pada dasarnya, media pembelajaran yang akan dikembangkan tentu bukan sarana atau media utama yang digunakan. Media ini menjadi salah satu pilihan oleh pengguna untuk dapat menarik perhatian dengan desain video animasi dan halaman interaktif.

Teorema Pythagoras merupakan materi dasar yang penting untuk diketahui. Konsep dan rumusan teorema Pythagoras dapat dibuktikan dan diterapkan dalam menyelesaikan permasalahan sederhana maupun kompleks. Konsep Pythagoras telah banyak dibuktikan dengan berbagai cara. Agar tercipta sebuah inovasi baru dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, teorema Pythagoras dibuktikan menggunakan konsep *puzzle* yang diadaptasi ke dalam program *Macromedia Flash 8*. Namun tidak sebatas pembuktian, media juga memuat pemaparan materi penguat agar sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Setelah mengetahui muatan materi maka dilanjutkan dengan perencanaan.

### **Design (Perancangan)**

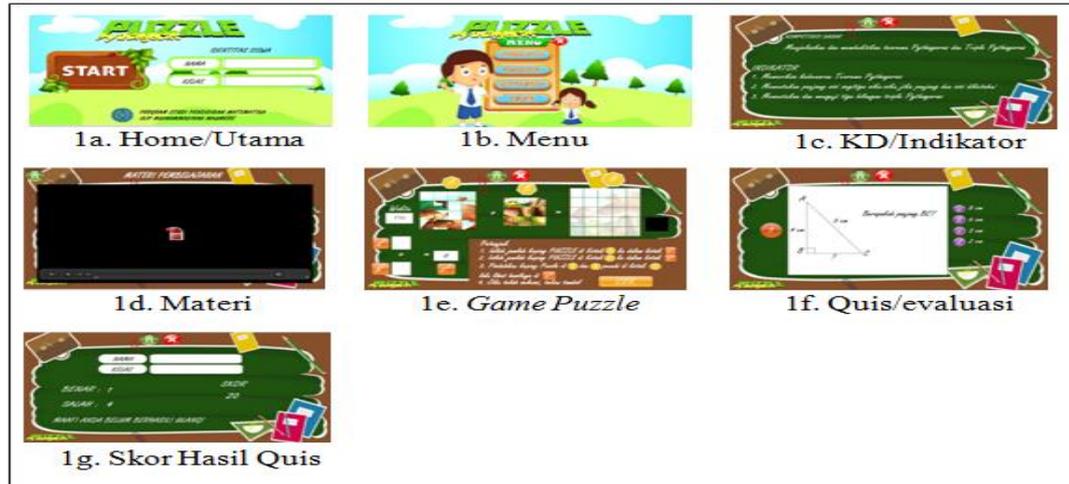
Hasil analisis kemudian menjadi dasar melakukan perencanaan media berupa *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* menggambarkan alur pengoperasian media pembelajaran pada perangkat komputer secara garis besar, sedangkan *storyboard* merupakan model dasar yang dijadikan garis besar dalam pembuatan media pembelajaran. *Storyboard* menampilkan dengan jelas letak unsur-unsur yang ditampilkan pada media pembelajaran (Yektyastuti & Ikhsan, 2016). *Flowchart* dan *storyboard* dirancang per halaman atau per sub bahasan dalam materi pembelajaran.

### **Development (Pengembangan) & Revision (Revisi)**

Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang disampaikan oleh (Lee & Owens, 2012) melalui 5 tahap yaitu, Menalisis; Merancang; Mengembangkan; Menguji cobakan; dan Menilai (Rifai & Prihatnani, 2020). Pengembangan media pembelajaran *Puzzle Square* diperuntukan bagi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Maumere pada materi teorema Pythagoras. Pembuatan media memanfaatkan *Macromedia Flash 8* dengan hasil pengembangan berupa aplikasi pembelajaran berekstensi *.exe*. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Masykur et al., 2017; Widjayanti et al., 2018) tentang defenisi media

pembelajaran interaktif maka aplikasi pembelajaran *Puzzle Square* memuat tombol navigasi sehingga dapat diklik langsung oleh peserta didik menggunakan komputer agar peserta didik tidak terpacu dengan komunikasi yang tercipta antara pendidik dan peserta didik saja. Aplikasi tersebut dapat dijalankan pada komputer dengan sistem operasi windows 7, 8, 8.1, dan 10.

Produk hasil pengembangan media pembelajaran materi teorema Pythagoras yang dapat dioperasikan pada perangkat komputer sebelum dinilai oleh ahli secara umum ditampilkan oleh gambar 1. berikut:



**Gambar 1. Tampilan Media Sebelum Penilaian dan Revisi Ahli**

Media yang dihasilkan kemudian dinilai oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket penilaian kelayakan media tahap 1. Hasil penilaian angket di tunjukkan oleh tabel 4. Hasil Penilaian Kelayakan Media *Puzzle Square* berikut:

**Tabel 4. Hasil Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Tahap 1**

No	Ahli	Aspek Penilaian	Komentar dan saran	Total Skor ( $\Sigma$ )	Rata-Rata ( $\bar{X}$ )
1	Materi	Pembelajaran dan isi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan tombol untuk mengulangi soal dari awal setelah siswa sampai pada halaman hasil.</li> <li>- Menambahkan tombol untuk mengulangi soal dari awal setelah siswa sampai pada halaman hasil.</li> </ul>	68	3,78
2	Media	Tampilan dan pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video pembelajaran sebaiknya dipisah persub materi dengan membuat tombol masing-masing.</li> <li>- Menambahkan tombol untuk petunjuk media dan profil pembuat.</li> <li>- Menambahkan gambar pembuat atau suara pada video materi.</li> </ul>	64	3,37
<b>Rata-Rata(X)</b>					<b>3,57</b>

Tabel 4 menunjukkan bahwa total skor penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran dan isi sebesar 68 terhadap 18 indikator penilaian dengan rata-rata skor 3,78 yang termasuk dalam kategori baik. Total skor penilaian ahli media pada aspek tampilan dan pemrograman dengan 19 indikator penilaian mencapai 64 dengan rata-rata 3,37 yang termasuk dalam kategori cukup baik. Rata-rata penilaian ahli materi dan ahli media adalah 3,57 dengan kategori baik. Pada tabel tersebut juga ditunjukkan komentar dan saran ahli berdasarkan pengamatan pada media. Penilaian dan komentar serta saran ahli pada tahap 1 kemudian menjadi dasar dilakukannya revisi pada media. Berikut ditampilkan hasil revisi media berdasarkan penilaian ahli:



**Gambar 2. Tampilan Media Setelah Penilaian dan Revisi Ahli Tahap 1**

Gambar 2a. merupakan tampilan halaman *Home/utama* pada media pembelajaran. Pada halaman ini terdapat judul yaitu *Puzzle Square Pythagoras*, tombol navigasi “START”, baris identitas peserta didik, identitas jurusan, tombol profil, dan tombol petunjuk. Tombol profil dan tombol petunjuk ditambahkan berdasarkan komentar dan saran ahli. Tombol profil akan mengarahkan pengguna ke halaman profil pengembang media seperti pada gambar 2c. sedangkan tombol petunjuk akan mengarahkan pengguna ke halaman petunjuk fungsi penggunaan setiap tombol yang akan ditemukan dalam media seperti yang ditampilkan oleh gambar 2b.

Menu media ditunjukkan pada gambar 2d. yang berisi kompetensi dan indikator pembelajaran, materi pembelajaran, pembuktian teorema Pythagoras dan *quis* singkat mengenai teorema Pythagoras. Tombol menu indikator mengarahkan pengguna pada halaman kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2e. Tombol menu materi mengarahkan ke halaman pembahasan teorema Pythagoras yang dipisahkan per sub materi seperti yang ditampilkan pada gambar 2f. Materi pembahasan berupa video pembelajaran berbentuk animasi. *Game Puzzle* merupakan halaman yang menunjukkan

pembuktian teorema Pythagoras sebagaimana yang ditampilkan oleh gambar 2g. ketika pengguna menekan tombol menu pembuktian. Menu *quis* mengarahkan pengguna pada soal-soal evaluasi yang ditampilkan gambar 2h. kemudian hasil evaluasi ditampilkan pada halaman hasil yang ditunjukkan oleh gambar 2i.

Media yang telah melewati penilaian ahli dan perbaikan atau revisi tahap 1 dinilai kembali oleh ahli pada penilaian ahli tahap 2. Hasil penilaian ahli materi dan ahli media terhadap media ditunjukkan pada Tabel 5. Hasil Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Tahap 2 berikut:

**Tabel 5. Hasil Penilaian Kelayakan Media Oleh Ahli Tahap 2**

No	Ahli	Aspek Penilaian	Komentar dan saran	Total Skor ( $\Sigma$ )	Rata-Rata ( $X$ )
1	Materi	Pembelajaran dan isi	-	71	3,94
2	Media	Tampilan dan pemrograman	-	84	4,42
<b>Rata-rata</b>					<b>4,18</b>

Tabel 5 menunjukkan bahwa total skor penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran dan isi sebesar 71 terhadap 18 indikator penilaian dengan rata-rata skor 3,94 yang termasuk dalam kategori baik. Total skor penilaian ahli media pada aspek tampilan dan pemrograman dengan 19 indikator penilaian mencapai 84 dengan rata-rata skor 4,42 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Rata-rata penilaian ahli materi dan ahli media adalah 4,18 dengan kategori baik.

#### **Implementation (Penggunaan) & Evaluation (Penilaian)**

Media pembelajaran yang telah dinyatakan baik oleh ahli dapat dilanjutkan pada tahap implementasi atau uji coba penggunaan. Uji coba penggunaan media dilakukan dua kali yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 10 orang peserta didik dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 31 orang peserta didik. Hasil penilaian pada uji coba terbatas dan uji coba kelompok besar ditunjukkan pada tabel 6 berikut:

**Tabel 6. Hasil Penilaian Kelayakan Media Pada Uji Coba Pemakaian**

No	Uji Coba	Aspek Penilaian	Total Skor ( $\Sigma$ )	Rata-Rata ( $X$ )
1	Terbatas		541	4,16
2	Kelompok Besar	13 indikator penilaian media	1.725	4,28
<b>Rata-rata</b>				<b>4,22</b>

Hasil uji coba dan penilaian oleh peserta didik terhadap 13 indikator penilaian media pembelajaran yang ditunjukkan oleh tabel 6. Berdasarkan tabel diperoleh total skor 541 dengan rata-rata 4,16 pada uji coba terbatas serta 1.725 dengan rata-rata 4,28 pada uji coba kelompok besar. Dari hasil kedua uji coba tersebut diperoleh rata-rata akhir yaitu 4,22.

Hasil pengembangan media interaktif *Puzzle Square* pada penelitian ini merupakan pengembangan lanjutan dari penelitian yang dilakukan oleh Mas'ud Rifai & Erlina Prihatnani pada tahun 2020 dengan judul "Pengembangan Media *Puzzle* untuk Membuktikan Teorema Pythagoras" menghasilkan produk media bernama PuPPy yaitu *Puzzle* Pembuktian Pythagoras. Media ini disiapkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran materi Pythagoras. Hasil penelitian

menyatakan bahwa media PuPPy yang dikembangkan berdasarkan lima langkah model ADDIE dinyatakan valid, praktis dan efektif digunakan untuk mengkonstruksi siswa dalam belajar Pythagoras. Media pembelajaran interaktif *Puzzle Square* yang dikembangkan pada penelitian ini berbeda dengan media PuPPy pada penelitian sebelumnya karena *Puzzle Square* merupakan media pembelajaran berbasis program aplikasi komputer yang tidak hanya berisi pembuktian Pythagoras dengan konsep *puzzle* tetapi juga berisi video pembahasan materi dan *quis*.

Proses akhir dari tahapan pengembangan *Puzzle Square* adalah menganalisis hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan peserta didik sebagai bentuk evaluasi terhadap kelayakan media. Media dinyatakan layak apabila hasil rata-rata skor minimal adalah  $3,4 < X < 4,2$  dengan kriteria baik atau layak (Putra & Ishartiwi, 2015). Berdasarkan hasil penelitian yaitu skor rata-rata dari ahli materi dan ahli media pada tahap 2 adalah 4,18. Mengacu pada tabel konversi penilaian maka media dinyatakan layak oleh ahli untuk diuji cobakan. Berdasarkan hasil uji coba dan penilaian oleh peserta didik diperoleh rata-rata skor 4,22. Mengacu pada tabel konversi penilaian media, nilai tersebut masuk dalam rentang  $X > 4,2$  dengan kategori sangat baik. Hasil penilaian tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Putra & Ishartiwi, 2015) yang menyatakan bahwa media layak digunakan dengan rata-rata skor dari ahli materi sebesar 4,45 dan rata-rata skor dari ahli media sebesar 4,34 serta hasil penilaian oleh peserta didik yaitu anak usia dini mencapai rata-rata di atas 81% sehingga dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka media pembelajaran *Puzzle Square* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi teorema Pythagoras di kelas VIII SMP Negeri 1 Maumere.

Penilaian ahli dan peserta didik terhadap media *Puzzle Square* sebagai media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia flash 8* pada materi teorema Pythagoras kelas VIII SMP Negeri 1 Maumere menghasilkan media yang memiliki kelebihan dari media sebelumnya yaitu (1) media dapat digunakan untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi; (2) tampilan materi interaktif berbentuk video animasi, (3) media *Puzzle Square* sangat ringan dijalankan di komputer ataupun laptop; dan (4) media tidak membutuhkan kapasitas penyimpanan yang besar sehingga mudah disimpan.

## SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan aplikasi media pembelajaran yang berekstensi *.exe* yang dapat diakses menggunakan komputer. Berdasarkan hasil penilaian dan pembahasan maka media pembelajaran *Puzzle Square* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi teorema Pythagoras di kelas VIII SMP Negeri 1 Maumere. Penelitian ini diharapkan dapat dilanjutkan kembali untuk menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pembelajaran ataupun pengembangan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahern, T. C. (2016). A Waterfall Design Strategy for Using Social Media for Instruction. *Journal of Educational Technology Systems*, 44(3), 332–345. <https://doi.org/10.1177/0047239515615853>
- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut

- Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2(1), 27–40. <https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.62>
- Anjani, D. A., & Nurjanah, S. (2018). Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo. *Journal of Health Sciences*, 7(2), 186–192. <https://doi.org/10.33086/jhs.v7i2.507>
- Asmawi, Syafei, & Yamin, M. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 50–55.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Crismono, P. C. (2017). Pengaruh Outdoor Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 106–113.
- Fahmi, S. (2014). Pengembangan Multimedia Macromedia Flash Dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika. *Jurnal AgriSains*, 5(2), 166–191. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Fatimah, D. D. S., Tresnawati, D., & Ma'rup, C. S. (2017). Perancangan Game Puzzle Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 281–287. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.281>
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61–88. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Iptek Terapan*, 10(2), 95–102. <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>
- Kurniawan, D., & Saragih, A. H. (2016). Pengembangan Bahan Pembelajaran Media Interaktif Pada Mata Pelajaran PPKN. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5001>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2012). Multimedia-Based Instructional Design. In *Pfeiffer*. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177–186. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Muhayat, U., Wahyudi, W., Wibawanto, H., & Hardyanto, W. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 39–48. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19337>
- Mustamid, M., & Raharjo, H. (2015). Pengaruh Efektifitas Multimedia Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Invers. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 4(1), 26–42. <https://doi.org/10.24235/eduma.v4i1.21>
- Nurdyansyah, M., Pd, A., & Widodo, M. M. (2015). Inovasi Teknologi Pembelajaran. *Nizamial Learning Center*.
- Pradipta, R. F., & Andajani, S. J. (2017). Motion Development Program for Parents of Child with Cerebral Palsy. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*

- Pendidikan Luar Biasa*, 4(2), 160–164.
- Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7607>
- Putri, Q. K., Pratjojo, P., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-Up untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di Sekitar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17905>
- Rifai, M., & Prihatnani, E. (2020). Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembuktian Teorema Pythagoras. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 41–60. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i1.953>
- Setiawan, T., & DS, S. H. (2013). Sikap Guru Taman Kanak-Kanak Terhadap Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(1), 50–55.
- Setyawati, H. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Jurnal Bioedukasi*, 15(1), 32–42.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. In *Media Pembelajaran*. <https://doi.org/10.3168/jds.2017-13062>
- Wati, Ega Rima. 2016. Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–103. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i1.10289>

## Model evaluasi ketercapaian kompetensi dasar Qur'an hadis berbasis kognitif pada pembelajaran pendidikan agama Islam

Uus Herman<sup>1)\*</sup>, Chaerul Rochman<sup>2)</sup>, Maslani<sup>3)</sup>

<sup>1</sup> Program Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Jalan Cimencrang Cimenerang Kec. Gedebage Kota Bandung Jawa Barat Indonesia

<sup>2</sup> Program Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Jalan Cimencrang Cimenerang Kec. Gedebage Kota Bandung Jawa Barat Indonesia

<sup>3</sup> Program Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Jalan Cimencrang Cimenerang Kec. Gedebage Kota Bandung Jawa Barat Indonesia

[uusherman2000@gmail.com](mailto:uusherman2000@gmail.com)\*; [rochmanchaerul@gmail.com](mailto:rochmanchaerul@gmail.com); [maslani@gmail.com](mailto:maslani@gmail.com)

\*Penulis Koresponden

### ABSTRAK

Pesantren berkontribusi besar dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional serta mencerdaskan kehidupan bangsa, salah satunya melalui model evaluasi ketercapaian kompetensi dasar (KD). Tujuan penelitian ini untuk menganalisis ketercapaian KD Qur'an-hadis berbasis kognitif pada pembelajaran pendidikan agama islam di satuan pendidikan muadalah TMI Pondok Pesantren Darussalam Sindangsari Kersamanah Garut. Jenis penelitian ini adalah deskriptif. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Data dianalisis melalui analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketercapaian nilai kompetensi dasar Qur'an-hadis berbasis kognitif dapat diungkapkan bahwa rata-rata ketercapaian kompetensi dasar pemahaman ayat alQur'an adalah 21,21 %; hafalan ayat alQur'an adalah 20,20 %; pemahaman hukum-hukum tajwid adalah 19,19 %; pemahaman hadis adalah 21,21 %; dan rata-rata ketercapaian kompetensi dasar no. 5 yang berkenaan dengan hafalan hadis adalah 19,19 %. Berdasarkan analisis ketercapaian KD Qur'an-hadis maka dapat disimpulkan bahwa, capaian KD mata pelajaran Qur'an-Hadis belum merata. KD Qur'an-hadis menjadi prioritas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Satuan Pendidikan Muadalah (SPM) Pondok Pesantren Darussalam, oleh karena itu proses pembelajaran seharusnya memprioritaskan tercapainya KD sebagai bahan evaluasi hasil pembelajaran.

**Kata Kunci :** Analisis ketercapaian; Kompetensi Dasar; Qur'an-Hadis; Kognitif.

### ABSTRACT

Islamic boarding schools contributed in realizing the goals of national education and enrich the life of a nation, one of which is through the evaluation model for the achievement of basic competencies (KD). The purpose of this research was to analyze the achievement of cognitive-based KD quran-hadith in Islamic religious education lesson at the Muadalah Education Unit of the Darussalam Sindangsari Kersamanah Islamic Boarding School, Garut. The research employed descriptive method by collecting data through interviews, observation and documentation. The data were analyzed through descriptive analysis. The research results showed the percentage of achievement of the basic competency values of the cognitive-based quran-hadiths can be revealed that the average achievement of the basic competence in understanding the verses of the alquran is 21.21%; memorization of the verse alquran is 20.20%; understanding of the laws of recitation is 19.19%; understanding of hadith is 21.21%; and the average achievement of basic competencies no. 5 which is related to the hadith memorization is 19.19%. Based on the analysis of the achievement of the KD quran-hadiths, it can be concluded that the KD achievements in the Qur'an-Hadith subjects are not evenly distributed. KD quran-hadith is a priority in the learning of Islamic Religious Education and Muadalah Education Unit Pondok Pesantren Darussalam. Therefore, the learning process should prioritize the achievement of KD as material for evaluating learning outcomes.

**Keywords:** Achievement Analysis; Basic Competence; Qur'an-Hadith; Cognitive.

diunggah: 2019-06-01 , direvisi: 2020-05-08, diterima: 2020-11-20 ,dipublikasi: 2020-11-20

Copyright (c) 2020 Herman et al

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



Cara sitasi: Herman, U., Rochman, C., & Maslani, M. (2020). Model evaluasi ketercapaian kompetensi dasar Qur'an hadis berbasis kognitif pada pembelajaran pendidikan agama islam. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2). doi:<https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8575>

## PENDAHULUAN

Salah satu jenis pendidikan islam tradisional di Indonesia yang merupakan tempat mendalami ilmu agama adalah pendidikan pesantren. Pesantren telah berdiri sejak ratusan tahun silam dan telah menjangkau hampir seluruh lapisan masyarakat muslim, serta telah diakui sebagai lembaga pendidikan islam yang berkontribusi besar dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional serta mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam mensikapi kemajuan sistem pendidikan nasional, pesantren berupaya mengimbangi sistem tersebut dengan mengaplikasikan sistem dan kebijakan pendidikan nasional pada sistem pendidikan dan pembelajaran yang ada di pesantren. Salah satu dari sistem tersebut adalah perumusan dan pelaksanaan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) pada bahan-bahan ajar serta kurikulum pondok pesantren.

Pondok pesantren adalah lembaga pendidikan islam yang berasrama, selain itu Pondok pesantren merupakan lembaga pendidikan islam yang pertama di Indonesia. Pada mulanya kyai ingin mengajarkan ilmu agama kepada orang-orang yang ada di sekitar rumahnya, tetapi semakin berkembangnya waktu semakin banyak pula orang yang ingin menuntut ilmu agama. Ada pula yang datang dari luar daerah, karena masalah transportasi yang belum begitu memadai banyak orang yang menuntut ilmu yang kemudian menginap di rumah kyai. Hingga rumah kyai sendiri tidak memadai dan membangun asrama di sekitar rumah kyai.

Seiring perkembangan zaman pengelolaan pondok pesantrenpun dari segi penyelenggaraan pendidikan makin berkembang. Sebagian pondok pesantren menggunakan sistem madrasah/klasikal dan kurikulumnya menyesuaikan dengan kurikulum Pemerintah dengan menyelenggarakan MI, MTs, MA atau penyelenggaraan SD, SMP, dan SMA/SMK bahkan sampai Perguruan Tinggi, namun sebagian pesantren masih tetap mempertahankan sistem pendidikan khas pesantren secara mandiri baik kurikulumnya maupun proses pembelajaran dan pendidikannya.

Disadari bahwa selama ini perhatian dan pengakuan (*recognition*) pemerintah terhadap institusi pesantren khususnya yang tidak menyelenggarakan pendidikan Madrasah/Sekolah formal masih sangat minim, bahkan tamatan Pesantren belum mendapat pengakuan (*mu'adalah/ kesetaraan*), sehingga sering menemui kesulitan untuk melanjutkan belajar ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk melamar pekerjaan pada sektor formal. Padahal selama ini, masyarakat telah memberikan pengakuan terhadap kualitas lulusan Pesantren, dan bahkan sebagian dari lembaga pendidikan di luar negeri pun telah memberikan pengakuan kesetaraan (*mu'adalah*) terhadap pendidikan pondok pesantren (Hidayat, 2014).

Pesantren Muadalah merupakan salah satu arah baru kemajuan model pendidikan yang ada di Pondok Pesantren. Mu'adalah secara harfiah berarti

penyetaraan juga merupakan bentuk pengakuan dari pemerintah terhadap keberadaan pondok pesantren secara umum. Bentuk pengakuan pemerintah tersebut adalah memberikan dorongan dari berbagai segi implementasi penyetaraan pondok pesantren tersebut dengan pendidikan formal pada umumnya, seperti pemberian standart isi, pengelolaan bahkan pengakuan akan eksistensi ijazah yang dikeluarkan pondok pesantren tersebut. Peraturan Menteri Agama Nomor 18 Tahun 2014 tentang Satuan Pendidikan Muadalah Pada Pondok Pesantren (PMA RI, 2014) : *“Satuan pendidikan Mu’adalah pada pondok pesantren yang selanjutnya disebut satuan pendidikan muadalah adalah satuan pendidikan keagamaan islam yang diselenggarakan oleh dan berada di lingkungan pesantren dengan mengembangkan kurikulum sesuai kekhasan pesantren dengan basis kitab kuning atau dirasah islamiyah dengan pola pendidikan muallimin secara berjenjang dan terstruktur yang dapat disetarakan dengan jenjang pendidikan dasar dan menengah di lingkungan Kementrian Agama”*

Hal itu sejalan dengan makna yang terkandung dalam Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 26 ayat 6 yang berbunyi: *“Hasil pendidikan nonformal dapat dihargai setara dengan hasil program pendidikan formal setelah melalui proses penilaian penyetaraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh Pemerintah atau pemerintah daerah dengan mengacu pada standar nasional pendidikan”* (UU SISDIKNAS, 2009).

Secara terminologi, pengertian *mu’adalah* adalah suatu proses penyetaraan antara institusi pendidikan baik pendidikan di pondok pesantren maupun di luar pesantren dengan menggunakan kriteria baku dan mutu/kualitas yang telah ditetapkan secara adil dan terbuka. Selanjutnya hasil dari *mu’adalah* tersebut, dapat dijadikan dasar dalam meningkatkan pelayanan dan penyelenggaraan pendidikan di pondok pesantren.

Dalam konteks ini, dalam buku pedoman pesantren Mu’adalah yang diterbitkan oleh Kementrian Agama pada tahun 2009 (Choirul Fuad, 2009) diungkapkan bahwa: *“Pondok pesantren mu’adalah yang terdapat di Indonesia terbagi menjadi 2 (dua) bagian; Pertama, pondok pesantren yang lembaga pendidikannya dimu’adalahkan dengan lembaga-lembaga pendidikan di luar negeri seperti Universitas al-Azhar Cairo Mesir, Universitas Umm al-Qurra Arab Saudi maupun dengan lembaga-lembaga non formal keagamaan lainnya yang ada di Timur Tengah, India, Yaman, Pakistan atau di Iran. Pondok pesantren-pondok pesantren yang mu’adalah dengan luar tersebut hingga saat ini belum terdata dengan baik karena pada umumnya mereka langsung berhubungan dengan lembaga-lembaga pendidikan luar negeri tanpa ada koordinasi dengan Depag RI maupun Departemen Pendidikan Nasional. Kedua, pondok pesantren mu’adalah yang disetarakan dengan Madrasah Aliyah dalam pengelolaan Depag RI dan yang disetarakan dengan SMA dalam pengelolaan Diknas. Keduanya mendapatkan SK dari Dirjen terkait”*.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa jenis pesantren Mu’adalah di Indonesia ada dua jenis, yaitu pesantren Mu’adalah yang disetarakan dengan ma’had luar negeri telah tersohor namanya, seperti al Azhar di Kairo dan Universitas Umm al-Qurra Arab Saudi. Sedangkan jenis yang kedua yaitu, pesantren Mu’adalah. Satuan pendidikan muadalah pada pondok pesantren yang selanjutnya disebut satuan pendidikan muadalah adalah satuan pendidikan keagamaan Islam yang diselenggarakan oleh dan berada di lingkungan pesantren dengan mengembangkan kurikulum sesuai kekhasan pesantren dengan basis kitab

kuning atau dirasah islamiyah dengan pola pendidikan muallimin secara berjenjang dan terstruktur yang dapat disetarakan dengan jenjang pendidikan dasar dan menengah di lingkungan Kementerian Agama (PMA RI, 2014). Dengan demikian kurikulumnya di setarakan dengan pengelolaan Madrasah Aliyah di bawah pengelolaan Departemen Agama ataupun pesantren Mu'adalah yang disetarakan dengan SMA yang pengelolaannya di bawah Departemen Pendidikan Nasional.

Permendiknas No.23 tahun 2006, tentang pengembangan standar kompetensi dasar menjelaskan, bahwa kompetensi adalah kemampuan bersikap, berfikir dan bertindak secara konsisten sebagai perwujudan dari pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki siswa. Perpaduan antara pengetahuan, keterampilan nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bersikap merupakan pengertian dari kompetensi. Kompetensi sering pula diartikan sebagai pengetahuan, wawasan, keterampilan dan kemampuan yang dikuasai seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga seseorang dapat berbuat, bersikap dan berperilaku dengan kognitif, afektif dan psikomotorik yang baik dan bernilai. Hal tersebut di atas menunjukkan bahwa sesungguhnya untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik peserta didik harus dapat melaksanakan ranah kompetensi yang mencakup tugas, keterampilan, sikap dan apresiasi.

Kompetensi yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran bukan hanya sekedar pemahaman akan materi pelajaran, akan tetapi, bagaimana pemahaman materi dan penguasaannya itu dapat mempengaruhi keseharian peserta didik baik dalam bertindak dan berperilaku. Kompetensi dasar adalah merupakan perincian atau penjabaran lebih lanjut dari standar kompetensi yang sangat penting bagi dan berguna untuk mengingatkan para guru seberapa jauh tuntutan target kompetensi yang harus dicapainya. Sementara itu Kompetensi kognitif adalah berupa konsep, fakta, prosedur, prinsip atau rumus dari *body knowledge* ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan mata pelajaran.

Seorang pendidik harus tahu haluan pelajaran, artinya tahu apa yang harus diambil dan ditekankan, pada tiap-tiap pelajaran, dan apabila ia tidak tahu haluan atau tujuan tersebut, ia bisa meremehkan pelajaran, yang akhirnya bisa tersesat dan menyesatkan. Tugas pokok seorang pendidik bukan sekedar mengajar, bukan sekedar memberi ilmu, dan bukan sekedar membacakan, tetapi seorang pendidik harus selalu berdaya upaya/berusaha agar tujuan pelajaran dan pendidikan itu benar-benar menjadi milik peserta didik dan menjadi keyakinan serta pegangan hidupnya. Keberhasilan itu bisa dicapai dengan membuat rancangan konsep yang tertuang didalam standar kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran yang akan menjadi sumber bahan ajar.

Pendidikan al-Qur'an dan Hadis di Madrasah pada umumnya dan pondok pesantren pada khususnya, sebagai landasan yang integral dari pendidikan Agama, meskipun ia bukan satu-satunya faktor yang menentukan dalam pembentukan watak dan kepribadian peserta didik, tetapi secara substansial mata pelajaran al-Qur'an dan Hadis memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktekkan pengetahuan dan nilai-nilai keyakinan kegamaan (tauhid) dan Ahlaqul karimah dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran al-Qur'an Hadis adalah bagian dari ruang lingkup bahan pelajaran Pendidikan Agama Islam pada satuan pendidikan, (Abid, 2017). Tarbiatul Mu'allimin al-Islamiah (TMI) Pondok Pesantren Darussalam, pelajaran al-Qur'an Hadis bertujuan untuk memberikan motivasi, bimbingan, pemahaman, kemampuan dan penghayatan terhadap isi yang terkandung dalam al-Qur'an dan Hadis sehingga

dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari sebagai manifestasi iman dan taqwa kepada Allah SWT. serta berakhlak mulia.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis mencoba untuk menganalisis sejauh mana ketercapaian kompetensi dasar Al-Qur'an dan Hadis berbasis kognitif pada pembelajaran pendidikan agama islam, merancang kompetensi dasar pada materi Al-Qur'an dan hadis sebagai salah satu dari komponen materi pendidikan agama islam di Satuan pendidikan Muadalah TMI Pondok Pesantren Darussalam Sindangsari Kersamanah Garut dengan objek analisis peserta didik kelas XI Satuan pendidikan Muadalah TMI Pondok Pesantren Darussalam Sindangsari Kersamanah Garut. Kegiatan yang mencoba menjawab dan mengatasi kendala dan permasalahan dalam penilaian hasil serta ketercapaian kompetensi dasar salah satu dari materi pelajaran PAI.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh [Dwi Astuti, dkk \(2020\)](#) dengan judul “Model Penjaminan Mutu Ketercapaian Kompetensi Dasar dalam Sistem Pembelajaran Online pada Situasi *Work From Home (WFH)*” Model penjaminan mutu ketercapaian KD untuk mata pelajaran pendidikan agama menempuh sistem sajian melalui youtube dan wa group yang diseleksi dalam dua tahapan agar mutu pembelajaran tergaransi. Model penjaminan mutu disesuaikan feasibilitasnya melalui FGD yang diadakan dengan melibatkan stakeholders.

Isi dari UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu bidang studi yang harus dipelajari oleh peserta didik di madrasah adalah Pendidikan Agama Islam, yang dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia ([UU SISDIKNAS, 2009](#)).

Pendidikan Agama Islam di Madrasah dan Pondok Pesantren terdiri atas empat mata pelajaran, yaitu: Al-Qur'an-Hadis, Akidah-Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Masing-masing mata pelajaran tersebut pada dasarnya saling terkait, isi mengisi dan melengkapi. Al-Qur'an-hadis merupakan sumber utama ajaran Islam, dalam arti ia merupakan sumber akidah-akhlak, syari'ah/fiqih (ibadah, muamalah), sehingga kajian berada di setiap unsur tersebut.

Pendidikan Agama Islam (PAI) di Madrasah dan Pondok Pesantren yang terdiri atas empat mata pelajaran tersebut memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Al-Qur'an-hadis, menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara tekstual dan kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi Akidah Akhlak terfokus pada pembahasan penanaman keimanan dan akidah yang benar serta sifat-sifat terpuji yang harus dimiliki oleh anak didik.

Mata pelajaran Al-Qur'an-Hadis pada satuan pendidikan muadalah TMI Pondok Pesantren Darussalam adalah salah satu mata pelajaran PAI yang menekankan pada kemampuan membaca dan menulis al-Qur'an dan hadis dengan benar, serta hafalan terhadap surat-surat pendek dalam al-Qur'an, pengenalan arti atau makna secara sederhana dari surat-surat pendek tersebut dan hadis-hadis tentang akhlak terpuji untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari melalui

keteladanan dan pembiasaan. Secara substansial, mata pelajaran al-Qur'an-Hadis memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada seluruh peserta didik untuk mencintai kitab sucinya, mempelajari dan mempraktikkan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam al-Qur'an-Hadis sebagai sumber utama ajaran Islam dan sekaligus menjadi pegangan dan pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari. Materi Al-Quran-Hadis juga mendorong tumbuhnya kajian tentang pengembangan bahasa Arab

Kompetensi Dasar adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap minimal yang harus dicapai oleh siswa untuk menunjukkan bahwa sesungguhnya siswa telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan dengan sebaik-baiknya, oleh karena itulah maka kompetensi dasar adalah penjabaran-penjabaran dari standar kompeten (Senjaya, 2008) si. Ketercapaian KD ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang disebut dengan istilah indikator. Indikator ini dikembangkan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi. Indikator adalah penjabaran dari kompetensi dasar yang menunjukkan tanda-tanda perbuatan dan respon yang dilakukan atau ditampilkan oleh peserta didik (Mulyasa, 2007). Indikator adalah tanda ataupun ciri yang menunjukkan siswa telah mampu memenuhi standar kompetensi yang diterapkan/berlaku, (Darwin, 2018). Menurut KBBI, Indikator /in·di·ka·tor/n sesuatu yang dapat memberikan (menjadi) petunjuk atau keterangan: seseorang yang akan melakukan suatu pekerjaan sebaiknya menggunakan -yang sudah ada; kenaikan harga dapat menjadi-adanya inflasi, (KBBI, 2018) . Indikator adalah alat pemantau (sesuatu) yg dapat memberikan petunjuk atau keterangan (Sugono, 2008). Menurut WHO, Pengertian Indikator adalah variabel yang bisa membantu kita dalam kegiatan pengukuran berbagai macam perubahan yang terjadi baik secara langsung ataupun tidak langsung. (WHO, 1981).

Rumusan indikator dalam sistem pendidikan nasional, menggunakan klasifikasi hasil belajar Benyamin Bloom dalam (Sudjana, 2009), yang membaginya menjadi tiga ranah pengukuran yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Dan yang menjadi substansi pembahasan adalah kompetensi dasar dalam ranah kognitif. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif mencakup kemampuan berfikir, yang terdiri dari kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Proses pendidikan melalui peran dan fungsi pemangku kepentingan dapat dilakukan melalui konsep pembelajar yang melibatkan wali siswa di semua kegiatan sekolah, terutama dalam proses pembelajaran berkala dengan sistem 1 minggu tatap muka, 1 pelajaran secara bergantian. Apresiasi, simpati, dan empati para pemangku kepentingan pendidikan, serta apresiasi anak-anak atas nilai kemanusiaan, semakin baik (Zaini, 2018).

Menurut Bloom dalam (Sudijono, 2009), menjelaskan bahwa dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek proses berfikir, mulai dari aspek terendah sampai dengan aspek yang paling tinggi. Enam aspek tersebut adalah pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), pemahaman, penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntesis*), dan penilaian/ evaluasi (*evaluation*).

Sementara itu, aspek mata pelajaran pada pendidikan agama islam tidak hanya dilihat dari aspek materi atau substansi pelajaran yang hanya mencakup

aspek kognitif (pengetahuan) saja, akan tetapi lebih luas dari itu. Aspek mata pelajaran PAI mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Ruang lingkup mata pelajaran PAI meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara: hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya. Ruang lingkup bahan pelajaran pendidikan agama Islam untuk SMA/SMK dan yang sederajat meliputi lima aspek, (Ramayulis, 2005) yaitu:

1. Al-Quran/Hadis; menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menerjemahkan dengan baik dan benar;
2. Keimanan; menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan aqidah dan keyakinan, serta menghayati, mengimani dan mengamalkan nilai-nilai ayat al-Qur'an dan hadis sesuai dengan kemampuan peserta didik;
3. Akhlak; menekankan pada pengamalan akhlak mulia dan menghindari akhlak tercela;
4. Fiqih/Ibadah; menekankan pada cara pengamalan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar;
5. Tarikh dan Kebudayaan Islam; menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (ibrah) dari peristiwa-peristiwa dalam bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan rasa ingin tahu, kreativitas, kerjasama dengan kemampuan kognitif/intelektual dan psikomotorik (Permendikbud, 2013) Hal itu menjadi acuan dalam mengidentifikasi materi pembelajaran yang menunjang pencapaian kompetensi dasar pendidikan agama islam dengan mempertimbangkan:

- 1) potensi peserta didik,
- 2) relevansi dengan karakteristik daerah,
- 3) tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spritual peserta didik,
- 4) kebermanfaatan bagi peserta didik,
- 5) struktur keilmuan,
- 6) aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran,
- 7) relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan; dan,
- 8) alokasi waktu.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis ketercapaian KD Qur'an-hadis berbasis kognitif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI Satuan Pendidikan Muadalah TMI Pondok Pesantren Darussalam Sindangsari Kersamanah Garut. Penelitian ini mengelaborasi mekanisme pembelajaran Pendidikan Agama Islam di pondok pesantren Darussalam sebagai penyelenggara pendidikan modern, memberikan inovasi tentang perumusan KD mata pelajaran Qur'an-hadist, serta memberikan wawasan dan pengetahuan baru tentang KD Qur'an-hadis berbasis kognitif pada Satuan Pendidikan Muadalah TMI Pondok Pesantren Darussalam Garut.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dasar penelitian kualitatif adalah data alamiah yang merupakan kata-kata dalam mendeskripsikan objek atau

tema yang diteliti dan dianalisis melalui kegiatan pengumpulan data dari latar yang alami (Rofi'uddin, 1996). Ciri-ciri yang menjadi dasar dari penelitian kualitatif adalah, (1) data yang dikaji adalah data verbal dan nonverbal yang dapat menghasilkan informasi relevan yang dibutuhkan peneliti, (2) data diperoleh dari data alamiah baik berupa tutur kata maupun perbuatan yang telah dilakukan, (3) data dianalisis secara induktif pada saat data yang dibutuhkan telah terkumpul, (4) instrumen utama dalam hal ini adalah peneliti itu sendiri, (5) penekanan penelitian tidak hanya pada hasil melainkan juga pada proses, (6) makna menjadi tekanan utama. Bogdan dan Biklen: 1982 dalam (Moleong, 2007).

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang menggambarkan kondisi yang terjadi di lapangan. Sejalan dengan pendapat (Sukamdinata, 2010), yang menyatakan bahwasanya model penelitian deskriptif dilakukan untuk menggambarkan baik yang bersifat alamiah atau buatan manusia.

Sumber data pada penelitian ini adalah siswi kelas XI pada Satuan Pendidikan Muadalah Tarbiyatul Mu'allimin Al-Islamiyah (TMI) Pondok Pesantren Darussalam Sindangsari Kersamanah Garut Jawa Barat Indonesia. Guru kelas XI Satuan Pendidikan Muadalah Tarbiyatul Mu'allimin Al-Islamiyah (TMI) Pondok Pesantren Darussalam, sebagai informan utama dalam kegiatan penugasan di sekolah.

Data pada penelitian ini dapat berupa kata-kata maupun tulisan yang berasal dari sumber yang diamati atau diteliti. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tiga teknik, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. *Wawancara*

Wawancara adalah teknik yang dilakukan melalui kegiatan tanya jawab dengan informan. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur baik dengan tatap muka (*face toface*) atau menggunakan alat komunikasi lain, (Sugiono, 2012). Pada wawancara terstruktur ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Sedangkan wawancara tidak Terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara dilakukan berdasarkan pedoman yang telah dibuat sebelumnya. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal dari subjek penelitian yang lebih dalam. Wawancara dilakukan kepada guru yang mengajar kelas XI tentang capaian kompetensi dasar pada materi PAI Qur'an-hadis

b. *Observasi,*

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh segala sesuatu yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan capaian kompetensi dasar. Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan (Sukamdinata, 2010). Bungin dalam bukunya Penelitian Kualitatif (Bungin, 2007) mengemukakan beberapa bentuk observasi yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif, yaitu observasi partisipasi, observasi tidak terstruktur, dan observasi kelompok tidak terstruktur. Observasi partisipasi (*participant observation*) adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan dimana observer atau peneliti benar-benar

terlibat dalam keseharian responden. Observasi tidak berstruktur adalah observasi yang dilakukan tanpa menggunakan guide observasi. Pada observasi ini peneliti mengembangkan daya penelitian dalam meneliti suatu objek. Observasi kelompok adalah observasi yang dilakukan secara berkelompok terhadap suatu atau beberapa objek sekaligus

c. *Dokumentasi,*

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek. Hasil observasi dan wawancara lebih obyektif jika didukung adanya dokumentasi. Dokumentasi adalah sebuah catatan peristiwa yang telah terjadi yang mana bisa berupa foto, gambar, biografi, catatan tertulis.

Proses pengumpulan data ini melalui beberapa tahapan yang setiap tahapan tersebut saling terkait satu sama lain. Terdapat lima tahapan proses pengumpulan data kualitatif (1) Melakukan identifikasi Subjek/ Partisipan, (2) lokasi Penelitian (Site). Creswell dalam (Herdiansyah, 2010) mengatakan bahwa sebagai seorang peneliti kualitatif, harus benar-benar matang dalam melakukan identifikasi partisipan dan lokasi penelitian sebagai pondasi awal penelitian yang akan dilakukan, (3) mencari akses menuju subjek/partisipan penelitian dan lokasi penelitian, (4) menentukan jenis data yang akan dicari/diperoleh, dan (5) mengembangkan atau menentukan instrumen/metode pengumpulan data.

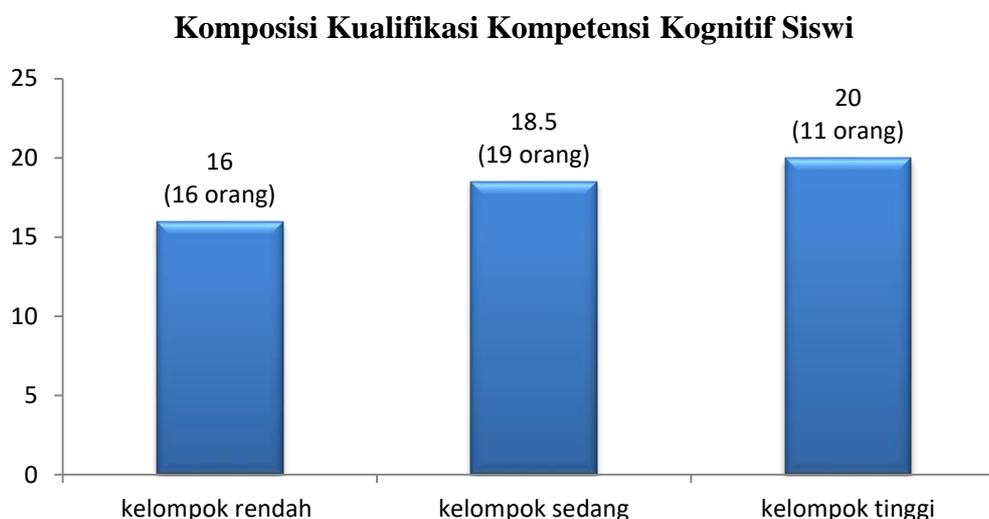
Dalam menentukan instrument metode pengumpulan data, hal yang perlu diingat adalah bahwa dalam penelitian kualitatif lebih bersifat fleksibel dibandingkan dengan metode lainnya. Beberapa hal yang diperhatikan dalam pengumpulan data untuk penelitian kualitatif ini diantaranya, penelitian dilakukan lebih dari satu kali, dalam melakukan pengumpulan data selalu disesuaikan dengan situasi alamiah, dan melakukan *probing* terhadap simbol (*Probing* adalah proses eksplorasi lebih dalam terhadap suatu hal yang dirasa perlu untuk diungkap). Pengumpulan data tentang capaian kompetensi dasar pada bahan ajar Qur'an-hadis dan berbagai peristiwa dalam proses pembelajaran PAI, yang menjadi unsur Kompetensi dasar Qur'an-hadis berbasis kognitif adalah (1) faham ayat alQur'an, (2) hafal ayat al-Qur'an, (3) faham hukum tajwid, (4) faham hadis dan (5) hafal hadis. Data yang diperoleh melalui metode pengumpulan data yang akan dikelola dan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dan diteliti adalah analisis ketercapaian kompetensi dasar quran-hadis kelas XI berbasis kognitif. Berdasarkan hasil pengumpulan data didapatkan hasil sebagai berikut:

(1) Kompetensi Dasar yang harus dicapai siswa terdiri dari kemampuan membaca dan menulis Qur'an surat al-Hujurat 49:12 dan Hadis Rasulullah SAW. tentang *Husnudzan* dengan baik dan benar, memahami makna secara tekstual dan kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi Akidah Akhlak terfokus pada pembahasan penanaman keimanan dan akidah yang benar serta sifat-sifat terpuji yang harus dimiliki oleh peserta didik, Menerjemahkan kandungan al-Qur'an surat al-Hujurat 49:12 dan Hadis Rasulullah saw. tentang *Husnudzan* dengan baik dan benar, memahami hukum tajwid serta menganalisa contoh dari hadis tentang *husnudzon*.

(2). Profil ketercapaian komposisi kualifikasi kompetensi kognitif siswi  
 Profil ketercapaian 5 (lima) komposisi kualifikasi kompetensi kognitif siswi pada Satuan Pendidikan Muadalah Pondok Pesantren, dapat ditunjukkan melalui gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Profil Ketercapaian Komposisi Kualifikasi *Kompetensi kognitif* siswi

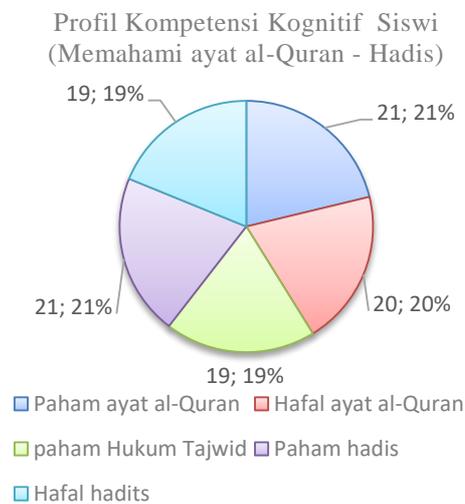
Nilai rata-rata kualifikasi ketercapaian kompetensi dasar berbasis kognitif dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok rendah, kelompok sedang dan kelompok tinggi. Pada kelompok rendah rata-rata ketercapaian kompetensi dasar berbasis kognitif adalah 16 yang terdiri dari 16 orang siswi, kelompok kelompok sedang rata-rata ketercapaian kompetensi dasar berbasis kognitif adalah 18.5 yang terdiri dari 19 orang siswi, dan kelompok tinggi rata-rata ketercapaian kompetensi dasar berbasis kognitif adalah 20 yang terdiri dari 11 orang siswi, dari jumlah siswi kelas XI 46 orang.

Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk suatu mata pelajaran di kelas tertentu. Untuk menilai penguasaan kompetensi sesuai dengan tuntutan dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), maka guru harus melakukan evaluasi dengan berbagai cara (Salamah, 2018).

(3) Hasil komunikasi/wawancara dengan siswa dan guru. Setelah mendapatkan data profil tersebut di atas (grafik 1) selanjutnya dikomunikasikan dengan siswa dan guru Hasil komunikasi dengan siswa yang masuk dalam kategori rendah, ternyata yang menyebabkan rendahnya rata-rata capaian kompetensi dasar adalah adanya kesulitan dalam pemahaman dan penerapan hukum tajwid dalam membaca al-Qur'an serta kesulitan peserta didik menghafal hadis. Maka guru memberikan saran kepada siswa dalam penerapan ilmu dan hukum-hukum tajwid pada bacaan al-Qur'an harus melalui proses pembiasaan dan praktik. Kemudian dalam kesulitan menghafal hadis pendidik memberikan saran untuk belajar menghafal *tadriji*, yaitu menghafal secara bertahap menghafal dimulai dari kalimat ke kalimat yang lain, mengulang-ulang hafalan, sampai kepada penghafalan hadis secara keseluruhan dan proses menghafal harus dibarengi dengan penuh kesabaran.

(4). Analisis Kesulitan ketercapaian Kompetensi Dasar Qur'an-hadis berbasis kognitif. Hasil analisis ketercapaian kompetensi dasar Qur'an-hadis dalam ranah kognitif dilakukan pula simulasi soal-soal yang harus dijawab oleh siswa.

Kemudian guru melakukan penilaian dari seluruh lembar jawaban siswa yang terdiri dari empat puluh enam siswi dan menghasilkan data Pada gambar 2.



**Gambar 2 Persentase Komposisi Kompetensi Kognitif siswi dalam memahami Kompetensi dasar Qur'an-Hadis**

Dari gambar di atas diketahui bahwa persentase ketercapaian nilai kompetensi dasar Qur'an-hadis berbasis kognitif dapat diungkapkan bahwa rata-rata ketercapaian kompetensi dasar pemahaman ayat alQur'an adalah 21,21 %; hafalan ayat alQur'an adalah 20,20 %; pemahaman hukum-hukum tajwid adalah 19,19 %; pemahaman hadis adalah 21,21 %; dan rata-rata ketercapaian kompetensi dasar nomor 5 yang berkenaan dengan hafalan hadis adalah 19,19 %

Dari pemaparan di atas dapat dijelaskan bahwa rata-rata tertinggi dari ketercapaian kompetensi dasar Qur'an-hadis berbasis kognitif adalah terdapat pada KD pemahaman al-Qur'an, hafalan Qur'an, dan pemahaman hadis. Dengan nilai rata-rata di atas 20 %. Rata-rata ter rendah dari ketercapaian KD Qur'an-hadis berbasis kognitif adalah terdapat pada KD nomor tiga yaitu kompetensi dasar penguasaan hukum tajwid dan hafalan hadis, nilai rata-rata 19,19 %.

Bila dilihat dari sisi rata-rata ketercapaian kompetensi dasar Qur'an-hadis berbasis kognitif dengan berdasarkan pada pemaparan di atas, Capaian Kompetensi Dasar mata pelajaran Qur'an-hadis belum merata, Menurut [Dwi Astuti \(2020\)](#) guru memantau setiap proses, kemajuan, kelebihan, kekurangan serta memperbaiki hasil belajar peserta didik dengan evaluasi hasil belajar yang dilakukan secara berkesinambungan. Pemilihan metode yang tepat dalam penilaian akan berpengaruh dalam validitas dan objektivitas hasil penilaian yang berpengaruh pada kualitas pendidikan.

Model evaluasi ketercapaian KD berbasis kognitif ini menjadi bagian yang sangat penting pada Pendidikan Agama Islam di Satuan Pendidikan Muadalah TMI Pondok Pesantren Darussalam Sindangsari Kersamanah Garut. Meskipun hasil observasi dan wawancara menunjukkan pada awalnya guru-guru merasa kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran serta pencapaian KD, namun itu memberikan alternatif kepada guru tentang solusi bagai mana pelajaran bisa benar-benar diserap

oleh peserta didik dan selanjutnya dapat diaplikasikan dalam bersikap dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis proses pelaksanaan pembelajaran dan proses pencapaian kompetensi dasar pada mata pelajaran Qur'an-hadis, maka diperoleh kesimpulan bahwa:

Capaian Kompetensi Dasar mata pelajaran Qur'an-Hadis belum merata, rata-rata tertinggi dari ketercapaian kompetensi dasar Qur'an-hadis berbasis kognitif adalah terdapat pada KD pemahaman al-Qur'an, hafalan Qur'an, dan pemahaman hadis, dengan nilai rata-rata di atas 20 %. Sedangkan rata-rata terendah pada KD penguasaan hukum tajwid dan hafalan hadis, nilai rata-rata 19.19 %. KD Qur'an-hadis menjadi prioritas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Satuan Pendidikan Muadalah (SPM) Pondok Pesantren Darussalam. Oleh karena itu, proses pembelajaran seharusnya memprioritaskan tercapainya KD sebagai bahan evaluasi hasil pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abid, M. N. (2017, Desember 19). *Dosen Muslim.com*. Retrieved from Dosen Muslim.com: [https://dosenmuslim.com/pendidikan/ruang-lingkup-pendidikan-agama-islam/#\\_ftn2](https://dosenmuslim.com/pendidikan/ruang-lingkup-pendidikan-agama-islam/#_ftn2)
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Choirul Fuad, Y. (2009). *Pedoman Pesantren Muadalah*. Jakarta: Direktur Jenderal Pendidikan Diniyah dan Pondok Pesantren.
- Darwin, S. (2018, 9 20). *Pengertian Indikator Secara Umum dan Menurut Para Ahli serta Jenis-Jenis Indikator Lengkap*. Retrieved from Pengertian Indikator Secara Umum dan Menurut Para Ahli serta Jenis-Jenis Indikator Lengkap: <https://www.pelajaran.co.id/2018/20/pengertian-indikator-secara-umum-dan-menurut-ahli-serta-jenis-jenis-indikator.html>
- Dwi Astuti, Eko Supriyanto, Muthoifin (2020), Model Penjaminan Mutu Ketercapaian Kompetensi Dasar dalam Sistem Pembelajaran Online pada Situasi *Work From Home (WFH)* PROFETIKA, Jurnal Studi Islam, Vol.21, No. 1, Special Issue 2020: 129-139
- Herdiansyah, H. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hidayat, A. d. (2014). Kebijakan Pesantren Mu'adalah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 185.
- KBBI. (2018, 9 20). *Pengertian Indikator secara umum dan menurut para ahli serta jenis-jenis indikator*. Retrieved from Pengertian Indikator secara umum dan menurut para ahli serta jenis-jenis indikator: <https://www.pelajaran.co.id/2018/20/pengertian-indikator-secara-umum-dan-menurut-ahli-serta-jenis-jenis-indikator.html>
- Moleong, L. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Permendikbud. (2013, 2 21). *Bahan Ajar Kelas IV Mengacu Kurikulum 2013*. Retrieved from Bahan Ajar Kelas IV Mengacu Kurikulum 2013: <https://www.fmedia.co.id/bahan-ajar-kelas-iv-mengacu-kurikulum-2013/>
- Permendiknas (2006,23). *Pengembangan Standar Kompetensi Dasar*.
- PMA RI. (2014, Juli 14). *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2014 Tentang Satuan Pendidikan Muadalah Pondok Pesantren Bab 1 Pasal 1*. Retrieved from Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2014 Tentang Satuan Pendidikan Muadalah Pondok Pesantren Bab 1 Pasal 1: <https://kalteng.kemenag.go.id/file/file/HumasKalteng/Irim1466049995.pdf>
- Ramayulis. (2005). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rofi'uddin. (1996). *Penilaian Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Malang: PPS IKIP Malang.
- Salamah, U. (2018). Penjaminan Mutu Penilaian Pendidikan. *EVALUASI: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 274-293.
- Senjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. (2012). *Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugono, D. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Sukamdinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- UU SISDIKNAS, N. 2. (2009). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 26 ayat 6*. Jakarta: Fokus Media.
- WHO. (1981). Retrieved from pengertian-indikator-secara-umum-dan-menurut-ahli-serta-jenis-jenis-indikator.: <https://www.pelajaran.co.id/2018/20/pengertian-indikator-secara-umum-dan-menurut-ahli-serta-jenis-jenis-indikator.html>
- Zaini, M. d. (2018). Penerapan Konsep Trilogy + 1 Learner dalam Menciptakan Pendidikan Humanis Melalui Peningkatan Peran dan Fungsi Stakeholders Pendidikan di SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 157.

## Peningkatan kemampuan berdebat melalui model pembelajaran *learning cycle 5E* dengan bantuan peta konsep

Mahftyn Amalia Sintawati<sup>1)\*</sup>, Sugiarti<sup>2)</sup>, Rangi Ramadhani Ilminisa<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>SMA Negeri 3 Malang, Jl. Sultan Agung No.7, Kota Malang, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Malang, Jl. Raya Tlogomas 246 Kota Malang, Indonesia

[mahftyn@gmail.com](mailto:mahftyn@gmail.com)\*, [atika\\_umm@yahoo.co.id](mailto:atika_umm@yahoo.co.id)

\*Penulis Koresponden

### ABSTRAK

Model pembelajaran *Learning Cycle 5E* sangat cocok untuk memacu dan mendorong siswa agar aktif menyampaikan ide/gagasan dalam praktik berdebat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berdebat melalui model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan bantuan peta konsep siswa G-2 SMA Negeri 3 Malang. Pemilihan Bantuan media peta konsep diharapkan dapat membantu siswa agar lebih terarah dalam pemahaman konsep serta menyampaikan ide/gagasan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas G-2 SMA Negeri 3 Malang pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 32 orang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan rancangan yang bersifat kolaboratif menggunakan 2 siklus dalam penerapannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, praktik, dan wawancara. Kemampuan berdebat siswa kelas G-2 SMAN 3 Malang melalui penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan bantuan peta konsep mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada nilai rata-rata hasil praktik berdebat pada siklus I yaitu 78,3 dengan jumlah ketuntasan sebanyak 24 siswa atau (75%). Pada pembelajaran siklus II nilai rata-rata praktik berdebat siswa yaitu 83,8 % dengan jumlah ketuntasan sebanyak 30 siswa atau (93,7%). Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan bantuan peta konsep mampu meningkatkan kemampuan berdebat siswa.

**Kata Kunci:** Kemampuan Berdebat; Model *Learning Cycle 5E*; Peta Konsep.

### ABSTRACT

The 5E Learning Cycle learning model is valid for stimulating and encouraging students to actively convey ideas / ideas in debating practice. This research aimed to improve debating skills through the 5E Learning Cycle learning model with the help of concept maps for G-2 students of SMA Negeri 3 Malang. Selection of concept map media assistance is expected to help students to be more focused in understanding concepts and conveying ideas. The research employed 32 students of G-2 class SMA Negeri 3 Malang in the even semester of the 2018/2019 academic year as the research subject. This research employed a classroom action research (CAR) with a collaborative design using 2 cycles in its application. The data collection techniques used in this research were observation, practice, and interviews. The debating ability of G-2 class students of SMAN 3 Malang through the application of the Learning Cycle 5E learning model with the help of concept maps has increased from pre-cycle, cycle I, and cycle II. The average value of the results of debating practice in cycle I was 78.3 with 24 students or (75%) completeness. In the second cycle of learning the average value of students' arguing practice was 83.8% with the total completeness of 30 students or (93.7%). The conclusion of the research shows that the application of the 5E Learning Cycle learning model with the help of concept maps can improve students' arguing skills.

**Keywords:** Concept Map; Debating Ability; 5E Cycle Learning Model

diunggah: 2019-04-02, direvisi: 2020-05-16, diterima: 2020-11-20, dipublikasi: 2020-11-20

Copyright (c) 2020 Sintawati et al

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



Cara sitasi: Sintawati, M., Sugiarti, S., & Ilminisa, R. (2020). Peningkatan kemampuan berdebat melalui model pembelajaran learning cycle 5E dengan bantuan peta konsep siswa G-2 SMA Negeri 3 Malang. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2). doi:<https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8024>

## PENDAHULUAN

Keterampilan berdebat diajarkan di sekolah khususnya kelas X untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam berkomunikasi secara langsung, baik secara individu maupun kelompok. Salah satu keterampilan berbicara yang harus dikuasai siswa dengan baik di kelas X adalah berargumentasi dalam sebuah forum debat. Hal ini sejalan dengan pendapat (Abidin, 2012) bahwa debat merupakan salah satu keterampilan berbicara yang dilakukan antarpribadi atau antarpihak.

Debat adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan gagasan/ide secara lisan mengenai suatu hal kepada orang lain disertai dengan alasan untuk mempertahankan pendapatnya. Debat merupakan kegiatan adu argumen antara dua orang atau lebih yang masing-masing berusaha memengaruhi orang lain untuk menerima argumen yang disampaikan (Simon, 2005). Debat dapat diartikan pula sebagai silang pendapat mengenai topik/mosi tertentu antara pihak afirmatif dan oposisi melalui kegiatan pertukaran pendapat yang terstruktur (Depdiknas, 2018). Melalui debat siswa dapat memberikan argumentasi dengan bukti yang relevan untuk mempertahankan argumen yang disampaikan.

Berkaitan dengan hal tersebut, dari hasil observasi dan wawancara dengan pendidik bahasa Indonesia kelas G-2 SMA Negeri 3 Malang, permasalahan yang paling menonjol adalah rendahnya kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan/ide sesuai dengan topik pada saat praktik berdebat. Hasil rata-rata nilai kelas G-2 materi berdebat masih rendah jika dibandingkan dengan keterampilan yang lain. Penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam menyampaikan argumen pada praktik berdebat diduga karena beberapa faktor. Kurang bervariasinya model dan media pembelajaran yang digunakan pendidik selama kegiatan belajar mengajar adalah salah satu faktor penyebab kemampuan siswa dalam praktik berdebat masih rendah. Kegiatan belajar mengajar yang sering dilakukan di dalam kelas hanya berupa transfer pengetahuan sehingga siswa masih cenderung kesulitan (kurang aktif) untuk mengungkapkan konsep yang ada di dalam pikirannya ke dalam bentuk verbal serta cenderung berbicara tidak terarah/keluar dari topik bahasan dalam praktik berdebat

Penelitian terdahulu berkaitan kemampuan berdebat dilakukan oleh dengan (Nahal, Muh. Taufik, & Sultan, 2019) dengan judul *Pengembangan Materi Berdebat Berbasis Model Pembelajaran Yurisprudensi Siswa Kelas X SMA* dengan fokus penelitian penggunaan bahan ajar berdebat berbasis model yurisprudensi dan menguji kelayakan bahan ajar materi berdebat berbasis model yurisprudensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian terhadap bahan ajar komponen kelayakan isi memperoleh rata-rata 3,39, komponen penyajian 3,53, komponen kebahasaan 3,47, komponen grafika 3,64, dan implikasi terhadap pengembangan kompetensi berdebat 3,83.

Keterampilan berdebat dengan menggunakan model *learning cycle* memiliki kelebihan dapat mengembangkan potensi masing-masing siswa. Penelitian terdahulu tentang penggunaan model *learning cycle* dilakukan oleh (Latifa, Verawati, & Harjono, 2017) yang berjudul *Pengaruh Model Learning Cycle 5E (Engage, Explore, Explain, Elaboration, & Evaluate) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X MAN 1 Mataram* hasil penelitian menunjukkan Penggunaan model *learning cycle* 5E (*Engage, Explore, Explain, Elaboration, & Evaluate*) lebih mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik daripada menggunakan model *cooperative learning* tipe STAD.

Berdasarkan data hasil dokumentasi nilai praktik debat siswa G-2 terdapat 12 siswa (37,5%) dari 32 siswa memiliki nilai kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yakni kurang dari 70 dengan perhitungan nilai rata-rata kelas G-2 adalah 77. Berdasarkan paparan masalah di atas, diperlukan satu model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas hasil pembelajaran praktik berdebat. Pemilihan model pembelajaran yang efektif sangat diperlukan sebagai bagian dari upaya peningkatan proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Learning Cycle* 5E. Model pembelajaran ini merupakan suatu model pembelajaran yang berorientasi pada siswa.

Pemilihan Model pembelajaran *Learning Cycle* 5E sangat cocok untuk memacu dan mendorong siswa agar aktif menyampaikan ide/gagasan dalam praktik berdebat. Model pembelajaran *Learning Cycle* 5E merupakan kesatuan tahap-tahap kegiatan yang dirancang sedemikian rupa agar siswa mampu secara aktif untuk membangun pengetahuan mereka sendiri selama pembelajaran (Rahayuningsih, R., Masykuri, M., & Utami, 2012). Menurut (Kurnaz & Çalik, 2008) model *Learning Cycle* 5E terdiri atas lima fase yang terorganisasi, yaitu *engagement, exploration, explanation, elaboration, dan evaluation*.

Model pembelajaran ini sangat berpotensi dalam mengembangkan cara belajar mandiri siswa melalui pemecahan masalah. Pembelajaran dengan model *Learning Cycle* 5E memacu siswa untuk terlibat dalam mempelajari permasalahan sesuai konteks, keterampilan berpikir tingkat tinggi, terampil dalam penyelesaian masalah, mempelajari berbagai bidang ilmu, mandiri dalam menggali pengetahuan, keterampilan pengelolaan kelompok, dan terampil dalam berkomunikasi. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa model *Learning Cycle* 5E memiliki tujuan untuk melatih siswa belajar berfikir secara mandiri dan mampu merangsang keterampilan siswa dalam menyampaikan gagasan selama pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Adapun pemilihan media pembelajaran berupa peta konsep diharapkan dapat memacu siswa lebih terarah dalam pemahaman konsep serta dalam menyampaikan ide/gagasan karena dapat dituangkan ke dalam peta konsep tersebut.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian peningkatan kemampuan berdebat melalui model *Learning Cycle* 5E dengan bantuan peta konsep siswa G-2 SMA Negeri 3 Malang berkolaborasi dengan pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas G-2 serta dosen bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Malang. Alasannya, agar penelitian ini dapat memberikan temuan baru dan perbaikan dalam proses belajar mengajar yang lebih menarik serta dapat meningkatkan hasil belajar praktik berdebat di SMA Negeri 3 Malang.

### **Pengertian Debat**

Debat merupakan kegiatan adu argumen antara dua orang atau lebih yang masing-masing berusaha memengaruhi orang lain untuk menerima argumen yang disampaikan (Simon, 2005). Debat dapat diartikan pula sebagai silang pendapat mengenai topik/mosi tertentu antara pihak afirmatif dan oposisi melalui kegiatan pertukaran pendapat yang terstruktur (Depdiknas, 2018). Debat adalah kegiatan menyampaikan pendapat oleh pihak pendukung kepada pihak penyangkal untuk menentukan baik tidaknya suatu usul atau argumen tertentu (Tarigan, 2008). (Abidin, 2012) lebih memperkuat bahwa debat merupakan salah satu keterampilan berbicara yang dilakukan pribadi atau kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa pendapat yang disampaikan oleh salah satu pihak lebih baik, lebih benar, dan lebih tepat dibandingkan pendapat lain pihak.

Jadi, debat merupakan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk menyalurkan ide, gagasan, dan pendapatnya dengan cara berargumentasi baik perorangan atau kelompok. Dengan demikian, debat merupakan materi yang sangat penting untuk dikuasai siswa dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara verbal, mengasah sikap intelektual, mengajarkan siswa untuk berpikir kritis, dan menghargai pendapat orang lain.

### **Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E***

Model pembelajaran siklus belajar (*Learning Cycle*) merupakan salah satu model pembelajaran berorientasi pada pembelajaran konstruktivistik. Model pembelajaran ini merupakan suatu model pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Model pembelajaran *Learning Cycle 5E* merupakan kesatuan tahap-tahap kegiatan yang dirancang sedemikian rupa agar siswa mampu secara aktif untuk membangun pengetahuan mereka sendiri selama pembelajaran (Rahayuningsih, R., Masykuri, M., & Utami, 2012).

Model *Learning Cycle* membantu siswa dalam menjabarkan ide-ide atau gagasan ilmiah, memperbaiki alasan-alasan ilmiah yang didapatkan dan meningkatkan kegiatan belajar di kelas khususnya dalam hal menyampaikan pendapat. *Learning Cycle* pertama kali diusulkan oleh Karplus, yaitu pembelajaran yang sesuai dengan teori belajar Piaget dan berbasis pada pendekatan saintifik. *Learning Cycle* terdahulu memiliki 3 fase. Saat ini, telah dikembangkan dan disempurnakan menjadi 5 fase. ditambah tahap *Engagement* dan *Evaluation* pada bagian akhir siklus (Kurnaz & Çalik, 2008). Berikut penjelasan masing-masing fase tersebut:

Fase pendahuluan (*Engagement*)

Pembelajaran pada fase ini bertujuan untuk menggali pengetahuan awal yang dimiliki siswa dan mendorong siswa untuk berpikir secara mandiri tentang hal baru yang didapat. Fase engagement akan mendorong siswa berpikir “mengapa hal itu terjadi?” dan “apa yang saya tahu tentang hal itu?”. Tujuan yang perlu dicapai oleh pendidik pada fase ini adalah menimbulkan rasa ingin tahu siswa tentang pokok bahasan yang akan dipelajari. Pendidik dapat memulai dengan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa berupa fakta atau fenomena yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada fase engagement ini seperti: demonstrasi, menganalisis teks atau fakta.

Fase eksplorasi (*Exploration*)

Pada fase eksplorasi siswa diberi kesempatan untuk bekerja secara mandiri maupun secara berkelompok tanpa arahan secara langsung dari pendidik. Kegiatan dimulai dengan siswa mencoba melakukan eksperimen kemudian mendiskusikan eksperimen tersebut secara kelompok. Dalam kegiatan ini pendidik berperan sebagai fasilitator untuk membantu siswa agar bekerja sesuai konteks permasalahan.

Melalui kegiatan eksplorasi ini, siswa diberi kesempatan untuk mencoba beberapa jalan keluar dari permasalahan, mendiskusikannya secara berkelompok, mencatat hasil diskusi kelompok, mempresentasikan gagasan yang telah didapat setelah pengamatan dan diskusi kelompok serta mengambil kesimpulan pemecahan masalah.

#### Fase penjelasan (*Explanation*)

Fase explanation adalah fase penjelasan yang dilakukan pendidik. Pada fase ini pendidik memberikan penegasan kembali secara lengkap konsep yang telah diperoleh siswa pada fase sebelumnya. Pada pembelajaran tahap ini siswa dapat mempresentasikan hasil eksplorasi yang telah mereka lakukan di depan kelas, misalnya dengan menuliskan data pengamatan, analisis data dan jawaban pertanyaan dalam Lembar Kerja Siswa (LKPD). Diskusi antaranggota kelompok sangat penting dilakukan pada fase ini untuk mengomentari atau memberikan tanggapan penjelasan konsep dari siswa atau kelompok lain. Pendidik dapat menggunakan metode diskusi atau tanya jawab interaktif yang bertokus pada identifikasi hal-hal pokok yang berhubungan dengan konsep yang dipelajari.

#### Fase penerapan konsep (*Elaboration*)

Fase ini mengarahkan siswa belajar mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipahami untuk diterapkan pada situasi atau permasalahan baru. Kegiatan pembelajaran pada fase ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman yang telah didapatkan siswa kemudian menerapkan konsep tersebut pada situasi baru sehingga pemahaman siswa menjadi lebih mantap. Pada beberapa kasus fase ini dilakukan dengan kegiatan menjawab soal-soal latihan. Hal ini dapat saja dilakukan asalkan soal-soal yang dipecahkan berupa pemecahan masalah yang mencakup ranah analisis, aplikasi, sintesis, dan evaluasi.

#### Fase evaluasi (*Evaluation*)

Ada dua hal yang ingin diketahui pada kegiatan belajar ini, yaitu (1) hasil belajar siswa dan (2) refleksi oleh pendidik untuk melakukan pembelajaran lebih lanjut. Kegiatan ini berhubungan dengan penilaian kelas yang dilakukan pendidik meliputi penilaian proses dan evaluasi penguasaan konsep yang diperoleh siswa. Pendidik dapat menggunakan lembar pengamatan untuk melakukan penelitian kinerja dan mengadakan tes untuk mengetahui tingkat pemahaman.

### **Media Peta Konsep**

Peta konsep merupakan salah satu cara mencatat materi pelajaran yang kreatif. Media ini dirasa dapat membantu memusatkan perhatian siswa, mengorganisasikan ide-ide yang muncul di pikiran mereka sehingga membantu siswa memahami, mengingat, dan lebih terarah dalam pemahaman konsep. Penggunaan media peta konsep untuk membantu siswa dalam pemahaman konsep yang berkaitan dengan mosi debat. Pemahaman konsep yang baik akan membantu menuntaskan permasalahan yang berkaitan banyaknya kesalahan memahami konsep dalam belajar agar mendapat hasil belajar yang lebih baik (Hamdani,

Kurniati, & Sakti, 2012). Media pembelajaran peta konsep merupakan salah satu bagian dari kesatuan pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep (Huda, 2010).

Media peta konsep memudahkan siswa memahami, mengingat, dan memudahkan dalam memahami konsep sehingga kemampuan berpikir dapat terasah dengan baik. Dengan demikian, kemampuan berpikir sistematis, kritis, analitis akan terbentuk melalui kegiatan berdebat.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan rancangan yang bersifat kolaboratif. Penelitian dilakukan secara kolaboratif bersama pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas G-2 SMA Negeri 3 Malang. Kolaborasi dalam penelitian ini adalah dengan merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan berbagi tugas selama proses pembelajaran. Prosedur penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas siklus-siklus. Siklus I bertujuan untuk mengetahui keterampilan berdebat siswa dalam tindakan awal penelitian. Peneliti merancang, Siklus I dipakai sebagai refleksi untuk melakukan siklus II, jika pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa dalam berdebat 80% tuntas, maka tidak akan dilakukan perbaikan. Namun, jika hasil siklus II belum mencapai ketuntasan sebesar 80% akan dilanjutkan siklus berikutnya, begitu seterusnya. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahap yakni (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, praktik, dan wawancara. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: (1) nilai praktik berdebat prasiklus, siklus I, dan siklus II; (2) informasi mengenai aktivitas siswa dan pendidik yang diperoleh dari hasil observasi; (3) informasi mengenai tanggapan siswa dan pendidik sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan yang diperoleh dari hasil wawancara.

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan kegiatan selama pelaksanaan pembelajaran praktik berdebat dengan model *Learning Cycle 5E* dengan bantuan peta konsep pada siswa kelas G-2 SMA Negeri 3 Malang. Data kualitatif dianalisis dengan prosedur menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan yaitu, lembar observasi hasil pencatatan siswa dan pendidik selama proses pembelajaran serta lembar wawancara.

Data kuantitatif melalui proses sebagai berikut:

### Tahap pengolahan data

Tahap pengolahan data kuantitatif meliputi kegiatan merekap nilai yang diperoleh siswa, menghitung nilai rata-rata kelas, dan menghitung presentase hasil belajar siswa secara klasikal.

### Penilaian dan pengategorian

#### 1) Tahap penilaian

**Tabel 1. Rubrik penilaian**

No	Aspek yang dinilai	Kriteria penilaian	Skor
1	Matter (i). - Kelogisan pendapat 1. Intepretasi 2. Definisi 3. Themeline	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memenuhi 3 Matter</li> <li>▪ Memenuhi 2 Matter</li> <li>▪ Memenuhi 1 Matter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 25</li> <li>▪ 20</li> <li>▪ 15</li> </ul>
2	Manner (ii). - Penggunaan suara 1. Volum suara 2. Pengaturan nafas 3. Tekanan suara 4. Artikulasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memenuhi 4 Manner</li> <li>▪ Memenuhi 3 Manner</li> <li>▪ Memenuhi 2 Manner</li> <li>▪ Memenuhi 1 Manner</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 25</li> <li>▪ 20</li> <li>▪ 15</li> <li>▪ 10</li> </ul>
3	Method (iii). - Penataan dan Pengorganisasian ide/gagasan pendapat 1. Pembukaan (tujuan dan arah pembicaraan 2. Isi (pengungkapan ide) 3. Penutup (Kesimpulan atas apa yang telah diungkapkan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memenuhi 3 Matter</li> <li>▪ Memenuhi 2 Matter</li> <li>▪ Memenuhi 1 Matter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 25</li> <li>▪ 20</li> <li>▪ 15</li> </ul>
4	Ketepatan penggunaan diksi (iv).	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tidak terdapat kesalahan dalam penggunaan diksi</li> <li>▪ Terdapat 1-3 kesalahan dalam penggunaan diksi</li> <li>▪ Terdapat 4-10 kesalahan dalam penggunaan diksi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 25</li> <li>▪ 20</li> <li>▪ 15</li> </ul>
<b>Jumlah</b>			<b>100</b>

$$Na = i + ii + iii + iv$$

Keterangan:

Na = Nilai akhir

i = Jumlah skor yang diperoleh

ii = Jumlah skor yang diperoleh

iii = Jumlah skor yang diperoleh

iv = Jumlah skor yang diperoleh

Nilai rata-rata kelas diketahui dengan cara:

$$M = \frac{\sum Fx}{N}$$

Keterangan:

M = nilai rata-rata kelas

$\sum Fx$  = jumlah nilai siswa

N = jumlah siswa

(D.R Hidayat, 2009, p. 52)

Presentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal diketahui dengan cara:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase ketuntasan belajar siswa

n = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah seluruh siswa

(Depdiknas, 2016, p. 36)

2) Pengategorian

**Tabel 2. Pedoman penilaian** (Arikunto, 1997, p. 244)

Rentang skor	Huruf	Tingkat kemampuan
80-100	A	Baik sekali
66-79	B	Baik
56-65	C	Cukup
40-55	D	Kurang
30-39	E	Gagal

**Tabel 3. Kriteria keberhasilan pembelajaran** (Purwanto, 2010, p. 103)

Pencapaian %	Kualifikasi	Kategori nilai
80%-100%	A	Sangat baik
70%-79%	B	Baik
60%-69%	C	Cukup
50%-59%	D	Kurang
0%-49%	E	Gagal

Tahap Penarikan Kesimpulan

Pada tahap penarikan kesimpulan kegiatan yang dilakukan adalah menyimpulkan semua data yang sudah dianalisis. Pada kegiatan ini mencakup hasil data yang didapat dan memberikan penjelasan mengenai hasil data. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi dua instrumen yaitu instrumen pengumpulan data dan instrumen pemandu analisis data. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, lembar wawancara, lembar penilaian, dan skala penilaian praktik berdebat. Instrumen pemandu analisis data berupa tabel hasil skala penilaian praktik berdebat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil penelitian yang meliputi: (1) penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan bantuan peta konsep dalam pembelajaran praktik berdebat (2) peningkatan kemampuan berdebat siswa kelas G-2 SMA

Negeri 3 Malang setelah penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan bantuan peta konsep.

### **Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan Bantuan Peta Konsep dalam Pembelajaran Praktik Berdebat**

Penerapan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan bantuan peta konsep dalam pembelajaran praktik berdebat adalah upaya untuk mengatasi pemasalahan praktik berdebat pada siswa kelas G-2 SMA Negeri 3 Malang. Tindakan ini berlandaskan hasil observasi dan wawancara pada tahapan prasiklus.

#### **Siklus I**

Pada siklus ini dilaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan bantuan peta konsep sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berdebat siswa kelas G-2 SMA Negeri 3 Malang. Siklus ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan waktu 4 x 45 menit.

Pertemuan pertama

Tindakan pembelajaran pertemuan pertama dilaksanakan pada Jumat, 25 Januari 2019 pada pukul 10.20 s.d 13.30 WIB.

#### a) Kegiatan Awal Pembelajaran

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan siswa adalah menjawab salam dari pendidik, merespon kehadiran siswa, menerima informasi mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menerima informasi tentang manfaat belajar teks debat, dan menerima informasi tentang materi yang akan dipelajari.

#### b) Kegiatan Inti

- 1) Siswa mencermati video/teks debat yang berjudul “Peresmian Bahasa Inggris sebagai Bahasa Nasional Setelah Bahasa Indonesia” yang disajikan oleh pendidik sebagai teks pemodelan.
- 2) Siswa diminta membaca literatur untuk mengidentifikasi permasalahan/ isu, sudut pandang, argumen beberapa pihak dan simpulan teks debat “Peresmian Bahasa Inggris sebagai Bahasa Nasional Setelah Bahasa Indonesia”
- 3) Siswa mengidentifikasi hal berikut dengan bantuan peta konsep
  - a. Menentukan mosi dalam debat
  - b. Menjelaskan argumen yang terdapat pada pihak pro
  - c. Menjelaskan argumen yang terdapat pada pihak kontra
  - d. Menyimpulkan isi debat
- 4) Siswa menjabarkan hubungan argumen berupa fakta terhadap isu dari segi pro ataupun kontra untuk menemukan esensi debat.
- 5) Siswa mempresentasikan hasil kerjanya setelah siswa memperoleh informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, dan mengidentifikasi permasalahan/isu dan argumen dari beberapa pihak dan simpulan dari debat.
- 6) Siswa memaparkan esensi dari debat.
- 7) Menyajikan mosi berdasarkan isu atau permasalahan yang sedang berkembang.
- 8) Siswa menyusun kesimpulan berdasarkan hasil presentasi.

#### c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, siswa bersama pendidik melakukan refleksi. Refleksi dilakukan dengan memberikan penegasan kembali mengenai materi yang telah disampaikan dengan cara siswa menjawab pertanyaan dari pendidik. Tahap

selanjutnya, pendidik mengakhiri pembelajaran dan menutup pembelajaran dengan salam.

#### Pertemuan Kedua

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Selasa, 29 Januari 2019 pada pukul 14.00 s.d 15.30 WIB. Kegiatan dalam pertemuan kedua merupakan lanjutan dari pertemuan pertama.

##### a) Kegiatan Awal Pembelajaran

Kegiatan awal pada pertemuan kedua tidak jauh berbeda dengan pertemuan pertama yang diawali dengan siswa menjawab salam yang disampaikan pendidik, merespon kehadiran siswa yang dilakukan pendidik, menerima informasi mengenai tujuan pembelajaran yang diinginkan dicapai. Selanjutnya, pendidik mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan pertama dengan mengajukan pertanyaan cara menyimpulkan debat, melengkapi argumen, dan memeberikan tanggapan terhadap mosi.

##### b) Kegiatan Inti

Siswa dibagi 2 kelompok besar, ganjil dan genap.

Kelompok Pro adalah siswa bernomor genap.

Kelompok Kontra adalah siswa bernomor ganjil.

Siswa menyimak video tentang “Sistem Zonasi Sekolah”.

Siswa dengan bimbingan pendidik melengkapi argumen dari mosi yang telah ditentukan dengan bantuan peta konsep.

Siswa menyajikan teks debat yang lengkap ditinjau dari rumusan argumen dan fakta dari pro atau kontra.

Masing-masing kelompok ganjil dan genap menyampaikan tanggapannya tentang mosi yang telah ditentukan di depan kelas disertai fakta pendukung.

Siswa menyimpulkan hasil dari menanggapi video debat yang telah disimak.

Siswa menyimpulkan esensi dari debat yang telah disimak dan ditanggapi.

##### c) Kegiatan penutup

Kegiatan yang dilaksanakan pada kegiatan ini adalah menegaskan kembali materi yang telah disampaikan sebagai tahap refleksi. Tahap refleksi dilakukan dengan cara siswa menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi memberikan argumen dan tanggapan terhadap suatu mosi. Setelah siswa selesai menyimpulkan materi pembelajaran yang telah disampaikan, pendidik mengakhiri pembelajaran dan menutup pembelajaran dengan salam.

## Siklus II

Tindakan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 2 Februari 2019 pukul 10.20 s.d 13.30 WIB.

##### a) Kegiatan Awal Pembelajaran

Kegiatan awal pembelajaran pada siklus II sama halnya pada pertemuan sebelumnya yang diawali dengan siswa menjawab salam yang disampaikan pendidik, merespon kehadiran siswa yang dilakukan pendidik. Selanjutnya, siswa menerima informasi mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

Siswa membaca teks debat yang telah disajikan di pertemuan sebelumnya.  
Siswa menelaah isi debat (permasalahan/ isu, sudut pandang, argumen beberapa pihak dan simpulan) terkait dengan teks debat yang telah disajikan oleh pendidik.

Siswa mengidentifikasi ragam bahasa yang terdapat dalam teks debat.

Siswa dibagi 4 kelompok besar, ganjil dan genap

Kelompok Pro adalah siswa bernomor genap (dua kelompok)

Kelompok Kontra adalah siswa bernomor ganjil (dua kelompok)

Pendidik memberikan dua mosi sebagai bahan debat yaitu “Indonesia Tanpa Tembakau (rokok)” dan “UKBM Tidak Tepat Dilaksanakan di Sekolah”

Setelah siswa mengidentifikasi ragam bahasa debat, Siswa menyusun argumen untuk mendukung atau menolak mosi dengan bantuan peta konsep.

Siswa merancang peta konsep dengan bantuan pertanyaan:

    Apa yang kalian tahu tentang mosi yang telah kalian dapatkan?

    Mengapa mosi itu terjadi?

    Apa latar belakang kalian mendukung atau menolak mosi tersebut?

    Fakta apa saja yang kalian temukan untuk mendukung atau menolak mosi tersebut?

Siswa mulai memetakonsepskan argumen pendukung atau menolak mosi debat

Siswa melengkapi dan bertukar pendapat dalam kelompok

Siswa dibagi 4 kelompok besar, ganjil dan genap

    Kelompok pro adalah siswa bernomor genap (dua kelompok)

    Kelompok kontra adalah siswa bernomor ganjil (dua kelompok)

Siswa melakukan debat dengan kriteria yang sudah ditentukan;

    1 (satu) orang sebagai moderator

    2 (dua) kelompok sebagai pihak pro

    2 (dua) kelompok sebagai pihak kontra

Siswa menyimpulkan hasil dari debat yang telah dilakukan

c) Kegiatan penutup

Pada akhir pembelajaran siswa bersama pendidik melaksanakan kegiatan refleksi. Kegiatan refleksi dilaksanakan dengan menegaskan kembali materi yang telah disampaikan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa. Setelah kegiatan refleksi dirasa cukup, pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesulitan dan hambatan yang dialami. Selanjutnya, pendidik mengakhiri pembelajaran dan menutup pembelajaran dengan salam.

**Peningkatan Kemampuan Berdebat Siswa Kelas G-2 SMA Negeri 3 Malang setelah Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle* 5E dengan Bantuan Peta Konsep.**

Peningkatan kemampuan berdebat siswa kelas G-2 SMA Negeri 3 Malang setelah penerapan model pembelajaran *Learning Cycle* 5E dengan bantuan peta konsep dapat dilihat dari perbandingan nilai atau skor yang diperoleh siswa dalam praktik berdebat pada setiap siklus. Hasil perbandingan nilai praktik berdebat siswa kelas G-2 SMAN 3 Malang tahun ajaran 2019/2020 menunjukkan adanya peningkatan dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II.

**Prasiklus**

Pada tahap prasiklus nilai rata-rata praktik berdebat siswa adalah 72,5. Sebanyak 12 atau (37,5%) siswa belum mencapai KKM, sedangkan yang mencapai KKM

sebanyak 20 siswa atau (62,5%) siswa. Berdasarkan data tersebut, kemampuan praktik berdebat siswa kelas G-2 SMAN 3 Malang dapat disimpulkan masih tergolong rendah dan belum mencapai 80% ketuntasan yang telah ditentukan sehingga kemampuan siswa dalam praktik berdebat perlu ditingkatkan.

### Siklus I

Pada siklus I nilai rata-rata praktik berdebat siswa adalah 78,3. Siswa yang mencapai KKM sebanyak 24 atau (75%) siswa sedangkan sisanya, sebanyak 8 atau (25%) belum mencapai KKM. Walaupun telah terjadi peningkatan pada siklus I, pembelajaran praktik berdebat dapat dikatakan belum tuntas. Hal ini disebabkan kemampuan praktik berdebat belum mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal atau jumlah siswa yang tuntas <80%. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dengan melaksanakan siklus II.

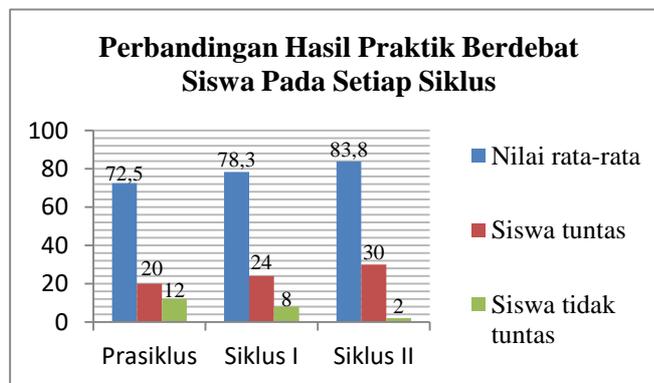
### Siklus II

Berdasarkan hasil analisis pada siklus II dapat dikatakan kegiatan pembelajaran pada siklus II tuntas atau dalam kategori baik. Nilai rata-rata siswa dalam praktik berdebat pada siklus II adalah 83,8. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 30 atau (93,7%) siswa sedangkan sisanya, sebanyak 2 atau (6,3%) belum mencapai KKM. Berdasarkan hal tersebut, upaya perbaikan pada siklus selanjutnya tidak diperlukan karena jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM >80% dengan kesimpulan telah mencapai ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

Berdasarkan hasil praktik berdebat yang diperoleh siswa kelas G-2 SMAN 3 Malang menunjukkan adanya peningkatan dari tahap prasiklus ke siklus I dan siklus II. Adapun hasil praktik berdebat siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4. Perbandingan hasil praktik berdebat siswa antarsiklus**

No Tahap	Presentase Ketuntasan		Total Skor	Nilai Rata-rata
	Tuntas (≥70)	Tidak Tuntas (<70)		
1 Prasiklus	20 siswa (62,5%)	12 siswa (37,5%)	2321	72,5
2 Siklus I	24 siswa (75%)	8 siswa (25%)	2504	78,3
3 Siklus II	30 siswa (93,7%)	2 siswa (6,3%)	2680	83,8



**Grafik 1. Perbandingan hasil praktik berdebat siswa antarsiklus**

Berdasarkan diagram perbandingan hasil praktik berdebat diketahui pada tahap prasiklus nilai rata-rata siswa dalam praktik berdebat yaitu 72,5. Jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 12 siswa atau (37,5%), sedangkan siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 20 siswa atau (62,5%) siswa Selanjutnya, hasil siklus I setelah penerapan model pembelajaran *Learning Cycle* 5E dengan bantuan peta konsep pada pembelajaran praktik berdebat menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan tahap prasiklus. Nilai rata-rata hasil praktik berdebat pada siklus I yaitu 78,3. Jumlah siswa belum tuntas sebanyak 8 siswa atau (25%), sedangkan siswa dinyatakan tuntas sebanyak 24 siswa atau (75%). Pada pembelajaran siklus II nilai rata-rata praktik berdebat siswa yaitu 83,8. Jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa atau (6,3%), sedangkan sebanyak 30 siswa atau (93,7%) dinyatakan tuntas. Penelitian ini memiliki keunggulan karena menekankan pada penerapan *learning cycle* yang mewajibkan siswa untuk melakukan diskusi, praktik, hingga evaluasi. Melalui penerapan model tersebut siswa mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa dalam praktik berdebat.

## SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi temuan penelitian dan pembahasannya dapat dikemukakan bahwa, penerapan model pembelajaran *Learning Cycle* 5E dengan bantuan peta konsep untuk meningkatkan kemampuan berdebat siswa melalui proses sebagai berikut. 1) Setiap siswa dalam satu kelompok merancang peta konsep tentang mosi debat melalui pertanyaan “apa yang mereka tahu tentang mosi debat yang mereka dapatkan sebagai bahan debat?”, “mengapa mosi tersebut ada” untuk membuat latar belakang pada debat sebagai tahapan *engaged*. 2) Setiap siswa dalam satu kelompok berdiskusi, membaca referensi dari berbagai sumber (satu siswa minimal satu argumen di dalam satu kelompok), dan mencoba memetakonsepskan argumen yang mendukung atau menolak mosi sebagai tahapan *explore*. 3) Setiap siswa dalam satu kelompok menganalisis hasil peta konsep yang telah mereka buat, melengkapi dan bertukar pendapat untuk melengkapi argumen di dalam peta konsep sebagai tahapan *explain*. 4) Dua pasang kelompok melakukan praktik berdebat sebagai tahapan *elaborate*. 5) Tahapan terakhir yaitu evaluasi, dua kelompok yang tidak berdebat memberikan penilaian secara lisan maupun tulis kepada dua kelompok yang berdebat.

Kemampuan berdebat siswa kelas G-2 SMAN 3 Malang setelah penerapan model pembelajaran *Learning Cycle* 5E dengan bantuan peta konsep mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus nilai rata-rata siswa dalam praktik berdebat yaitu 72,5. Jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 12 siswa atau (37,5%), sedangkan siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 20 siswa atau (62,5%) siswa Selanjutnya, hasil siklus I setelah penerapan model pembelajaran *Learning Cycle* 5E dengan bantuan peta konsep pada pembelajaran praktik berdebat menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan tahap prasiklus. Nilai rata-rata hasil praktik berdebat pada siklus I yaitu 78,3. Jumlah siswa belum tuntas sebanyak 8 siswa atau (25%), sedangkan siswa dinyatakan tuntas sebanyak 24 siswa atau (75%). Pada pembelajaran siklus II nilai rata-rata praktik berdebat siswa yaitu 83,8. Jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa atau (6,3%), sedangkan sebanyak 30 siswa atau (93,7%) dinyatakan tuntas. Berdasarkan informasi tentang proses dan peningkatan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian peningkatan kemampuan berdebat melalui model pembelajaran *Learning*

Cycle 5E dengan bantuan peta konsep pada siswa kelas G-2 SMAN 3 Malang dapat dikatakan berhasil.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, saran yang direkomendasikan sebagai berikut.

- 1) Pendidik bahasa Indonesia SMAN 3 Malang, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran Learning Cycle 5E dengan bantuan peta konsep pada pembelajaran berdebat pada waktu mendatang serta dapat mengembangkannya pada pembelajaran teks-teks yang lain.
- 2) Siswa kelas G-2 SMAN 3 Malang, disarankan untuk mempertahankan aktivitas pada pembelajaran teks-teks selanjutnya.
- 3) Peneliti selanjutnya, disarankan dapat melaksanakan kegiatan sejenis dengan lebih memperhatikan alokasi waktu sehingga kemampuan berdebat menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* dengan bantuan peta konsep mendapatkan hasil yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Arikunto, S. (1997). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- D.R Hidayat, & A. B. (2009). *Cara Mudah Melakukan Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Trans Info Media.
- Depdiknas. (2016). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hamdani, Kurniati, & Sakti. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif dengan Menggunakan Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*, 10(1), 79–88.
- Huda. (2010). Penerapan Peta Konsep untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran di Kelas.
- Kurnaz, M. A., & Çalik, M. (2008). Using Different Conceptual Change Methods Embedded Within the 5E model: A Sample Teaching for Heat and Temperature. *Journal of Physics Teacher Education Online*, 5(1).
- Latifa, B. R. A., Verawati, N. N. S. P., & Harjono, A. (2017). Pengaruh Model Learning Cycle 5E (Engage, Explore, Explain, Elaboration, & Evaluate) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X Man 1 Mataram. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 3(1), 61. <https://doi.org/10.29303/jpft.v3i1.325>
- Nahal, R., Muh. Taufik, & Sultan. (2019). Pengembangan Materi Berdebat Berbasis Model Pembelajaran Yurisprudensi Siswa Kelas X SMA. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(3), 173–184. <https://doi.org/10.26499/bahasa.v1i3.39>
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahayuningsih, R., Masykuri, M., & Utami, B. (2012). Penerapan Siklus Belajar 5E (Learning Cycle 5E) Disertai Peta Konsep untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Belajar Kimia pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali

- Kelarutan Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kartasura Tahun Pelajaran 2011/2012.  
*Jurnal Pendidikan Kimia*, 1(1), 51–58.
- Simon. (2005). *Pembelajaran dengan Metode Debat Plus*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, H. G. (2008). *Bericara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

## Meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan pendekatan saintifik dalam kegiatan *lesson study*

Arif Setiawan<sup>1)\*</sup>, Gigit Mujiyanto<sup>2)</sup>, Djoko Asihono<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Malang, Jl. Raya Tlogomas 246, Malang, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Malang, Jl. Raya Tlogomas 246, Malang, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Muhammadiyah Malang, Jl. Raya Tlogomas 246, Malang, Indonesia

[arifsetiawan1988@gmail.com](mailto:arifsetiawan1988@gmail.com)\*; [gigit\\_m@yahoo.com](mailto:gigit_m@yahoo.com); [aishono@gmail.com](mailto:aishono@gmail.com)

\*Penulis Koresponden

### ABSTRAK

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sering diremehkan oleh para siswa. Akan tetapi, kenyataannya pada evaluasi akhir banyak ditemukan nilai terendah yang diperoleh siswa berasal dari mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang. Program *lesson study* ini dilakukan dalam 4 siklus dengan menerapkan pendekatan saintifik yang diimplementasikan melalui strategi pembelajaran inkuiri. Strategi tersebut berimplikasi pada pemakaian metode inkuiri, diskusi, dan kunjung kelompok. Hasil penelitian menunjukkan keaktifan siswa dapat ditingkatkan. Peningkatan keaktifan siswa tersebut beriringan dengan tujuan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik yang meliputi (1) menanya/menjawab teks prosedur, (2) menerapkan penulisan teks prosedur, dan (3) mengomunikasikan menanggapi teks prosedur. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan pemakaian pendekatan saintifik dalam kegiatan *lesson study* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** Keaktifan Siswa; *Lesson Study*; Pendekatan Saintifik.

### ABSTRACT

Bahasa Indonesia subject is one of the subjects that is often underestimated by students. However, it was found that the lowest scores obtained by students came from Indonesian subjects in the final evaluation. This research aimed to increase student activeness in Indonesian subjects by analysing 27 research subjects on grade VII students of SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang. This lesson study program was carried out in 4 cycles by applying a scientific approach through an inquiry learning strategy. This strategy implied to the use of inquiry, discussion, and group visits methods. The results showed that students activity could be improved. Increasing the activeness of students goes parallel with the learning objectives by using a scientific approach which includes (1) asking / answering procedure texts, (2) applying procedural text writing, and (3) communicating responding to procedural texts. Based on the result, it can be concluded that the use of a scientific approach in lesson study activities can increase student activeness in Bahasa Indonesia subjects.

**Keywords:** Student Activity; Lesson Study; Scientific Approach.

diunggah: 2018-12-05, direvisi: 2020-11-12, diterima: 2020-11-20, dipublikasi: 2020-11-20

Copyright (c) 2020 Setiawan et al

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



Cara sitasi: Setiawan, A., Mujiyanto, G., & Asihono, D. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa kelas vii dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan pendekatan saintifik dalam kegiatan lesson study. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2). doi:<https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.7177>

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah memiliki tujuan yang akan dicapai (Nurhayati, 2020). Salah satu tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran adalah perubahan tingkah laku (Nurhayati, 2020), yang meliputi aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik (Hardini, 2015; Mardiyah, 2012; Ramlah, Firmansyah, & Zubair, 2015). Selain perubahan tingkat laku, proses pembelajaran juga memerlukan partisipasi aktif siswa, komunikasi dua arah siswa dengan guru, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Megawati & Sari, 2012; Ramlah *et al.*, 2015; Wibowo, 2016; Widhiyarsari, Umami, & Suja, 2019). Keaktifan siswa akan mewujudkan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah dirancang oleh guru (Sundari, 2013; Yulianto, Fatchan, & Astina, 2017). Selain itu, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap proses perkembangan berpikir, emosi, dan sosial budaya yang sangat kompleks (Wibowo, 2016).

Upaya nyata untuk mewujudkan proses pembelajaran yang sesuai dengan skenario dapat direalisasikan dengan menggunakan pendekatan, strategi, dan media (Rusminati & Sulistyawati, 2018), yang telah ditentukan oleh guru dalam perencanaan pembelajaran (Bintari, Suidiana, & Putrayasa, 2014). Pendekatan saintifik menjadi salah satu pendekatan yang dapat dipilih dan digunakan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, karena pendekatan saintifik mengedepankan beberapa tahapan yang meliputi (a) mengamati, (b) merumuskan masalah, (c) merumuskan hipotesis, (d) menganalisis data, (e) menarik kesimpulan, dan (f) mengomunikasikan konsep (Machin, 2014). Beberapa tahapan yang begitu kompleks tersebut, pendekatan saintifik bertujuan untuk mengantarkan siswa benar-benar merasakan bahwa belajar itu merupakan sebuah kebutuhan (Machin, 2014; Sukmasari, Putra, & Kristiantari, 2015). Dengan tahapan yang begitu kompleks, panjang, dan berorientasi pada bagaimana memberikan pengalaman nyata dalam pembelajaran pada siswa (Sukmasari *et al.*, 2015; Wijayanti, 2014), maka pendekatan saintifik dapat digunakan pada semua mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran bahasa Indonesia.

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sering diremehkan oleh siswa (Kristina, 2018; Wardiati, 2017). Siswa menganggap bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang mudah karena telah digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Kristanto, Hapsari, Nita, & Maimunah, 2015; Wardiati, 2017). Akan tetapi, pada kenyataannya nilai terendah yang sering didapatkan oleh siswa setelah evaluasi yakni berasal dari mata pelajaran bahasa Indonesia (Kristanto *et al.*, 2015). Selain itu, nilai Ujian Nasional (UN) bahasa Indonesia dari tahun ke tahun pada tingkat SMP dan SMA selalu mendapatkan nilai di bawah rata-rata (Gidot, Mashudi, & Matsum, 2013). Nilai mata pelajaran bahasa Indonesia selalu di bawah nilai mata pelajaran yang lainnya, seperti matematika dan bahasa Inggris (Gidot *et al.*, 2013; Wardiati, 2017). Kondisi tersebut hampir terjadi di seluruh sekolah-sekolah yang ada di Indonesia, salah satunya SMP Muhammadiyah 6 Dau Malang.

Melalui fenomena tersebut, dapat dikatakan bahwa berbagai macam pendekatan yang telah dicetuskan sangat dibutuhkan dalam suatu pembelajaran. Pendekatan-pendekatan tersebut tentunya diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap bahasa Indonesia yang harus dibangun sejak memasuki bangku SMP (kelas VII) (Kristina, 2018). Di samping itu, pendekatan yang

digunakan dalam suatu pembelajaran diharapkan mampu menghidupkan suasana belajar agar tidak monoton dan membosankan (Setiawan, 2020). Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai kumpulan metode dan cara yang digunakan oleh guru dalam melakukan pembelajaran (Setiawan & Mufassaroh, 2020; Winarsih & Sulistyowati, 2016). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu pendekatan saintifik (Wijayanti, 2014).

Pendekatan saintifik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berbasis ilmiah (*scientific*) yang diyakini mampu membangkitkan minat belajar siswa (Machin, 2014; Rudyanto, 2016). Dalam pendekatan saintifik, siswa tidak hanya mendapatkan informasi dari guru semata (Rusminati & Sulistyawati, 2018), melainkan dapat berasal dari mana saja, serta siswa menjadi pusat belajar, bukan lagi menjadi objek pembelajaran (Permatasari, 2014). Adapun langka-langkah dalam pendekatan saintifik meliputi (1) mengamati, (2) menanya, (3) mengumpulkan data, (4) mengolah informasi, dan (5) mengomunikasikan (Machin, 2014). Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan (Dewi, 2016; Machin, 2014). Dalam melaksanakan proses tersebut arahan dari guru sangat diperlukan, namun arahan tidak sepenuhnya diberikan, melainkan sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa atau semakin tingginya tingkat kelas siswa (Bintari et al., 2014). Oleh sebab itu, karakter, *skill*, dan kognisi siswa sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik.

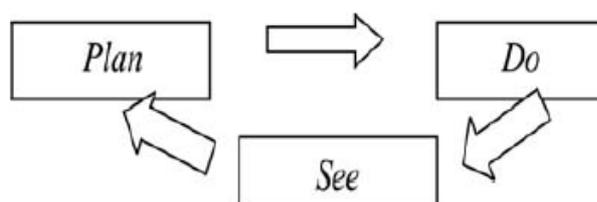
Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik menekankan pada partisipasi aktif siswa (Rudyanto, 2016) dalam pembelajaran. Partisipasi aktif siswa menjadi sebuah modal berharga dalam kesuksesan pembelajaran yang telah dituangkan guru dalam perencanaan (Mustofa, Susilo, & Al Muhdhar, 2016), yang berorientasi pada kualitas dan inovasi pembelajaran (Rustono, 2008; A. Winarsih & Mulyani, 2012). Kualitas dan inovasi pembelajaran merupakan hal yang mutlak ada dalam pembelajaran, salah satu cara untuk meningkatkan keduanya adalah dengan menyelenggarakan pembelajaran melalui kegiatan *lesson study* (Rahayu, Mulyani, & Miswadi, 2012). *Lesson study* merupakan model pembinaan profesi pendidik melalui kegiatan yang bersifat kolaboratif dan berkelanjutan (Rustono, 2008). Dari sisi inovasi pembelajaran, *lesson study* juga dianggap sebagai sebuah penggerak gairah belajar di sekolah (Rustono, 2008), karena pada praktiknya melibatkan semua unsur di sekolah untuk menuju perbaikan yang lebih baik (Murtiani, Fauzan, & Ratnawulan, 2012; Susanto, 2012; Wulandari, Arifin, & Irmawati, 2015). Selain itu, *lesson study* juga memposisikan siswa sebagai sumber belajar (Agustiana, Putra, & Farida, 2018), sehingga siswa dapat saling bertukar informasi (*sharing*) ataupun ide/gagasan dalam kegiatan pembelajaran yang bermuara pada terjadinya proses interaksi antarsiswa (Agustiana et al., 2018; Jurniati, 2009). Dengan demikian, pendekatan saintifik melalui kegiatan *lesson study* dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti mata pelajaran bahasa Indonesia.

Adapun penelitian sejenis yang sudah dilakukan sebelumnya lebih banyak membahas mengenai penerapan *lesson study* dalam pembelajaran (Agustiana et al., 2018; Jurniati, 2009; Murtiani et al., 2012; Mustofa et al., 2016; Pantiwati, 2015; Rahayu et al., 2012; Rusminati & Sulistyawati, 2018; Trisiantari & Sumantri, 2016; A. Winarsih & Mulyani, 2012; Wulandari et al., 2015). Penelitian lain yang memfokuskan penerapan *lesson study* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam

pembelajaran (Susanto, 2012; Yulianto *et al.*, 2017). Selain itu, terdapat penelitian lain yang menekankan pada pendekatan saintifik (Bintari *et al.*, 2014; Permatasari, 2014; Rusminati & Sulistyawati, 2018; Setiawan & Mufassaroh, 2020; Sukmasari *et al.*, 2015; Wijayanti, 2014; Winarsih & Sulistyowati, 2016). Sepengetahuan penulis, belum pernah dilakukan penelitian mengenai penerapan *lesson study* dengan menggunakan pendekatan saintifik pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keaktifan siswa. Penelitian ini akan memberikan informasi yang sangat signifikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan informasi mengenai tingkat partisipatif dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan pendekatan saintifik dalam kegiatan *lesson study*.

## METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis *lesson study* yang diterapkan di kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Dau. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2019, subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII 1 SMP Muhammadiyah 6 Dau yang berjumlah 30 siswa. Kegiatan PTK berbasis *Lesson study* dilakukan dalam 2 siklus, yang terdiri dari tahapan *plan* (merencanakan), *do* (melaksanakan), dan *see* (merefleksi). Adapun bagan perencanaan pelaksanaan kegiatan *lesson study* sebagaimana Gambar 1 (Mustofa *et al.*, 2016).



**Gambar 1** Bagan Pelaksanaan *Lesson Study*

Tahapan pelaksanaan kegiatan *lesson study* sebagaimana Gambar 1 dimulai dari *plan* (perencanaan), dalam kegiatan ini guru, observer, dan peneliti berkolaborasi secara bersama untuk menyusun dan memperbaiki Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum dan proses pembelajaran. RPP disusun berdasarkan pendekatan saintifik yang berorientasi pada proses keaktifan siswa dalam pembelajaran. *Do* (pelaksanaan), pada kegiatan ini terdapat dua poin penting dalam pelaksanaannya yang terdiri dari proses pembelajaran dan observasi. Kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan yaitu kegiatan pembelajaran sesuai dengan proses perencanaan, sedangkan kegiatan observasi dilakukan oleh guru, observer, dan peneliti. Tahapan yang paling akhir adalah *see* (refleksi), pada tahapan ini guru, observer, dan peneliti melakukan pengkajian terhadap proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan, serta memberikan saran dan masukan untuk perbaikan proses pembelajaran yang sudah dilakukan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi (a) lembar observasi *LS*, (b) Lembar Kerja Siswa (LKS), dan (c) rubrik penilaian keaktifan siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran. Analisis data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh data mengenai keaktifan siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan pendekatan saintifik. Teknik analisis data setiap siklus dilakukan dengan cara perbandingan pencapaian siswa dengan rumus:

$$N = \frac{\sum NS}{NS} \times 100$$

Keterangan:

N = rata-rata nilai

$\sum NS$  = jumlah nilai siswa

NS = nilai siswa

Hasil persentase rata-rata nilai yang didapatkan dari siswa kemudian diubah menjadi predikat keaktifan siswa yang diadaptasi dari model penelitian (Yulianto et al., 2017), sebagaimana Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Keaktifan Siswa**

No	Persentase Keaktifan Siswa	Taraf Keberhasilan	Nilai Angka	Nilai Huruf
1	85-100	Sangat Baik	A	5
2	70-84	Baik	B	4
3	55-69	Cukup	C	3
4	50-54	Kurang	D	2
5	0-49	Sangat Kurang	E	1

**Tabel 2. Rubrik Keaktifan Siswa**

No	Nama Siswa	Bertanya			Menjawab			Argumen/Solusi			Total Skor	Nilai
		1	2	3	1	3	5	5	7	8		
1												
2												
3												
4												
5												

Keterangan:

- 1) Bertanya = Skor 1 = 1 kali bertanya; Skor 2 = 2 kali bertanya; Skor 3 = 3 kali bertanya.
- 2) Menjawab = Skor 1 = menjawab salah; Skor 3 = menjawab kurang benar; Skor 5 = menjawab benar.
- 3) Argumen/solusi = Skor 5 = argumentasi/solusi belum dapat diterima kebenarannya; Skor 7 = argumentasi/solusi kurang dapat diterima kebenarannya; Skor 8 = argumentasi/solusi dapat diterima kebenarannya.
- 4) Nilai =  $(\sum \text{Skor Total}/9) \times 100$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan *lesson study* di SMPM 6 Dau telah berjalan sesuai dengan rencana awal yaitu sebanyak 2 siklus yang terdiri dari *plan*, *do*, dan *see*. Masing-masing kegiatan tersebut telah terinci dan dijelaskan sebagai berikut.

### Prasiklus

Hasil observasi pada kegiatan pada prasiklus menunjukkan pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru dan keaktifan siswa sebagaimana berikut. *Pertama*,

guru masih belum meminta siswa untuk bertanya, menjawab, dan memberikan argumentasi, guru belum melakukan penilaian terhadap kelompok yang presentasi, dan guru masih belum memberikan tes di akhir pembelajaran untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman materi. *Kedua*, siswa masih belum menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran sebagaimana yang tertera dalam Tabel 3. Berdasarkan hasil observasi, siswa masih belum ada yang bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan memberikan argumentasi/solusi terhadap beberapa contoh yang dilontarkan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan prasiklus memberikan informasi umum bahwa pembelajaran masih belum menarik dan berjalan dua arah. Terlihat masih sangat dominan guru sebagai pusat pembelajaran, serta siswa masih asyik dengan dunia mereka, berbincang dengan teman se-bangku atau bermalas-malasan dalam mengikuti pembelajaran.

**Tabel 3. Rubrik Keaktifan Siswa pada Kegiatan Prasiklus**

No	Nama Siswa	Bertanya			Menjawab			Argumen/Solusi			Total Skor	Nilai
		1	2	3	1	3	5	5	7	8		
1	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	F	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	G	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	H	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	I	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	J	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	K	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	M	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	N	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
16	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
17	Q	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
18	R	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
19	S	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
20	T	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
21	U	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
22	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
23	W	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
24	Q	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
25	Y	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
26	Z	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
27	AA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
28	AB	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
29	AC	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
30	AD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu ditawarkan model pembelajaran yang lebih membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan, salah satunya dengan kegiatan *lesson study*. Dengan demikian, disepakati pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 6 Dau

melalui kegiatan *lesson study*. Adapun materi yang dipilih dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan *lesson study* adalah teks prosedur.

### Siklus I

*Plan 1* adalah kegiatan mendiskusikan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada *Do 1*. Materi yang akan disajikan pada *Do 1* adalah teks prosedur dengan guru model Reni Octaviani Sari, S.Pd. Pada *Plan 1* ini tim mendiskusikan indikator pembelajaran yang meliputi (a) mengidentifikasi ciri-ciri teks prosedural dan (b) menentukan jenis-jenis teks prosedural. Untuk mencapai indikator tersebut, guru model menggunakan pendekatan saintifik dengan strategi pembelajaran mandiri yang diimplementasikan melalui metode inkuiri, pemberian tugas, dan proyek. Hasil *Plan 1* adalah pemaduan antara strategi pembelajaran mandiri dengan strategi pembelajaran interaktif melalui diskusi dan *sharing* dalam kelompok kecil untuk mengidentifikasi teks prosedural. Untuk mendukung rancangan tersebut, maka materi pelajaran disusun untuk memotivasi siswa agar aktif bertanya, menjawab, dan memberikan argumentasi/solusi. Tindak lanjut *Plan 1* adalah menyusun RPP berbasis Pendekatan Saintifik yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, peningkatan diri, dan kemampuan berpikir kritis melalui diskusi dan *sharing* di antara siswa. Di samping itu, guru model bersama observer menyusun materi pokok yang dapat mendorong keaktifan dan kreativitas siswa, lembar observasi keaktifan siswa, dan tes untuk menguji pemahaman siswa. Kegiatan diskusi dalam *plan* sebagaimana pada Gambar 2.



**Gambar 2. Kegiatan *Plan* dengan Guru Model, Guru Observer, dan Peneliti**

*Do 1* adalah kegiatan melaksanakan pembelajaran. Dalam kegiatan ini siswa mengidentifikasi ciri-ciri teks prosedural. Setelah itu, siswa menentukan jenis-jenis teks prosedural. *Do 1* menghadirkan beberapa aktivitas pembelajaran yang terkait dengan kegiatan menentukan ciri-ciri dan jenis-jenis teks prosedural. Aktivitas pembelajaran diawali dengan penyampaian materi pokok oleh guru model selama  $\pm$  45 menit. Selama penyampaian materi pokok tersebut, guru model memberi contoh teks prosedural melalui video, sehingga menarik perhatian siswa dan memberikan stimulus pada siswa untuk bertanya. Stimulus yang telah diberikan oleh guru menjadi sebuah modal yang sangat bagus untuk memancing siswa lebih aktif. Pembelajaran yang dilaksanakan pada *do 1* telah dirancang sebelumnya oleh guru model menggunakan pendekatan saintifik dengan strategi pembelajaran mandiri yang diimplementasikan melalui metode inkuiri, pemberian tugas, dan proyek. Model pembelajaran tersebut memberikan dampak yang cukup signifikan

terhadap proses pembelajaran yang diselenggarakan, utamanya pada keaktifan siswa. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme yang cukup tinggi untuk mengikuti pembelajaran pada *do* 1, kondisi ini dapat dilihat pada Tabel 4 dan Gambar 3.

**Tabel 4. Rubrik Keaktifan Siswa pada Kegiatan Siklus I**

No	Nama Siswa	Bertanya			Menjawab			Argumen/Solusi			Total Skor	Nilai
		1	2	3	1	3	5	5	7	8		
1	A	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	B	-	-	-	√	-	-	-	-	-	1	11,11
3	C	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	D	-	-	-	-	√	-	-	-	-	3	33,33
5	E	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	F	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	G	-	√	-	-	-	-	-	-	-	2	22,22
8	H	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	I	-	-	-	-	√	-	-	-	-	3	33,33
10	J	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	K	-	-	-	√	-	-	-	-	-	1	11,11
12	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	M	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
14	N	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15	O	-	-	√	-	-	-	-	-	-	3	33,33
16	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
17	Q	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
18	R	-	-	-	-	√	-	-	-	-	3	33,33
19	S	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
20	T	√	-	-	-	-	-	-	-	-	1	11,11
21	U	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
22	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
23	W	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
24	Q	-	√	-	-	-	-	-	-	-	2	22,22
25	Y	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
26	Z	-	-	-	√	-	-	-	-	-	1	11,11
27	AA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
28	AB	√	-	-	-	-	-	-	-	-	1	11,11
29	AC	-	-	-	-	√	-	-	-	-	3	
30	AD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



**Gambar 3. Grafik Keaktifan Siswa pada Siklus 1**

Tabel 4 dan Gambar 3 menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik dengan strategi pembelajaran mandiri telah memberikan dampak yang cukup signifikan. Kondisi tersebut dapat dilihat dari tingkat keaktifan siswa yang mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan pada kegiatan siklus 1 ini. Terlihat sebanyak 12 siswa telah menunjukkan keaktifan dalam mengikuti mata pelajaran bahasa Indonesia. Kondisi tersebut dibuktikan dengan beberapa pertanyaan yang disampaikan oleh siswa terkait dengan materi teks prosedur. Selain itu, penyampaian materi pokok sudah mengalami kemajuan yang cukup signifikan, guru tidak lagi menyampaikan materi secara monoton dan tidak lagi menyampikan materi dengan cara ceramah. Di sisi lain, dengan persiapan yang telah dilakukan pada kegiatan *plan* 1, telah membuat guru menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan materi karena telah dipersiapkan dengan baik sebelumnya. Adapun kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada *do* 1 dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4. Siswa Sedang Menuliskan Secara Bersama dalam Kelompok Langkah-Langkah Teks Prosedural Sederhana**

*See* 1 adalah kegiatan evaluasi dan refleksi pelaksanaan *Do* 1. *See* 1 bertujuan agar hasil pengamatan observer dapat langsung disampaikan, sehingga permasalahan pada *Do* 1 ini segera dapat ditanggapi dan segera mendapatkan solusinya. Solusi yang disimpulkan dalam kegiatan ini direkomendasikan untuk pelaksanaan Siklus II. Beberapa catatan penting yang disampaikan pada kegiatan evaluasi dan refleksi dalam *See* 1 adalah siswa mampu memahami konsep teks prosedural sederhana. Selain itu, siswa juga mampu memberikan contoh lain teks prosedural dalam kehidupan sehari-hari seperti cara memasak mie instan, membuat kopi, dll. Guru model mulai mampu untuk menikmati peran dan dalam menyampikan materi, sehingga proses pembelajaran lebih meningkat daripada sebelumnya. Secara umum materi sudah tersampikan dengan baik, akan tetapi guru model terlihat masih belum mampu untuk mengondisikan beberapa siswa yang duduk di belakang, sehingga proses pembelajaran sempat berjalan tidak maksimal. Berdasarkan permasalahan yang disampaikan pada kegiatan evaluasi dan refleksi dalam *See* 1 tersebut, tindak lanjut yang direkomendasikan sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada *See* 1 dapat dilihat pada Gambar 5.



**Gambar 5. Proses See (Refleksi) yang Dilakukan Setelah Proses Pembelajaran Bersama Dengan Guru Model, Guru Observer, dan Peneliti**

## **Siklus II**

*Plan 2* adalah kegiatan mendiskusikan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada *Do 2*. Materi yang akan dilaksanakan pada *Do 2* adalah teks prosedur dengan guru model Susiyanti, S.Pd. Pada *Plan 2* ini tim mendiskusikan indikator pembelajaran. Indikator pembelajaran teks prosedural pada siklus II ini adalah teks prosedural sederhana. Untuk mencapai indikator tersebut, guru model menggunakan pendekatan saintifik dengan strategi pembelajaran mandiri yang diimplementasikan melalui metode inkuiri, pemberian tugas, dan proyek. Hasil *Plan 2* adalah pemaduan antara strategi pembelajaran mandiri dengan strategi pembelajaran interaktif melalui diskusi dan *sharing* dalam kelompok kecil untuk mengidentifikasi teks prosedural sederhana. Untuk mendukung rancangan tersebut, maka materi pelajaran disusun untuk memotivasi siswa agar aktif bertanya dan berpikir kritis. Tindak lanjut *Plan 2* adalah menyusun RPP berbasis pendekatan saintifik yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, peningkatan diri, dan kemampuan berpikir kritis melalui diskusi dan *sharing* di antara siswa. Di samping itu, menyusun materi pokok yang dapat mendorong keaktifan dan kreativitas siswa, dan lembar catatan keaktifan siswa. Kegiatan diskusi dalam *plan* sebagaimana pada Gambar 6.



**Gambar 6. Kegiatan Plan Dengan Guru Model, Guru Observer, dan Peneliti**

*Do 2* adalah kegiatan melaksanakan pembelajaran. Dalam kegiatan ini siswa mengidentifikasi teks prosedural sederhana. *Do 2* menghadirkan beberapa aktivitas pembelajaran yang terkait dengan kegiatan mengidentifikasi teks prosedural

seederhana. Aktivitas pembelajaran diawali dengan penyampaian materi pokok oleh guru model selama  $\pm 45$  menit. Selama penyampaian materi pokok tersebut, guru model memberi contoh teks prosedural sederhana melalui video, sehingga menarik perhatian siswa dan memberikan stimulus pada siswa untuk aktif bertanya mengenai contoh video teks prosedural. Di samping itu, penyampaian materi pokok sudah sesuai dengan kegiatan *plan*. Stimulus yang telah diberikan oleh guru menjadi sebuah modal yang sangat bagus untuk memancing siswa lebih aktif. Pembelajaran yang dilaksanakan pada *do 2* telah dirancang sebelumnya oleh guru model menggunakan pendekatan saintifik dengan strategi pembelajaran mandiri yang diimplementasikan melalui metode inkuiri, pemberian tugas, dan proyek. Model pembelajaran tersebut memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap proses pembelajaran yang diselenggarakan, utamanya pada keaktifan siswa dan kemampuan berpikir kritis. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme yang cukup tinggi untuk mengikuti pembelajaran pada *do 2*, kondisi ini dapat dilihat pada Tabel 5 dan Gambar 7.

**Tabel 5. Rubrik Keaktifan Siswa pada Kegiatan Siklus I**

No	Nama Siswa	Bertanya			Menjawab			Argumen/Solusi			Total Skor	Nilai
		1	2	3	1	3	5	5	7	8		
1	A	√	-	-	√	-	-	√	-	-	7	77,77
2	B	-	√	-	√	-	-	-	-	√	11	122,22
3	C	-	-	√	-	-	√	-	√	-	15	166,66
4	D	-	-	√	-	√	-	-	-	√	14	155,55
5	E	-	-	√	-	-	√	√	-	-	13	144,44
6	F	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	G	-	√	-	-	√	-	-	√	-	12	133,33
8	H	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	I	-	-	√	-	√	-	-	√	-	13	144,44
10	J	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	K	-	√	-	√	-	-	-	√	-	10	111,11
12	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
13	M	-	√	-	-	√	-	-	-	√	13	144,44
14	N	-	-	√	-	√	-	-	√	-	13	144,44
15	O	-	-	√	-	-	√	-	-	√	16	177,77
16	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
17	Q	-	√	-	-	√	-	-	√	-	12	133,33
18	R	-	-	√	-	√	-	-	√	-	13	144,44
19	S	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
20	T	√	-	-	√	-	-	√	-	-	7	77,77
21	U	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
22	V	-	-	√	-	√	-	-	√	-	13	144,44
23	W	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
24	Q	-	√	-	-	√	-	-	√	-	12	133,33
25	Y	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
26	Z	-	√	-	√	-	-	√	-	-	8	88,88
27	AA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
28	AB	√	-	-	√	-	-	-	√	-	9	100
29	AC	-	√	-	-	√	-	-	√	-	12	133,33
30	AD	-	√	-	-	√	-	√	-	-	10	111,11



**Gambar 7. Grafik Keaktifan Siswa pada Siklus 2**

Tabel 5 dan Gambar 7 menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik dengan strategi pembelajaran mandiri telah memberikan dampak yang cukup signifikan. Kondisi tersebut dapat dilihat dari tingkat keaktifan siswa yang mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan pada kegiatan siklus 2 ini. Terlihat sebanyak 20 siswa telah menunjukkan keaktifan dalam mengikuti mata pelajaran bahasa Indonesia. Kondisi tersebut dibuktikan dengan pertanyaan yang cukup banyak disampaikan oleh siswa terkait dengan materi teks prosedur. Selain itu, penyampaian materi pokok sudah mengalami kemajuan yang cukup signifikan, guru tidak lagi menyampaikan materi secara monoton dan tidak lagi menyampaikan materi dengan cara ceramah, melainkan dengan menggunakan video. Di sisi lain, dengan persiapan yang telah dilakukan pada kegiatan *plan 2*, telah membuat guru menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan materi karena telah dipersiapkan dengan baik sebelumnya. Selain itu, guru sudah mulai menikmati dalam menyampaikan materi dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada *do 2* dapat dilihat pada Gambar 8.



**Gambar 8. Siswa sedang Menuliskan Secara Bersama dalam Kelompok Langkah-Langkah Teks Prosedural Sederhana**

*See 2* adalah kegiatan evaluasi dan refleksi pelaksanaan *Do 2*. *See 2* bertujuan agar hasil pengamatan observer dapat langsung disampaikan, sehingga permasalahan pada *Do 2* ini segera dapat ditanggapi dan segera mendapatkan solusinya. Solusi yang disimpulkan dalam kegiatan ini direkomendasikan untuk perbaikan pembelajaran ke depannya. Beberapa permasalahan dan sisi positif

pembelajaran *Do 2* yang disampaikan pada kegiatan evaluasi dan refleksi dalam *See 2* adalah siswa mampu memahami konsep teks prosedural sederhana. Selain itu, siswa juga mampu memberikan contoh lain teks prosedural sederhana dalam kehidupan sehari-hari seperti cara membuat tahu, membuat bakso, dll. Guru model mulai mampu untuk menyampaikan materi dan megiring pemahaman siswa untuk memahami konsep dasar teks prosedural, sehingga proses pembelajaran lebih meningkat daripada siklus sebelumnya. Secara umum materi sudah tersampaikan dengan baik, akan tetapi guru model di awal pembelajaran terlihat masih sedikit gugup dan ragu dengan materi yang akan disampaikan. Berdasarkan permasalahan yang disampaikan pada kegiatan evaluasi dan refleksi dalam *See 2* tersebut, tindak lanjut yang direkomendasikan sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada *See 2* dapat dilihat pada Gambar 9.



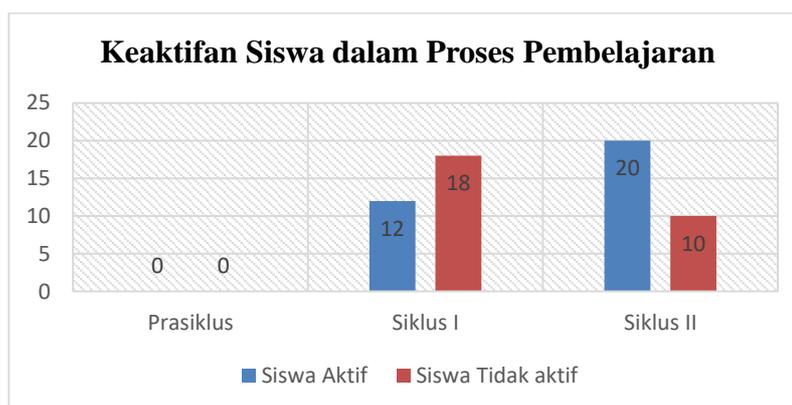
**Gambar 9. Proses *See* (Refleksi) yang Dilakukan Setelah Proses Pembelajaran Bersama dengan Guru Model, Guru Observer, dan Peneliti**

### **Pembahasan**

Berdasarkan Tabel 4 serta 5 dan Gambar 3 serta 5 menunjukkan bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berkaitan dengan kondisi tersebut penggunaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa (Machin, 2014; Setiawan, 2019; Sukmasari et al., 2015; Wijayanti, 2014). Selain itu, penyelenggaraan kegiatan *lesson study* dalam pelajaran bahasa Indonesia sangat membantu guru dan juga siswa dalam melaksanakan pembelajaran (Trisiantari & Sumantri, 2016), sehingga banyak memberikan pengalaman baru bagi guru dan siswa (Wulandari et al., 2015). Pendekatan saintifik dan *lesson study* merupakan model yang dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran menjadi menarik dan komunikatif (Dewi, 2016; Jurniati, 2009; Rustono, 2008; Wijayanti, 2014).

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah diselenggarakan pada siklus I dan siklus II pada penelitian ini, ternyata mampu meningkatkan keaktifan siswa. Melalui kegiatan pembelajaran yang menggunakan *lesson study* memberikan banyak pengalaman belajar yang baru kepada siswa, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran (Susanto, 2012; Yulianto et al., 2017). Hal ini sejalan dengan pendapat Murtiani et al. (2012), Pantiwati (2015), dan Agustiana et al. (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan *lesson study* lebih banyak memberikan ruang pada siswa untuk melakukan eksplorasi terhadap pembelajaran, sehingga menjadikan siswa aktif dan tanggap dalam pembelajaran.

Adapun peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 10. Secara umum, pembelajaran bahasa Indonesia yang diselenggarakan di SMP Muhammadiyah 6 Dau menggunakan pendekatan saintifik dan *lesson study* telah mampu meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini menjadi sebuah temuan baru dalam penelitian ini, karena selama ini pendekatan saintifik dan *lesson study* masih sangat dominan digunakan pada mata pelajaran IPA. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan saintifik dan *lesson study* dapat digunakan pada semua mata pelajaran di sekolah.



**Gambar 7. Grafik Keaktifan Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus 2**

## SIMPULAN

Keaktifan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Dau dapat ditingkatkan melalui implementasi pembelajaran dengan pendekatan saintifik dalam kegiatan *lesson study* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Peningkatan terlihat dari hasil pengamatan berbagai aktivitas belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran yang meliputi: (1) menanya, (2) menjawab, dan (3) mengomunikasikan/menanggapi teks prosedur. Peningkatan tersebut pada dasarnya mengiringi proses pembelajaran yang semakin dinamis melalui praktik baik (*best practice*) pembelajaran yang memadukan beberapa strategi dan metode pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan semakin meningkatnya jumlah siswa yang aktif pada masing-masing siklus. Siklus I menunjukkan sebanyak 12 siswa yang aktif, dan siklus II menunjukkan sebanyak 20 siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa program *lesson study* ini dapat meningkatkan iklim belajar menjadi semakin kondusif melalui kesiapan guru dan siswa. Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai kelebihan pendekatan saintifik dalam kegiatan *lesson study* dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian lain yang mengaji tentang pendekatan saintifik dalam kegiatan *lesson study* pada mata pelajaran bahasa Indonesia perlu secara konsisten dilakukan. Hal ini agar lebih banyak informasi yang didapatkan mengenai pendekatan saintifik dalam kegiatan *lesson study* pada mata pelajaran non-IPA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, E., Putra, F. G., & Farida, F. (2018). Penerapan model pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) dengan pendekatan *lesson study* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 1-6.

- Bintari, N. L. G. R. P., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2014). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Pendekatan Saintifik (Problem Based Learning) Sesuai Kurikulum 2013 di Kelas VII SMP Negeri 2 Amlapura. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 3(1).
- Dewi, P. S. (2016). Kemampuan proses sains siswa melalui pendekatan saintifik dalam pembelajaran ipa terpadu pada tema global warming. *EDUSAINS*, 8(1), 18-26.
- Gidot, S., Mashudi, H., & Matsum, J. H. (2013). Pengaruh kompetensi profesional guru dan minat belajar terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(3), 1-14.
- Hardini, T. (2015). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode sosiodrama di kelas 5 SD Tlompakan 01-Tuntang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(3), 120-135.
- Jurniati, J. (2009). Penerapan model pembelajaran lesson study praktikum wisata untuk meningkatkan penguasaan konsep dan berpikir kreatif siswa kelas X SMA N 1 Langgam Pelalawan. *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1), 1-9.
- Kristanto, T., Hapsari, R. K., Nita, V. S., & Maimunah, S. (2015). Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Berbasis Multiplatform untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 1(3).
- Kristina, M. (2018). Implementasi model pembelajaran direct learning pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerita guna meningkatkan minat belajar siswa kelas II SDN 3 Karangraja. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 46-54.
- Machin, A. (2014). Implementasi pendekatan saintifik, penanaman karakter dan konservasi pada pembelajaran materi pertumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1), 28-35.
- Mardiyan, R. (2012). Peningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian pada siswa kelas xi ips 3 SMA Negeri 3 Bukittinggi dengan metode bermain peran (role playing). *Pakar Pendidikan*, 10(2), 151-162.
- Megawati, Y. D. N., & Sari, A. R. (2012). Model pembelajaran kooperatif tipe team assisted individualization (TAI) dalam meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Banjarnegara Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1), 162-180.
- Murtiani, M., Fauzan, A., & Ratnawulan, R. (2012). Penerapan pendekatan contextual teaching and learning (CTL) berbasis lesson study dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fisika di SMP NEGERI kota Padang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 1(1), 1-21.
- Mustofa, Z., Susilo, H., & Al Muhdhar, M. H. I. (2016). Penerapan model pembelajaran problem based learning melalui pendekatan kontekstual berbasis lesson study untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan hasil belajar kognitif siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5), 885-889.

- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Pantiwati, Y. (2015). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar dalam Lesson Study untuk Meningkatkan Metakognitif. *Jurnal Bioedukatika*, 3(1), 27-32.
- Permatasari, E. A. (2014). Implementasi pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 pada pembelajaran sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1), 11-16.
- Rahayu, P., Mulyani, S., & Miswadi, S. (2012). Pengembangan pembelajaran IPA terpadu dengan menggunakan model pembelajaran problem base melalui lesson study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 63-70.
- Ramlah, R., Firmansyah, D., & Zubair, H. (2015). Pengaruh Gaya Belajar dan Keaktifan Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika (Survey Pada SMP Negeri di Kecamatan Klari Kabupaten Karawang). *Majalah Ilmiah SOLUSI*, 1(3), 68-75.
- Rudyanto, H. E. (2016). Model discovery learning dengan pendekatan saintifik bermuatan karakter untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 4(1), 41-48.
- Rusminati, S. H., & Sulistyawati, I. (2018). Implementasi lesson study menggunakan model think pair share dan pendekatan saintifik. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1), 88-97.
- Rustono, W. (2008). Meningkatkan kemampuan mahasiswa menerapkan strategi pembelajaran melalui lesson study di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dasar*, 10, 1-7.
- Setiawan, A. R. (2019). Efektivitas pembelajaran biologi berorientasi literasi saintifik. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, 2(2), 83-94.
- Setiawan, A. R. (2020). Peningkatan literasi saintifik melalui pembelajaran biologi menggunakan pendekatan saintifik. *Journal of Biology Education*, 2(1), 1-13.
- Setiawan, A. R., & Mufassaroh, A. Z. (2020). Lembar kegiatan siswa untuk pembelajaran jarak jauh berdasarkan literasi saintifik pada topik penyakit coronavirus 2019 (COVID-19).
- Sukmasari, N. N., Putra, I. K. A., & Kristiantari, M. R. (2015). Pengaruh pendekatan saintifik berbasis asesmen portofolio terhadap hasil belajar keterampilan menulis dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD gugus pattimura pada Tema cita-citaku. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 3(1).
- Sundari, N. (2013). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(1), 1-7.
- Susanto, J. (2012). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis lesson study dengan kooperatif tipe numbered heads together untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA di SD. *Journal of Primary Education*, 1(2), 71-77.
- Trisiantari, N. K. D., & Sumantri, I. M. (2016). Model pembelajaran kooperatif integrated reading composition berpola lesson study meningkatkan keterampilan membaca dan menulis. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 203-211.

- Wardiati, Z. (2017). Penerapan metode SASMG (struktural analitik sintetik dan metode global) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I di SDN 3 Kopang Kec. Kopang tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 51-56.
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-139.
- Widhiyasaki, M., Umami, N., & Suja, I. S. (2019). Pengaruh penggunaan media sosial whatsapp terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran ekonomi bisnis kelas X SMK Negeri 2 Boyolangu tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(2), 94-98. Retrived from: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/8983/4536>
- Wijayanti, A. (2014). Pengembangan autentik assesment berbasis proyek dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan berpikir ilmiah mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2).
- Winarsih, & Sulistyowati, R. (2016). Penerapan pendekatan saintifik dalam Mata Kuliah Umum (MKU) Bahasa Indonesia untuk menumbuhkan budaya menulis mahasiswa IKIP PGRI Madiun. *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 141-157.
- Winarsih, A., & Mulyani, S. (2012). Peningkatan profesionalisme guru IPA melalui lesson study dalam pengembangan model pembelajaran PBI. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 43-50.
- Wulandari, B., Arifin, F., & Irmawati, D. (2015). Peningkatan kemampuan kerjasama dalam tim melalui pembelajaran berbasis lesson study. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(1), 9-16.
- Yulianto, A., Fatchan, A., & Astina, I. K. (2017). Penerapan model pembelajaran project based learning berbasis lesson study untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(3), 448-453.

## Pengembangan media *board game* untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar

Wahyu Candra Dwi Safitri<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia

[wahyucandrads@gmail.com](mailto:wahyucandrads@gmail.com)

### ABSTRAK

Pembelajaran tematik di sekolah dasar sangat penting untuk memperkuat karakter siswa, salah satunya dengan media *board game*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *board game* pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan desain ADDIE yang meliputi lima tahap, yakni 1) *analysis* (analisis), 2) *design* (perancangan), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (implementasi), dan 5) *evaluation* (evaluasi). Kevalidan produk diperoleh melalui uji pakar dengan instrumen validasi pakar. Kepraktisan produk diperoleh melalui uji coba terbatas 8 siswa dan pemberian angket untuk melihat respon siswa setelah menggunakan media *board game*. Keefektifan produk diperoleh melalui uji coba satu kelas dengan *one grup pre-test-post-test* design yang hasilnya diuji menggunakan *Paired Sample t-test* dengan SPSS 20.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *board game* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Media pembelajaran dinyatakan valid berdasarkan hasil uji pakar media, pakar materi, dan pakar pembelajaran yang rata-ratanya mencapai 74.3% (tinggi). Media pembelajaran dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon siswa mencapai 94% (praktis). Media pembelajaran juga dinyatakan efektif berdasarkan rata-rata hasil pretes dan postes serta uji *Paired Sample t-test pre-test-post-test* dengan menunjukkan nilai Sig. (*2-tailed*) sama dengan 0,000.

**Kata Kunci:** *Board Game*; Media Pembelajaran; Pemecahan Masalah; Siswa Sekolah Dasar.

### ABSTRACT

This study aimed to develop and test the validity, practicality, and effectiveness of game board media on thematic learning in elementary schools. It employed Research and Development (R&D) method with ADDIE design, including: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. The product validity was obtained through expert tests using expert validation instruments. The product practicality was verified after limited trials to 8 students. Questionnaires were given to see student responses after using the game board media. The product effectiveness was validated by a one-class trial with one group pre-test-post-test design, tested using Paired Sample t-test in SPSS 20.0. Results showed that board game media improved elementary school students' problem-solving skills in thematic learning. The learning media is valid based on the test results of media experts, material experts, and learning experts. It is also practical based on the results of the student response questionnaire. The learning media is effective based on the results of the average pre-test and post-test and the Paired Sample t-test pre-test-post-test test results by showing the Sig. (*2-tailed*) equal to 0,000.

**Keywords:** board game, learning media, primary school students, problem solving

diunggah: 2019-04-13, direvisi: 2020-10-23, diterima: 2020-11-20, dipublikasi: 2020-11-20

Copyright (c) 2020 Safitri, W.

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



Cara sitasi: Safitri, W. (2020). Pengembangan media *board game* untuk pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 6(2). doi:<https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>

## PENDAHULUAN

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang ditekankan pada Kurikulum 2013 yang berbasis tema. Salah satu karakteristik pembelajaran tematik adalah menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran agar siswa mampu memahami konsep secara utuh dan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Prastowo, 2015). Kemampuan pemecahan masalah memegang peranan agar siswa memiliki kemampuan berpikir, bernalar, memprediksi, dan mencari solusi dari masalah yang diberikan. Hal ini sejalan dengan tuntutan abad 21 yang mengharapkan pembelajaran dilakukan secara aktif, kreatif, inovatif dan mandiri melalui pemberian tantangan kepada siswa untuk dapat memecahkan permasalahan dalam kehidupan yang semakin kompleks dengan penggunaan teknologi yang ada dan melalui penggunaan prinsip-prinsip belajar yang berorientasi pada proyek dan permasalahan sampai aktivitas kolaboratif, sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam menghadapi berbagai tantangan dan tuntutan yang bersifat kompetitif (Rusman, 2017).

Kemampuan pemecahan masalah dapat dipelajari dari usia sekolah dasar. Satuan pendidikan sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan siswa hendaknya melaksanakan proses pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Kemendikbud, 2016). Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran pada satuan pendidikan adalah model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran (Susanto, 2016).

Model penyajian materi yang menyenangkan dan menarik dapat diterapkan melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain tentunya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan dalam sebuah pembelajaran memberikan kesan bahwa belajar itu menyenangkan (*learning is fun*), sehingga siswa tidak tertekan secara psikologis dan tidak merasa bosan terhadap apa yang diajarkan oleh guru. Anak ketika melakukan permainan akan berusaha untuk memiliki keinginan dan mencapai keinginannya, sehingga semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan, dan dengan kebebasan anak dapat berekspresi serta bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui maupun menemukan hal-hal baru (Trinova, 2012). Selain itu, kegiatan bermain memberikan dampak yang baik bagi anak. Dampak kegiatan bermain yang timbul antara lain anak dapat belajar mengambil keputusan, menentukan, mencipta, membongkar, memasang, mencoba, mengembalikan, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan sesuatu secara tuntas, bekerja sama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan (Kustiawan, 2016).

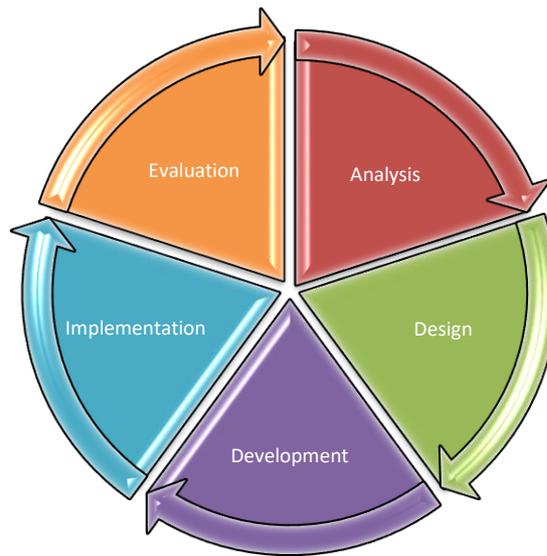
Realitanya, media pembelajaran yang ada hanya menitikberatkan pada hasil belajar. Berbeda dengan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yang merujuk kepada kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*), sehingga siswa tidak hanya mengingat berdasarkan hafalan. Selain itu, media *board game* ditujukan

untuk siswa kelas rendah agar mampu bersaing dan bekerja sama secara tidak langsung melalui sebuah permainan.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yakni 1) *analysis* (analisis), 2) *design* (perancangan), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (implementasi), dan 5) *evaluation* (evaluasi).

Secara jelas, tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



**Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE**

Berdasarkan tahap-tahap model pengembangan ADDIE secara rinci dapat dijelaskan berikut ini:

### **Analysis (Analisis)**

Analisis dilakukan dengan wawancara guru untuk mengetahui pengimplementasian Kurikulum 2013 di SD, serta menganalisis angket untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas bermain dan materi tematik. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa untuk menganalisis kebutuhan siswa mengenai kemampuan pemecahan masalah.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SD Negeri 6 Sendangharjo, Kecamatan Karangrayung, Kabupaten Grobogan.

### **Design (perancangan)**

*Design* (perancangan) dilakukan dengan langkah pertama yaitu menetapkan judul media pembelajaran. Langkah selanjutnya menyiapkan buku-buku sumber, melakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar, serta merancang bentuk kegiatan pembelajaran yang sesuai. Setelah itu melakukan identifikasi terhadap indikator pencapaian kompetensi, serta merancang bentuk dan jenis penilaian yang akan disajikan. Kemudian dilanjutkan dengan merancang media pembelajaran dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran.

### **Development (pengembangan)**

*Development* (pengembangan) dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk melalui uji pakar meliputi pakar materi, pakar media, dan pakar pembelajaran. Setelah mendapatkan kritik dan masukan dari validator, dilakukan revisi sesuai dengan saran pakar. Hal ini dilakukan sebelum uji coba lapangan.

### **Implementation (implementasi)**

Sebelum diujicobakan di lapangan, media diujicobakan kepada 5-8 siswa bersama guru untuk mengetahui kepraktisan media melalui instrumen angket. Setelah itu media diujicobakan pada satu kelas yang digunakan untuk penelitian. Pada tahap ini, hasil penilaian kemampuan pemecahan masalah *pre-test* dan *post-test* serta penilaian presentasi akan dianalisis untuk menentukan keefektifan media pembelajaran.

### **Evaluation (evaluasi)**

Tahap ini dilakukan melalui pengolahan data *pre-test* dan *post-test* kemampuan pemecahan masalah menggunakan *SPSS 20.0 for windows* untuk dilakukan uji *Paired Sample t-test*.

### **Teknik Analisis Data**

Data hasil validasi produk oleh pakar dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase dan kategoris untuk menggambarkan kelayakan media. Skor hasil pengukuran dengan menggunakan angket tertutup, kemudian dipersentasekan dengan menggunakan rumus:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan

AP = Angka Persentase

Skor Aktual = Skor yang diberikan validator

Skor Ideal = Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item

Angka persentase kemudian dikelompokkan menjadi lima kategori sebagai berikut.

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
81 – 100 %	Sangat tinggi
61 – 80 %	Tinggi
31 – 60 %	Cukup
21 – 40 %	Rendah
1 - 20 %	Sangat rendah

Berdasarkan kategori persentase di atas, maka media *board game* dinyatakan layak untuk diujicobakan apabila angka persentasi minimal mencapai kategori tinggi ( $\geq 61\%$ ). Kepraktisan dilakukan dengan analisis hasil respon siswa ketika uji coba terbatas media *board game*. Keefektifan dilakukan dengan analisis komparatif, yakni membandingkan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah penerapan media *board game* untuk satu kelas dengan *one grup design pre-test-post-test* menggunakan kriteria kemampuan pemecahan masalah meliputi aspek memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, dan memeriksa kembali. Hasil dari ketiga kriteria digunakan untuk menentukan skor

akhir. Skor akhir sebelum dan sesudah penerapan media dibandingkan dengan uji T sampel berpasangan (*Paired Sample t-Test*) melalui *SPSS 20.0 for windows*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian dan pengembangan produk ini dilakukan dengan model ADDIE. Berikut ini hasil penelitian berdasarkan lima tahap dalam model ADDIE.

#### **Analysis (analisis)**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III diperoleh data bahwa selama pembelajaran guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran. Guru hanya sebatas menggunakan metode, media dan sumber belajar yang bervariasi. Salah satu contoh media yang digunakan oleh guru adalah *power point*. Hal ini menunjukkan bahwa belum ada media pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas bermain.

Peneliti juga menyebar angket tentang kemampuan awal siswa dalam menggunakan *board game*. Hal ini dilakukan guna mengetahui pengalaman siswa dalam bermain yang sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti. Hasil angket menunjukkan bahwa 30 siswa mengenal *board game* dan mengetahui aturan permainannya. Selain itu, peneliti melakukan identifikasi kemampuan awal siswa dalam materi pembelajaran tematik. Tema yang digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa adalah materi pada Tema 4 Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 3 Kewajiban dan Hakku dalam Bertetangga. Berdasarkan hasil angket yang diberikan peneliti, diketahui bahwa siswa Kelas III yang berjumlah 30 orang sudah mengenal ungkapan saran, dua bilangan cacah yang hasilnya diketahui, dan unsur-unsur karya dekoratif. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah wawancara dengan beberapa siswa. Berdasarkan hasil wawancara, siswa belum pernah mengerjakan soal dengan menuliskan langkah-langkah penyelesaian. Peneliti mencoba memberikan satu contoh soal cerita mengenai pemecahan masalah dan menanyakan kepada siswa mengenai perencanaan penyelesaian soal yang akan dilakukan, namun siswa kebingungan dan berbalik bertanya kepada peneliti.

#### **Design (perancangan)**

Langkah pertama dalam perancangan adalah menetapkan judul *board game* yakni Puzzle Tematik. Langkah selanjutnya menyiapkan buku-buku sumber seperti buku guru dan buku siswa dan referensi lainnya dari internet, melakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar, serta merancang bentuk kegiatan pembelajaran yang sesuai. Setelah itu melakukan identifikasi terhadap indikator pencapaian kompetensi, serta merancang bentuk dan jenis penilaian yang akan disajikan. Kemudian dilanjutkan dengan merancang media *board game* dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran. Perancangan dilakukan dengan cara menyusun media *board game* menggunakan *Corel Draw X7* untuk menghasilkan bentuk desain. Komponen media *board game* antara lain: 1 papan permainan, 16 kartu papan, 16 kartu soal, 16 kartu pilihan A, 16 kartu pilihan B, 16 kartu kunci A, 16 kartu kunci B, dan buku petunjuk (*rulebook*) yang dikemas dalam wadah yang praktis.

#### **Development (pengembangan)**

Media pembelajaran yang telah dirancang, kemudian diuji pakar meliputi pakar media pembelajaran, materi pembelajaran, dan pembelajaran. Hasil uji pakar secara rinci disajikan pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Hasil uji pakar**

No	Indikator	Skor Ideal	Skor Aktual	AP (%)	Kategori
1.	Media pembelajaran	75	49	65%	Tinggi
2.	Materi pembelajaran	60	45	75%	Tinggi
3.	Pembelajaran	60	50	83%	Sangat tinggi
<b>Rata-rata</b>				74.3%	Tinggi

Berdasarkan kriteria kelayakan media yang dikembangkan, media pembelajaran, materi pembelajaran, dan pembelajaran berada dalam kategori tinggi dan sangat tinggi (nilai persentase  $\geq 61$ ), sehingga media layak digunakan.

#### **Implementation (implementasi)**

Langkah yang dilakukan pada tahap implementasi adalah analisis angket respon siswa dari hasil uji coba terbatas, hasil analisis data penilaian kemampuan pemecahan masalah masing-masing aspek pada saat pre-test dan post-test, serta hasil penilaian presentasi. Hasil analisis angket respon siswa disajikan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Hasil analisis angket respon siswa**

No.	Pernyataan	Skor
1.	Saya tertarik belajar dengan menggunakan media Puzzle Tematik	8
2.	Saya senang dapat belajar dengan menggunakan media Puzzle Tematik	8
3.	Saya dapat menjelaskan tentang materi yang ada pada media	8
4.	Saya mendapat petunjuk penggunaan media	8
5.	Permasalahan yang ada pada media sering saya temukan di kehidupan sehari-hari	8
6.	Saya dapat membaca tulisan yang ada pada media	8
7.	Dengan menggunakan media dapat menambah pengetahuan saya	8
8.	Saya dapat memahami bahasa yang ada pada media	8
9.	Saya semakin bersemangat untuk belajar menyelesaikan soal dengan pemecahan masalah	6
10.	Setelah bermain, saya terbiasa menyelesaikan soal dengan pemecahan masalah	6
Jumlah		76
Persentase		95%

Berdasarkan hasil angket respon siswa uji terbatas diperoleh persentase 95% siswa dapat menggunakan media *board game*, sehingga media dapat dikatakan praktis. Hasil data pemecahan masalah pada saat *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

**Tabel 3. Hasil data pemecahan masalah pada pre-test dan post-test**

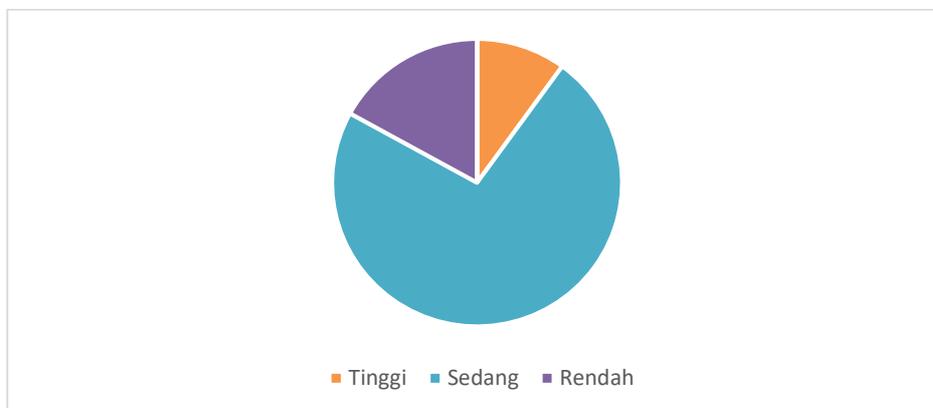
Aspek	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Skor	Persentase	Skor	Persentase
<b>Memahami masalah</b>	94	78%	100	83%
<b>Merencanakan penyelesaian</b>	58	48%	98	82%
<b>Melaksanakan penyelesaian</b>	101	84%	103	86%
<b>Memeriksa kembali</b>	26	22%	92	77%

Hasil data pemecahan masalah pada *pre-test* menunjukkan bahwa pada dua aspek kemampuan pemecahan masalah memperoleh persentase kurang dari 50%, yakni aspek merencanakan penyelesaian dengan persentase sebesar 48% dan aspek memeriksa kembali dengan persentase sebesar 22%. Berbeda dengan hasil data pemecahan masalah pada *post-test* yang menunjukkan semua aspek kemampuan pemecahan masalah memperoleh persentase lebih dari 50%. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa aspek analisis masalah memperoleh persentase sebesar 83%, aspek merencanakan penyelesaian dengan persentase sebesar 82%, aspek melaksanakan penyelesaian dengan persentase sebesar 86%, dan aspek memeriksa kembali dengan persentase sebesar 77%. Hasil penilaian presentasi kemampuan pemecahan masalah secara rinci disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4. Hasil penilaian presentasi kemampuan pemecahan masalah**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	91 – 100	3	10%
Sedang	71 – 90	22	73%
Rendah	61 – 70	5	17%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan hasil penilaian presentasi di atas, siswa dengan kemampuan presentasi kategori tinggi sebanyak 3 orang atau sebesar 10%, yang masuk kategori sedang sebanyak 22 orang atau sebesar 73%, dan yang masuk kategori rendah sebanyak 5 orang atau sebesar 17%. Ilustrasi yang digunakan untuk memudahkan dalam memahami data penilaian presentasi disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



**Gambar 2. Diagram Lingkaran Hasil Penilaian Presentasi**

### ***Evaluation (Evaluasi)***

Langkah yang dilakukan pada tahap evaluasi adalah pengolahan data *pre-test* dan *post-test* menggunakan *SPSS 20.0 for windows* untuk dilakukan uji *Paired Sample t-test*. Langkah yang dilakukan adalah *Analyze- Compare means- Paired Sample t-test*. Hasil uji disajikan pada tabel 5 sebagai berikut.

**Tabel 5. Hasil uji t**

	Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 pre-test – post-test	-11,563	3,465	,633	-12,856	-10,269	18,276	29	,000

Hasil uji menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sama dengan 0,000 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pre-test* dan *post-test*.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, media *board game* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini dikarenakan siswa memperoleh fasilitas belajar mengerjakan soal-soal melalui langkah-langkah pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan Polya (Wahyudi & Anugraheni, 2017) yang menjelaskan bahwa terdapat empat langkah penyelesaian masalah, antara lain: 1) pemahaman masalah (*understanding the problem*), 2) perencanaan penyelesaian (*devising a plan*), 3) melaksanakan perencanaan (*carrying out the plan*), dan 4) pemeriksaan kembali proses dan hasil (*looking back*). Selain itu, Gagne (Susanto, 2016) menyatakan siswa yang memiliki kecakapan intelektual meliputi kemampuan membedakan, menguasai konsep dan prinsip, serta kemampuan pemecahan masalah merupakan siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Keberhasilan media *board game* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah juga dipengaruhi oleh materi pembelajaran yang disajikan. Pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari tentunya menjadi modal untuk memecahkan berbagai masalah yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan adanya permasalahan-permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, maka siswa secara tidak langsung akan menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah. Hal ini senada dengan Gardner (Al Maidah et al., 2017) yang menjelaskan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan produk yang berharga dalam lingkungan budaya dan masyarakat. Lebih lanjut, Gardner mengidentifikasi ada delapan kecerdasan meliputi 1) kecerdasan verbal-linguistik, 2) kecerdasan logis-matematis, 3) kecerdasan visual-spasial, 4) kecerdasan kinestetik, 5) kecerdasan musikal, 6) kecerdasan intrapersonal, 7) kecerdasan interpersonal, dan 8) kecerdasan naturalis. Semua kecerdasan yang dimiliki oleh individu akan bekerjasama menjadi kesatuan yang utuh, meskipun setiap individu memiliki komposisi masing-masing yang berbeda. Kecerdasan yang paling menonjol akan mengontrol kecerdasan lainnya dalam memecahkan masalah, sehingga setiap individu memiliki pemecahan masalah yang berbeda.

Kemampuan pemecahan masalah dapat dimiliki siswa apabila ia memperoleh kesempatan yang sama. Oleh karena itu, media *board game* dirancang melalui pembelajaran yang memberikan aktivitas bermain untuk dilakukan setiap individu. Media dirancang dengan aturan menyelesaikan kartu soal untuk meraih poin sehingga setiap individu berlomba-lomba untuk menjadi pemenang. Dengan adanya media pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas belajar sambil bermain, siswa akan tertarik dan menumbuhkan minat untuk mengikuti

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan salah satu fungsi media pembelajaran yakni memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Saifuddin, 2014).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media *board game* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi pakar media, materi, dan pakar pembelajaran yang terbukti valid. Keefektifan media ditunjukkan dari hasil belajar siswa berdasarkan *Paired Sample t-test* dengan *Sig (2.tailed)* sama dengan 0,000 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil data *pre-test* dan *post-test*. Kepraktisan media ditunjukkan dari hasil angket respon siswa setelah menggunakan media *board game* dalam pembelajaran dengan persentase 94%.

Peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak dalam dunia pendidikan. Bagi siswa yang sering melakukan aktivitas bermain diharapkan dapat menambah pengetahuan melalui kegiatan belajar sambil bermain. Bagi guru, agar dapat memilah dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Bagi kepala sekolah, agar dapat mempertimbangkan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan pendidikan zaman sekarang. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan produk dari penelitian ini yang sesuai dengan perkembangan zaman, serta mempertimbangkan kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan media untuk penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Maidah, A., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2017). Pengembangan bahan ajar tematik cetak semi digital berbasis multiple intelligences untuk siswa kelas I SD. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 11–16.
- Danarti, Dessy. 2010. *52 Fun Family Full Games Mudah, Murah, Menarik, Kreatif, Edukatif, Sekaligus Menyenangkan*. Yogyakarta: CV ANDI.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar. 2017. *Materi Pokok SD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Jatisunda, M. G. (2017). Hubungan self-efficacy siswa SMP dengan kemampuan pemecahan masalah matematis. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 1(2).
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Larasati, D. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA CHAMPIONSHIP TRACK
- Mulyati, T. (2016). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar. *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Kemdikbud.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Anak Usia Dini*. Gunung Samudera.
- Prastowo, A. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*. Kencana.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

- Saifuddin. (2014). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. . Deepublish.
- Sanjaya, Wina. 2017. *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana.
- Saraswati, D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika menggunakan model *Means-ends Analysis* (MEA) bagi siswa kelas 5 SD Negeri Sumogawe 02. *Jurnal pendidikan dasar perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), 1-12.
- Soebagio, M. F., Yuwono, E. C., & Soewito, B. M. (2015). Perancangan Media Permainan Edukatif mengenai Kuliner dari Pemanfaatan Mangrove untuk Anak Usia 8-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 13.
- Suda, I. K. (2016). Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas *Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar*. *Universitas Hindu Indonesia*.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/ RA & Anak Kelas Awal SD/ MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Triastuti, D., & Irawan, E. B. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10), 1344-1350.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik. . *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215.
- Wahyudi, & Anugraheni, I. (2017). *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*. . Satya Wacana University Press.

## Pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar

Yoga Adi Pratama<sup>1)\*</sup>, Wahyu Sopandi<sup>2)</sup>, Yayuk Hidayah<sup>3)</sup>, Meiwatizal Trihastuti<sup>4)</sup>

<sup>1</sup>Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati, Jl. A.H Nasution No. 105A, Bandung, Indonesia

<sup>2</sup>Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati, Jl. A.H Nasution No. 105A, Bandung, Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Kapas No.9, Semaki, Kec. Umbulharjo, Yogyakarta, Indonesia

<sup>4</sup>Program Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, STKIP Pasundan, Jl. Permana No.32B, Citeureup, Kec. Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat, Indonesia

[yoga.adipratama@upi.edu](mailto:yoga.adipratama@upi.edu)\*, [wahyusopandi@upi.edu](mailto:wahyusopandi@upi.edu), [yayuk.hidayah@pgsd.uad.ac.id](mailto:yayuk.hidayah@pgsd.uad.ac.id), [meiwatizaltrihastuti@gmail.com](mailto:meiwatizaltrihastuti@gmail.com)

\*Penulis Koresponden

### ABSTRAK

Keterampilan berpikir tingkat tinggi bagi siswa sekolah dasar sangat penting untuk menghadapi abad 21. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah *RADEC (Read-Answer-Discuss-Explain and Create)*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa kelas V sekolah dasar pada tema ekosistem. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan *the matching pretest-posttest design*. Sampel ditentukan secara *purposive*, dengan siswa SDN 5 Pagarsih sebagai kelas eksperimen dan SDN 1 Pagarsih sebagai kelas kontrol. Instrumen yang dikembangkan mengacu taksonomi Bloom Revisi. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran RADEC memiliki pengaruh positif terhadap berpikir tingkat tinggi siswa dibandingkan dengan model pembelajaran inkuiri. Hal tersebut diperhatikan dari skor rata-rata *pretest* di kelas RADEC 40,44 dan inkuiri 38.14. Sementara skor rata-rata *posttest* kelas RADEC 70.08 dan inkuiri 56.5. Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pada kelas eksperimen mencapai 29.64, kelas kontrol 18.36. Sintaks pembelajaran RADEC sesuai dengan konteks keIndonesiaan, khususnya pada tahap *Read* dan *Answer* yang membuat siswa lebih siap untuk belajar. Selanjutnya *Discuss*, *Explain* dan *Create* yang lebih efektif dan memudahkan proses pembelajaran. Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran RADEC lebih berpengaruh positif dibandingkan model pembelajaran inkuiri terhadap ketrampilan berfikir tingkat tinggi siswa.

**Kata kunci:** Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi; RADEC; Sekolah Dasar.

### ABSTRACT

Higher order thinking skills for elementary school students are important to face the XXI century resulting on RADEC (Read-Answer-Discuss-Explain and Create), one of the learning models that can be developed. The purpose of this research was to determine the effect of the RADEC learning model on higher order thinking skills (HOTS) of fifth grade elementary school students on the ecosystems theme. The research employed quasi-experimental model with the matching pretest-posttest design. The sample was determined purposively for both the experimental class and the control class. Furthermore, the instrument developed refers to Revised Bloom's taxonomy. The results showed that the RADEC learning model had a positive effect on students' higher order thinking compared to conventional learning models. This can be seen from the average pretest score in the RADEC class 40.44 and 38.14 in the conventional class, while the average posttest score in the RADEC class is scored 70.08 and 56.5 in the conventional class. The data indicated that the increase in the experimental class reached 29.64, while the control class scored 18.36. The syntax used in RADEC learning model is in accordance with the Indonesian context, especially in the Read and Answer stages which make students ready to learn. Then, the Discuss, Explain and Create stages are more effective and ease the learning process.

---

The conclusion of this research was that the RADEC learning model has a more positive effect than the conventional learning model. The RADEC learning model improved the thinking skills of the 5<sup>th</sup> grade students on the ecosystem theme.

**Keywords:** Higher-order Thinking Skills; RADEC; Elementary School.

---

diunggah: 2020-06-23, direvisi: 2020-10-17, diterima: 2020-11-20, dipublikasi: 2020-11-20

Copyright (c) 2020 Pratama et al

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



*Cara sitasi: Pratama, Y., Sopandi, W., Hidayah, Y., & Trihatusti, M. (2020). Pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap ketrampilan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 6(2). doi:<https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.12653>*

---

## PENDAHULUAN

Abad 21 dikenal sebagai abad digital yang ditandai oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi tersebut memberikan perubahan pada seluruh aspek konstelasi kehidupan. Implikasinya setiap bangsa termasuk Indonesia harus menyesuaikan dengan tuntutan zaman tersebut. Menurut Binkley (2012), untuk mampu hidup di abad 21, diperlukan sepuluh keterampilan yang harus dimiliki siswa, keterampilan tersebut antara lain keterampilan berpikir kreatif, berpikir kritis, berpikir metakognisi, komunikasi, kolaborasi, literasi informasi, literasi TIK (Teknologi Informasi Komunikasi), berkewarganegaraan, bekerja dan berkarir, serta keterampilan responsibilitas individu dan sosial. Lebih lanjut Trilling, B., Fadel (2009) menggagas konsep pelangi keterampilan dan pengetahuan yang harus dimiliki di abad 21. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan belajar dan berinovasi yang di dalamnya terdapat kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan komunikasi dan kolaborasi, dan kemampuan untuk berkeaktifan dan berinovasi. Keterampilan-keterampilan tersebut jika dicermati lebih lanjut erat kaitannya dengan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

Berdasarkan dengan pernyataan di atas, salah satu kemampuan yang dapat mengakomodasi siswa untuk dapat bereksistensi di abad 21 adalah HOTS. HOTS merupakan kemampuan penting, yang mana siswa belajar bukan hanya mengingat dan memahami, namun jauh lebih dalam yakni menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. HOTS adalah kemampuan rumit yang di dalamnya terdapat kemampuan logika dan penalaran, analisis, evaluasi, kreasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Brookhart, 2010). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nugroho (2018) yang menyatakan HOTS sebagai kemampuan untuk menerapkan keterampilan, pengetahuan, dan nilai dalam membuat penalaran dan refleksi dalam memecahkan suatu masalah, mengambil keputusan, dan mampu menciptakan sesuatu yang memiliki sifat inovatif.

HOTS ini sangatlah penting jika kaitkan dengan abad 21, maka membelajarkan HOTS sudah menjadi suatu keharusan. Sehingga HOTS merupakan keterampilan penting yang harus diterapkan dalam sistem pendidikan negara, karena HOTS mempromosikan pembelajaran berkelanjutan dan menyumbangkan berbagai manfaat bagi negara di masa depan (Abdullah AH, 2017). Salah satu dampak positif HOTS adalah memaksimalkan kinerja dan mengurangi kelemahan, dengan kata lain peserta didik yang dilatih berpikir akan berpengaruh kepada kemampuan, kecepatan, dan efisiensi dalam mengambil keputusan (Yee, Othman, Yunos, Tee, & Mohammad, 2011).

Namun demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan HOTS siswa masih tergolong rendah. Siswa masih belajar pada tataran mengingat, memahami, dan menerapkan, dan belum terbiasa dilatih pada kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Hal ini terlihat dari hasil observasi peneliti yang menunjukkan bahwa siswa cenderung belajar pada tataran LOTS (*Low Order Thinking Skills*). Hasil studi Saido, et al (2015) menunjukkan bahwa guru lebih banyak membelajarkan siswa untuk menghafal, sementara pembelajaran inovatif seperti pembelajaran proyek, berbasis masalah, kolaboratif dan bersifat inkuiri masih kurang dilaksanakan oleh guru. Hal tersebut tercermin dari hasil studi PISA (*Programme for International Student Assessment*) yakni peringkat ke 64 dari 65 negara pada tahun 2012 (OECD, 2013) dan peringkat 64 dari 72 negara pada tahun 2015 (OECD, 2017). Peringkat tersebut menunjukkan bahwa siswa Indonesia masih ada pada tataran *low ability*.

Sudah banyak penelitian mengenai HOTS, di antaranya seperti penelitian Fitri, Dasna, & Suarjo (2018) yang menyimpulkan bahwa penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan HOTS. Fatchiyah (2016) dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa model *problem based learning* (PBL) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap HOTS. Terakhir, penelitian Nurhayatii & Anggraeni (2017) menyimpulkan HOTS mahasiswa dalam pembelajaran fisika meningkat melalui model *problem based learning* (PBL). Acar & Aybars (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri dapat mengembangkan keterampilan HOTS.

Namun demikian, model-model pembelajaran inovatif tersebut tidak dapat terlaksana di lapangan. Hasil penelitian Sopandi, Pratama, & Handayani (2018) menyebutkan bahwa hanya 10% guru pendidikan dasar dan menengah se-Jawa Barat yang bisa menuliskan sintaks dari model pembelajaran inovatif yang paling sering digunakan. Itu artinya terdapat miskonsepsi guru terhadap model pembelajaran inovatif, sehingga guru hanya merasa melaksanakan pembelajaran inovatif, padahal nyatanya tidak. Selain sintaksnya yang sulit dihafal (Sopandi et al., 2018), model pembelajaran inovatif juga memerlukan waktu yang cukup lama dalam satu kali pembelajaran. Sehingga guru cenderung lebih banyak menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah yang dianggap praktis dan cepat, dampaknya adalah aktivitas di kelas didominasi oleh penugasan dan hafalan yang memperlihatkan bahwa rendahnya keterlibatan kemampuan berpikir siswa di dalam pembelajaran (Tembang & Suharjo, 2017).

Berdasarkan pernyataan di atas, maka diperlukan solusi alternatif, salah satunya adalah dengan menghadirkan model pembelajaran yang mudah dihafal sintaknya dan sesuai dengan karakteristik Indonesia. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran RADEC (*Read-Answer-Discuss-Explain and Create*) yang pertama kali diperkenalkan oleh (Sopandi, 2017). Model pembelajaran RADEC merupakan model pembelajaran yang menggunakan tahapannya sebagai nama model itu sendiri, yakni *Read* atau membaca, *Answer* atau menjawab, *Discuss* atau berdiskusi, *Explain* atau menjelaskan dan *Create* atau mencipta. Model pembelajaran RADEC menjadi jawaban atas miskonsepsi guru terhadap model pembelajaran inovatif, selain sintaksnya mudah dihafal (Sopandi et al., 2018), model ini pun tidak memakan waktu yang panjang dalam pelaksanaannya. Model

pembelajaran RADEC pun telah terbukti dapat memperbaiki kualitas hasil belajar, seperti pemahaman konsep (Lukmanudin, 2018), maupun *learning skills* yaitu kemampuan berpikir kreatif (Jumanto, Kuncoro, Handayani, & Suryana, 2018)

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Terhadap HOTS Siswa Sekolah Dasar”. Model pembelajaran RADEC akan dilaksanakan pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol peneliti memilih model pembelajaran inkuiri.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Secara khusus penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen. Desain ini melibatkan dua kelompok sampel, satu kelompok sebagai kelompok pembanding atau kontrol dan satu kelompok sebagai kelompok eksperimen. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen menggunakan model RADEC, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran inkuiri. Desain kuasi eksperimen menggunakan (*the matching*) *pretest-posttest design*.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD tahun ajaran 2018/2019 yang ada di Kecamatan Pagarsih. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik *sampling purposive*. Berdasarkan hasil pertimbangan kurikulum, wawancara dengan guru, dan kondisi sekolah maka peneliti memilih SDN Pagarsih 1 dan SDN Pagarsih 5 sebagai sampel yang diambil dari populasi yang sebelumnya telah ditentukan. Pemilihan SDN Pagarsih 1 dan SDN Pagarsih 5 sebagai sampel penelitian oleh peneliti karena berdasarkan wawancara dengan guru memiliki kemampuan akademik yang hampir sama, hal ini sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peneliti karena peneliti membutuhkan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan kemampuan yang hampir sama atau homogen.

Adapun instrumen pada penelitian ini adalah soal HOTS dengan indikator yang mengacu pada tingkatan tertinggi pada taksonomi Bloom revisi Anderson & Krathwohl (2001) yakni penggabungan dimensi pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif) dan dimensi proses kognisi (C4-menganalisis, C5-mengevaluasi, dan C6-mencipta) yang mengacu pada tema ekosistem di kelas V. Instrumen HOTS disusun dalam bentuk uraian terbuka sebanyak 10 soal, agar HOTS siswa dapat terakomodir (Abidin, 2016). Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif yaitu uji-t. Pengolahan data *pretest* dan *posttest* akan dilakukan menggunakan program SPSS versi 24.0 for Windows.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data pada penelitian ini, didapatkan data *pretest* dan *posttest*. Melalui data tersebut kita dapat menarik kesimpulan tentang pengaruh model pembelajaran RADEC terhadap HOTS siswa. Pertama, penting untuk melihat data *pretest* karena kita dapat melihat apakah ada perbedaan HOTS siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran. Berikut disajikan statistik deskriptif HOTS siswa sebelum diberi perlakuan

**Tabel 1. Statistik Deskriptif *Pretest***

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Mean	Median	Variance	Std. deviation	Mean	Median	Variance	Std. deviation
40.44	37.50	132.89	11.52	38.14	40	116.24	10.78

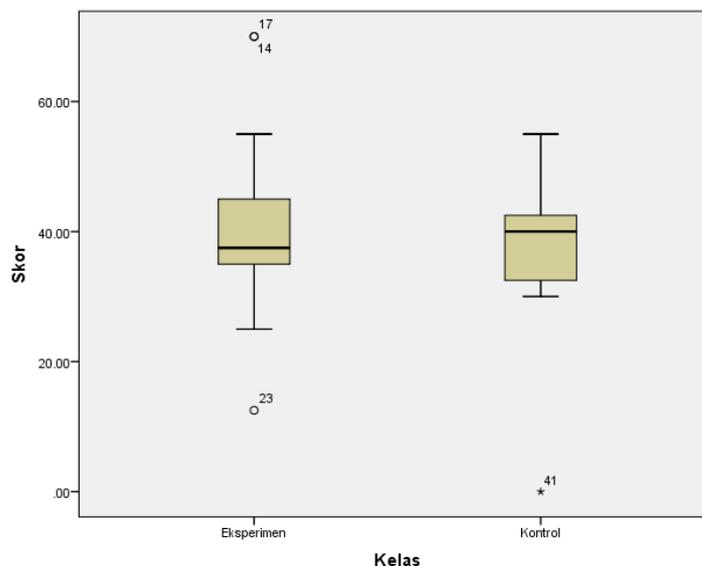
Berdasarkan tabel di atas, dapat diperoleh informasi bahwa rata-rata HOTS siswa pada kelas eksperimen sebesar 40.44 dengan data tengah 37.50, variansi 132.89, dan standar deviasi sebesar 11.52. Sementara pada kelas kontrol diperoleh rata-rata HOTS sebesar 38.14, data tengah 40, variansi 116.24, dan standar deviasi sebesar 10.78. Bila dilihat secara seksama, data *pretest* menunjukkan terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol meskipun tidak terlalu signifikan. Tidak terlalu signifikan ini dikarenakan skor setiap item di atas tidak terlalu beda jauh. Untuk lebih meyakinkan, maka selanjutnya dilakukan uji perbedaan rerata dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Namun sebelum diujikan perlu dipastikan terlebih dahulu apakah data normal dan homogenya.

Setelah diketahui baik data *pretest* kelas eksperimen maupun kontrol normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji perbedaan dua rerata dengan bantuan program SPSS versi 24. Berikut disajikan hasil analisisnya.

**Tabel 2. Independent Sample t-test**

Skor	t-test for Equality of Means		
	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	.747	51	.459
Equal variances not assumed	.750	50.880	.457

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai t hitung *pretest* sebesar 0.747 dengan probabilitas sebesar 0.459. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan HOTS awal siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol, karena nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 ( $0,459 > 0,05$ ). Untuk melihat secara jelas mengenai pernyataan di atas, peneliti sajikan gambar *boxplot* sebagai berikut.



**Gambar 1** Boxplot pretest HOTS siswa

Berdasarkan gambar di atas, jelas bahwa kemampuan awal siswa, dalam hal ini HOTS siswa baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan hasil yang positif, karena dengan data awal yang sama, kesimpulan penelitian pun akan lebih mudah didapat. Selain itu data ini menunjukkan bahwa teknik *matching* dalam pengambilan sampel terbukti positif.

Langkah selanjutnya untuk memperoleh kesimpulan yakni mengolah data *posttest*. Pengolahan ini akan sangat berpengaruh terhadap pengambilan kesimpulan penelitian. Berikut peneliti sajikan hasil statistik deskriptif data *posttest*.

**Tabel 3. Statistik Deskriptif Posttest**

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Mean	Median	Variance	Std. deviation	Mean	Median	Variance	Std. deviation
70.08	70	188.649	13.73	56.50	57.50	132.81	11.52

Berdasarkan tabel di atas, kita ketahui bahwa rata-rata HOTS siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran RADEC adalah sebesar 70.08 dengan data tengah 70, variansi 188.649, dan standar deviasi sebesar 13.73. Sementara itu, skor rata-rata HOTS siswa yang telah diberikan perlakuan model pembelajaran inkuiri pada kelas kontrol diperoleh sebesar 56.50, data tengah 57.50, variansi 132.81, dan standar deviasi sebesar 11.52. berkaca pada skor *pretest* maka dapat kita ketahui bahwa terdapat pengaruh positif baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Skor-

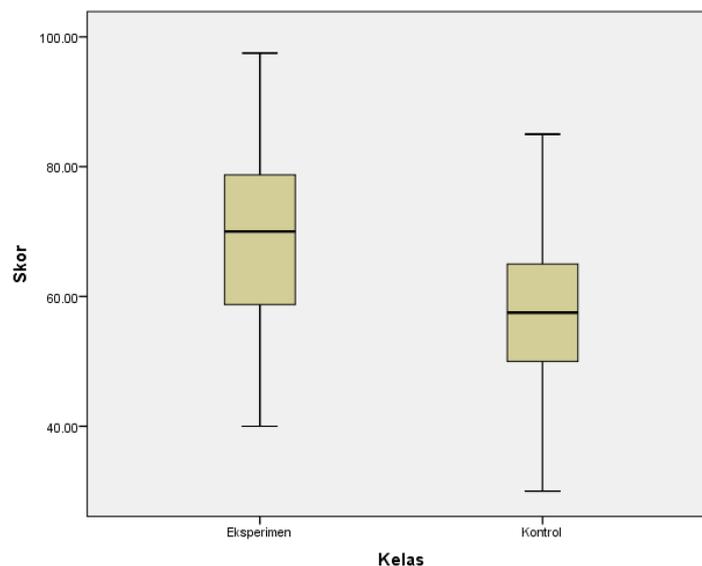
skor pada data *posttest* mengalami peningkatan dan ini adalah tanda terdapat pengaruh positif.

Meskipun skor rata-rata kelas eksperimen dengan kontrol berbeda cukup signifikan, namun demikian tetap harus dilakukan uji perbedaan dua rerata agar lebih meyakinkan secara statistik (ilmiah). Dengan menggunakan taraf signifikansi 5% dan telah diketahui data normal dan homogen, berikut disajikan hasil pengolahan uji perbedaan dua rerata pada *posttest*.

**Tabel 4. Independent Sample t-test Posttest**

Skor	t-test for Equality of Means		
	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	3.876	51	.000
Equal variances not assumed	3.915	50.820	.000

Berdasarkan tabel di atas, dapat kita ketahui bahwa nilai t hitung yakni sebesar 3.876, nilai tersebut sesuai dengan nilai probabilitas yaitu 0.000 dan nilai tersebut lebih kecil jika dibandingkan dengan nilai taraf signifikansi ( $0.000 < 0.05$ ). Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan HOTS yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran RADEC dengan siswa kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri. Untuk lebih jelas melihat gambaran perbedaannya, dapat kita lihat dalam *boxplot* dibawah ini.



**Gambar 2 Boxplot *posttest* HOTS siswa**

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa kotak pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi jika dibandingkan kotak pada kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dari gambar di atas juga terlihat bahwa HOTS siswa yang memperoleh

pembelajaran RADEC lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran inkuiri. Hal tersebut merupakan hasil yang cukup luar biasa, karena kita ketahui bersama bahwa model pembelajaran inkuiri telah disepakati oleh para ahli menjadi model pembelajaran yang dapat meningkatkan HOTS siswa secara signifikan. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan sebuah solusi alternatif lain untuk meningkatkan HOTS, yakni menggunakan model pembelajaran RADEC yang notabennya adalah model pembelajaran yang sesuai dengan konteks keindonesiaan. Lebih jelas untuk melihat peningkatan, dapat dilihat pada tabel selisih rata-rata berikut.

**Tabel 5 Selisih HOTS siswa**

	Rata-Rata Kelas Eksperimen	Rata-Rata Kelas Kontrol
Pretest	40.44	38.14
Posttest	70.08	56.50
Selisih (N-Gain)	29.64	18.36

Peningkatan HOTS siswa baik di kelas eksperimen maupun kontrol disebabkan karena kedua model pembelajaran yang digunakan sudah memenuhi syarat pembelajaran abad 21 yang mana pusat pembelajaran adalah siswa. Baik model pembelajaran RADEC sebagai kelas eksperimen maupun model pembelajaran inkuiri sebagai kelas kontrol keduanya memiliki pengaruh positif terhadap HOTS siswa. Model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan HOTS siswa sebesar 18.36 dan model pembelajaran RADEC memberikan peningkatan sebesar 29.64 terhadap HOTS siswa.

Meski keduanya memiliki pengaruh positif karena sama-sama berpusat pada siswa, sebagaimana yang diungkapkan oleh Nugroho (2018) bahwa model pembelajaran yang mengaktifkan siswa akan mampu mengembangkan HOTS. Namun demikian siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran RADEC cenderung lebih tinggi skor reratanya jika dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran inkuiri. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai uji t pada *posttest* yakni 0.000 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara HOTS siswa setelah belajar melalui model pembelajaran RADEC dan inkuiri. Sehingga hasil ini mengisyaratkan bahwa model pembelajaran RADEC lebih efektif dan berpengaruh positif terhadap HOTS dibandingkan dengan model pembelajaran inkuiri dalam tema ekosistem.

Hal yang mendasari peningkatan yang cukup signifikan dalam model pembelajaran RADEC adalah bahwa sintaks model pembelajaran RADEC sesuai dengan karakteristik siswa Indonesia. Tahap pertama yakni READ menjadikan model pembelajaran ini berbeda dengan model pembelajaran yang kebanyakan diimpor dari barat karena model pembelajaran RADEC memperhatikan betul kebutuhan siswa Indonesia, yaitu tingkat literasi, yang mana tingkat kebiasaan membaca akan berbanding lurus dengan kemampuan literasi. Semakin tinggi kemampuan literasi maka semakin tinggi pula HOTSnya (Nourdad, Masoudi, &

Rahimali, 2018). Pada tahap ini siswa diminta untuk membaca bahan ajar yang telah guru susun sesuai indikator sebelum dimulai pembelajaran atau dilaksanakan di rumah. Untuk membimbing siswa dalam proses membaca, guru memberikan pertanyaan prapembelajaran yang disusun sesuai indikator yang harus dicapai siswa dalam materi ekosistem. Kegiatan membaca ini sangat penting dan harus termuat dalam proses inti pembelajaran agar pembelajaran bisa dilaksanakan lebih efektif dan bermakna (Tuba, 2017), dan hal tersebut sudah termuat dalam model pembelajaran RADEC. Sehingga kegiatan tersebut membuktikan siswa lebih siap belajar karena dengan begitu siswa sudah punya bekal konsep dan materi sebelum melaksanakan pembelajaran maka siswa dapat melaksanakan pembelajaran lebih efektif.

Untuk melihat umpan balik siswa pada tahap READ, maka tahap selanjutnya adalah ANSWER. Pada tahap ini guru memberikan soal pascamembaca untuk melihat siswa mana yang membaca dan tidak membaca. Hal ini sejalan dengan pernyataan Musingafi & Muranda (2014) melalui pertanyaan guru dapat memantau kompetensi para siswanya. Lebih lanjut, kegiatan ANSWER ini untuk menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran dimulai siswa sudah memahami materi secara baik. Sehingga proses pembelajaran selanjutnya bisa difokuskan kepada hal-hal yang belum dipahami siswa, dan ini lah yang dinamakan pembelajaran efektif (Pratama, 2019).

Selanjutnya, pada tahap DISCUSS terlihat bahwa siswa aktif dan bersemangat, karena siswa sebelumnya sudah memiliki bekal materi yang sangat cukup untuk mendiskusikan masalah, dalam hal ini ekosistem. Perihal definisi, konsep, contoh rantai makanan sudah siswa pahami secara baik sehingga proses diskusi berjalan dengan baik dan bergairah. Meski suasana kelas menjadi ramai dan sempat tidak terkontrol, namun justru suasana seperti ini lah yang dapat membangun HOTS, yakni keterampilan berpikir analitis (C4). Hal ini sejalan dengan penelitian (Murphy, Meredith, Ramani, & Silverman, 2014) yang menyimpulkan bahwa keterampilan kritis-analitis dapat dibangun melalui diskusi atau percakapan menantang. Proses diskusi dalam model pembelajaran RADEC tentu berbeda dengan model pembelajaran inkuiri di kelas kontrol, karena secara konten, siswa yang belajar menggunakan pembelajaran RADEC sudah lebih matang dan siap. Proses diskusi aktif seperti ini tentu mendorong mahasiswa untuk bertanya dan belajar menggunakan strategi pemecahan masalah, hal tersebutlah yang dapat membangun HOTS (Petrovska & Stavreva, 2013).

Peningkatan HOTS yang cukup signifikan ini didukung pula pada tahap EXPLAIN yang mana siswa akan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, lebih khusus keterampilan evaluasi yang dalam taksonomi Bloom revisi masuk pada ranah C5 melalui proses pembelajaran komunikatif. Proses pembelajaran komunikatif memang terbukti baik dalam melatih siswa dalam berpikir, seperti dibuktikan oleh penelitian Jabeen (2014) dalam pembelajaran bahasa Inggris. HOTS akan terbangun pada tahap ini manakala siswa saling menilai temannya dengan cara memberi tanggapan terhadap hasil diskusi dari kelompok lain.

Dalam memberikan tanggapan tentu diperlukan proses berpikir tingkat tinggi, yakni menilai ataupun membandingkan. Kegiatan EXPLAIN yang menghendaki terjadinya komunikasi ini seyogyanya merupakan bagian integral dari pembelajaran inovatif seperti yang terdapat dalam sintaks model pembelajaran inkuiri yang sudah terbukti dapat mengembangkan HOTS (Duran & Dokme, 2016; Hugerat & Kortam, 2014; Madhuri, Kantamreddi, & Prakas, 2012; Yuliati, Riantoni, & Muffti, 2018) namun demikian tahap EXPLAIN pada model pembelajaran RADEC lebih interaktif dan komunikatif. Kegiatan presentasi dalam pembelajaran inkuiri cenderung kurang bergairah. Hal tersebut dikarenakan siswa belum sepenuhnya bisa belajar dari proses penyelidikan, berbeda dengan siswa dalam model pembelajaran RADEC yang sebelumnya sudah dibekali materi ajar. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan presentasi lebih baik pada siswa yang memperoleh pembelajaran RADEC.

Selanjutnya, tahap akhir pada model RADEC yakni CREATE jelas sekali dapat mengembangkan HOTS, karena level tertinggi dari HOTS adalah mencipta. Kegiatan dalam tahap ini adalah mengembangkan ide-ide kreatif siswa dalam kegiatan pembuatan produk. Pembuatan produk tersebut tidak dibatasi oleh guru, dalam artian guru membebaskan siswa untuk mewujudkan ide kreatifnya dalam sebuah karya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Jumanto et al., (2018) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran RADEC dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian terdapat relevansi antara model RADEC dengan HOTS, yakni pada tahap CREATE kemampuan berpikir kreatif siswa akan mampu terbangun. Hal tersebut terlihat dari ide-ide solutif yang dihasilkan oleh siswa pada kelas eksperimen yang kentara sekali dengan level kognitif C6.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa HOTS siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran RADEC mengalami peningkatan sebesar 29.64. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari selisih nilai rata-rata pada saat *pretes* sebesar 40.44 dengan nilai rata-rata saat *posttest* sebesar 70.08. Sementara HOTS siswa pada kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran inkuiri mengalami peningkatan sebesar 18.36. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari selisih nilai rata-rata pada saat *pretest* sebesar 38.14 dengan nilai rata-rata saat *posttest* sebesar 56.50.

Selanjutnya, terdapat perbedaan HOTS yang signifikan antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model RADEC dengan model pembelajaran inkuiri karena nilai taraf signifikansinya adalah 0,000, yang artinya nilai taraf signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ). Maka dari itu, hasil analisis membuktikan bahwa terdapat perbedaan HOTS yang signifikan antara siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model RADEC dengan siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran inkuiri.

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dapat kita simpulkan bahwa model pembelajaran RADEC lebih berpengaruh positif terhadap HOTS dibandingkan dengan model pembelajaran inkuiri. Namun demikian, kita tidak bisa mengatakan model pembelajaran RADEC lebih baik dari model pembelajaran Inkuiri karena keterbatasan penelitian ini.

Model pembelajaran RADEC masih perlu diujikan kembali karena model ini masih tergolong baru. Model pembelajaran RADEC perlu diuji untuk karakteristik siswa yang berbeda atau jenjang yang berbeda agar hasil generalisir dapat lebih luas.

Selanjutnya, secara tersirat dapat diketahui bahwa tahapan model pembelajaran RADEC telah berhasil meningkatkan HOTS, namun harus diadakan penelitian lanjutan yang khusus menganalisis keterkaitan antara sintaks dengan HOTS seperti tahap DISCUSS dengan menganalisis (C4), tahap EXPLAIN dengan mengevaluasi (C5), dan CREATE dengan mencipta (C6)

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah AH. (2017). Mathematics Teachers' Level of Knowlegde and Practice on the Impementation of Higher-Order Thinking Skills (HOTS). *Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 13(1), 3–17.
- Abidin, Y. (2016). *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Acar, O., & Aybars, T. (2018). Using the inquiry-based learning approach to enhance student innovativeness: a conceptual model. *Teaching in Higher Education*. <https://doi.org/10.1080/13562517.2018.1516636>
- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2001). *A Taxonomy of Learning, Teaching, and Assessing*. New York: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives.
- Binkley, M. (2012). *Defining Twenty-First Century Skills" dalam Assessment and Teaching of 21st Century Skills*. New York: Springer.
- Brookhart, S. (2010). *How to Assess High-er Order Thinking Skills in Your Classroom*. Alexandria: ASCD.
- Duran, M., & Dokme, I. (2016). The effect of the inquiry-based learning approach on student's critical-thinking skills. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 12(12), 2887–2908. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2016.02311a>
- Fatchiyah. (2016). Pengaruh PBL Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas V Sd Se-Gugus 01 Kretek. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(18), 737–745.
- Fitri, H., Dasna, I., & Suarjo. (2018). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(2), 201–212. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v3i2.187>
- Hugerat, M., & Kortam, N. (2014). Improving Higher Order Thinking Skills among freshmen by Teaching Science through Inquiry. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 10(5), 447–454.
- Jabeen, S. (2014). Implementation of Communicative Approach. *English Language*

- Teaching*, 7(8), 68–74.
- Jumanto, A., Kuncoro, Y., Handayani, & Suryana. (2018). The Effect Of Radec Model And Expository Model On Creative Thinking Ability In Elementary School Students In Suralaya. In Syaodih, Sujana, & William (Eds.), *Prosiding International Conference on Elementary Education* (pp. 561–567). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lukmanudin. (2018). *Penguasaan Konsep IPA dan Kemampuan Menjelaskan Perpindahan Zat Pencemar Mahasiswa PGSD melalui Pembelajaran Read-Answer-Discuss-Explain-and Create*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Madhuri, V., Kantamreddi, & Prakas, G. (2012). Promoting higher order thinking skills using inquiry-based learning. *European Journal of Engineering Education*, 37(2), 117–123.
- Murphy, P., Meredith, R., Ramani, G., & Silverman, R. (2014). Promoting Critical-Analytic Thinking in Children and Adolescents at Home and in School. *Educ Psychol Rev*, 26, 561–578. <https://doi.org/10.1007/s10648-014-9281-3>
- Musingafi, C., & Muranda, E. (2014). Students and Questioning: A Review of the Role Played By Students Generated Questions in the Teaching and Learning Process. *Studies in Social Sciences and Humanities*, 1(3), 101–107.
- Nourdad, N., Masoudi, S., & Rahimali, P. (2018). The Effect of Higher Order Thinking Skill Instruction on EFL Reading Ability. *Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 7(3), 231–237. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7575/aic.ijalel.v.7n.3p.231>
- Nugroho, R. (2018). *HOTS (Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi: Konsep, Pembelajaran, Penilaian, dan Soal-soal)*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurhayatii, & Anggraeni, L. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa (Higher Order Thinking) dalam Menyelesaikan Soal Konsep Optika melalui Model Problem Based Learning. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(2), 119–126. <https://doi.org/doi.org/10.21009/1.03201>
- OECD. (2013). *PISA 2012 Results: What Students Know and Can Do Student Performance in Mathematics, Reading and Science Volume I*.
- OECD. (2017). *Educational Opportunity for All*. <https://doi.org/10.1787/9789264287457-en>
- Petrovska, S., & Stavreva, S. (2013). Contemporary Pedagogical Approaches for Developing Higher Level Thinking on Science Classes. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. In *Procedia - Social and Behavioral Sciences* (pp. 702–710). Retrieved from <http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.08.742>
- Pratama, Y. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran RADEC dan Inkuiri Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa PGSD Pada Perkuliahan IPA*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Saido, G., Siraaj, S., Nordin, A., & Amedy, A. (2015). Higher Order Thinking Skills Among Secondary School Students in Science Learning. *The Malaysian Online Journal of Educational Science*, 3(3), 13–20.
- Sopandi, W. (2017). The Quality Improvement of Learning Processes and Achievements Through the Read-Answer-Discuss-Explain-and. In M. Keong, L. Hong, & R. Rao (Eds.), *Proceeding 8th Pedagogy International Seminar 2017* (pp. 132–139). Kuala Lumpur: Institut Pendidikan Guru Kampus Ilmu Khas.

- Sopandi, W., Pratama, Y., & Handayani, H. (2018). Profil Perubahan Kompetensi Pedagogik Guru Pendidikan Dasar Dan Menengah Melalui Sosialisasi Dan Workshop Read-Answer-Discuss-Explain-And Create (RADEC). *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1).
- Tembang, Y., & Suharjo. (2017). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media Gambar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 2(6), 812–817.
- Trilling, B., Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our*. San Francisco: Jossey-Bass A Wiley Imprint.
- Tuba, S. (2017). A study on reading habits of social studies and history teachers in Turkey. *Educational Research and Reviews*, 12(10), 569–52. <https://doi.org/10.5897/ERR2017.3245>
- Yee, M., Othman, W., Yunus, J., Tee, T., & Mohammad, M. (2011). The Level of Marzano Higher Order Thinking Skills among Technical Education Students. *International Journal of Social Science and Humanity*, 1(2), 121–125.
- Yuliati, L., Riantoni, C., & Muffti, N. (2018). Problem Solving Skills on Direct Current Electricity through Inquiry-Based Learning with PhET Simulations. *International Journal of Instruction*, 11(4), 123–138.

## Efektifitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui *google classroom* ditinjau dari hasil belajar siswa

Ossi Marga Ramadhan<sup>1)\*</sup>, Tarsono<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati, Jl. A.H Nasution No. 105A, Bandung, Indonesia

<sup>2</sup>Pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati, Jl. A.H Nasution No. 105A, Bandung, Indonesia

[ossimarga33@gmail.com](mailto:ossimarga33@gmail.com)\*; [tarsono@uinsgd.ac.id](mailto:tarsono@uinsgd.ac.id)

\*Penulis Koresponden

### ABSTRAK

Imbas Covid-19 dalam dunia pendidikan memaksa pendidik untuk berinovasi dalam mengembangkan dan mengalihkan proses pembelajaran konvensional ke pembelajaran jarak jauh. Salah satu *platform* pembelajaran jarak jauh adalah *google classroom*. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan keefektifan pembelajaran daring melalui *google classroom* yang ditinjau dari hasil belajar siswa. Penelitian ini berjenis *quasi experiment* yang dirancang memakai *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian ini menggunakan seluruh siswa di kelas 11 yang berjumlah 31 orang pada salah satu sekolah di Kabupaten Purwakarta, kemudian data diolah dengan uji *paired sample t test* serta *N-Gain*. Hasil penelitian menggambarkan bahwa pembelajaran jarak jauh menggunakan *google classroom* apabila ditinjau dari hasil belajar siswa mencapai persentase 58.3% (cukup efektif menurut tafsiran *N-Gain*). Hal ini berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dibandingkan sebelum menggunakan *google classroom* mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 22.6%. Namun, disisi lain ditemukan beberapa kelemahan dalam pembelajaran tersebut seperti penguasaan fitur, siswa tidak memiliki paket data, serta jangkauan sinyal yang tidak merata. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Google classroom* cukup efektif dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam ditinjau dari hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** *google classroom*; hasil belajar; sejarah kebudayaan Islam.

### ABSTRACT

The impact of current covid-19 has succeeded in changing various educational aspect, thus forcing educators to develop and diverting conventional learning processes into distance learning. One of the distance learning platforms is *google classroom*. During the Covid-19 pandemic, this application became of its own urgency because of the many features presented to support learning. This research employed a quasi-type experiment design by using a one-group pretest-posttest design, which aims to determine the *google classroom*'s effectiveness on Islamic Cultural History learning from the perspective of student learning outcomes. This research employed all students in grade 11 with total of 31 people at one of the MA in Purwakarta Regency. The the data were processed by using the paired-sample t-test and *N-Gain*. The results of the research illustrate that distance learning by using *google classroom* when viewed from student learning outcomes, reaches a percentage of 58.3% (quite effective according to the interpretation of *N-Gain*). The result related to the implementation of learning compared to before using *Google Classroom*, showed an increase in average learning outcomes of 22.6%. However, several weaknesses were found in the learning process, such as mastery of features, students not having data packages, and uneven signal coverage. The conclusion of this research showed that the use of *Google classroom* is quite effective in learning the history of Islamic culture in terms of student learning outcomes.

**Keywords:** *google classroom*; history of Islamic culture; learning outcomes.

diunggah: 2020-07-16, direvisi: 2020-11-02, diterima: 2020-11-20, dipublikasi: 2020-11-20

Copyright (c) 2020 Ramadhan et al

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



---

Cara sitasi: Ramadhan, O., & Tarsono, T. (2020). Efektifitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui google classroom ditinjau dari hasil belajar siswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2). doi:<https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.12927>

---

## PENDAHULUAN

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam banyak menerangkan mengenai perjalanan hidup umat Islam dari satu fase menuju fase yang lainnya dalam memperjuangkan usaha bersyariah dan menebarkan akhlak serta akidah (Euis, 2016). Nilai-nilai Islam yang ditanamkan adalah untuk mengetahui kejayaan yang pernah diraih umat muslim untuk lebih meneguhkan keyakinan siswa tentang kebenaran agama Islam. Upaya meneladani tokoh yang membawa misi Islam seperti para Nabi Khulafaur Rasyidin dan alim ulama lainnya juga penting untuk diketahui oleh siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa upaya untuk menggali *ibrah* pada setiap fase sejarah yang dilalui umat muslim adalah hal perlu dilakukan oleh guru kepada siswa (Nurjannah, 2016). Sehingga di dalam pembelajaran, guru sebagai pemantik nalar siswa harus mampu menelusuri hikmah, dalil, nilai, maupun teori dari fakta sejarah yang ada, dengan harapan siswa dapat menangkap makna yang terkandung di dalamnya.

Kondisi di lapangan menunjukkan keadaan siswa yang sering merasa jenuh dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam, terlebih jika metode yang digunakan selalu menggunakan ceramah (Fauziyah, 2013). Hal ini membutuhkan tingkat kreatifitas guru dalam menetapkan metode pembelajaran yang cocok agar proses kegiatan belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mampu meraih tujuan yang diharapkan (Herlina, 2016). Banyak guru maupun peneliti yang mencoba memadukan model pembelajaran dalam pelajaran SKI untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Seperti Fitria (2019) yang dalam penelitiannya menggunakan model *scramble* berbasis *powerpoint*, ternyata mampu menaikkan rata-rata capaian hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran SKI. Begitu juga Nisa (2020) secara signifikan berhasil meningkatkan hasil pembelajaran SKI dengan melalui metode SAVI.

Pembelajaran SKI di MA Muttaqien Purwakarta sebelumnya menggunakan model *Mind Mapping*. Siswa yang diajarkan oleh model *mind mapping* jauh lebih mudah menyerap informasi yang diterima, karena tujuan kinerjanya menyelaraskan kemampuan otak kanan dan otak kiri secara maksimal (Hidayatusholikah, 2018). Hal ini tepat apabila diterapkan di dalam kelas pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang bersifat hafalan. Akan tetapi saat situasi pandemik *Covid-19*, pemerintah memberlakukan kebijakan beraktivitas dari rumah dengan model pembelajaran jarak jauh (Mittelmeier et al., 2019; Gunawan et al., 2020). Pembelajaran jarak jauh merupakan bentuk solusi dalam mengatasi sulitnya pembelajaran secara langsung pada situasi pandemik seperti sekarang ini (Kusuma, J. W. & Hamidah, 2020). Hampir semua pendidik menggunakan aplikasi daring (Yensy, 2020) seperti menggunakan *chatting*, *Video conference* maupun dengan berkiriman *e-mail* (Rahmawati, 2016).

Aplikasi pembelajaran yang saat ini sedang diminati oleh pendidik maupun peserta didik, termasuk para guru dan siswa di MA Muttaqien Purwakarta adalah *Google Classroom*. Aplikasi *Google Classroom* dapat memudahkan guru dalam membuat dan membagikan materi pembelajaran, karena di dalamnya terdapat fitur-fitur yang membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, diantaranya menghimpun tugas, serta menilai atau memberikan respon dari tugas

siswa (Aris et al., 2019; Maskar & Wulantina, 2019). Instrumen yang dapat dikelola oleh guru meliputi menu materi, menu tugas, menu latihan soal, menu penilaian dan menu absensi (Ahmad, 2020). Banyak peneliti menunjukkan secara signifikan bahwa penggunaan *Google classroom* mampu memacu motivasi dan hasil belajar peserta didik (Huda et al., 2019; Arruji 2018; Burhanudin, 2019). Begitupula ketika media tersebut diterapkan pada mata pelajaran SKI mampu meningkatkan motivasi, aktifitas dan kreatifitas siswa walaupun penelitian ini dilakukan jauh sebelum pandemi Covid-19 menyerang Indonesia (Euis, 2017).

Kaitan hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran jarak jauh dengan *Google Classroom* masih menjadi polemik dikalangan stakeholder dan masyarakat (Darmalaksana et al., 2020). Hal ini dikarenakan minimnya interaksi antara guru dan peserta didik dan guru cenderung memberikan tugas sehingga peserta didik merasa terbebani (Kusuma, J. W. & Hamidah, 2020). Hal tersebut dikarenakan pembelajaran jarak jauh belum dianggap lebih baik daripada pembelajaran konvensional seperti biasa, terutama pada pelajaran yang membutuhkan penalaran dan pemahaman konsep seperti pada mata pelajaran SKI, dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya (Fuady, 2016). Menurut Suryani (2020) pemahaman konsep dalam sejarah adalah merupakan tolak ukur seberapa jauh peserta didik mampu menerima materi yang disajikan. Selain itu, siswa mampu menerangkan sendiri pemahaman yang didapat melalui bahasanya sendiri.

Oleh karena itu, pada masa pandemic seperti saat ini pengetahuan mengenai keberhasilan siswa dalam pembelajaran SKI melalui *google classroom* perlu diteliti. Penting untuk dianalisis apakah pembelajaran pembelajaran ini berhasil secara optimal atau sebaliknya, sehingga dapat dicari solusi untuk mengatasinya dalam upaya meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran daring melalui *google classroom* yang ditinjau dari hasil pembelajaran saat pandemik, yang akhir-akhir ini sering diterapkan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi experiment* dan dirancang menggunakan *one group pretest-posttest design*, yang dilakukan untuk mengetahui akibat dari perlakuan dengan membandingkan hasil belajar dua kelompok waktu dengan kelas yang sama (*dependent class*). Terbagi menjadi dua kelompok eksperimen, yakni sebelum menggunakan media *Google Classroom* atau sebelum Penilaian Tengah Semester (PTS) dan sesudah menerapkan media *Google Classroom* pada kelas yang sama.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh murid kelas 11 di MA Muttaqien Purwakarta yang berjumlah 31 orang, apabila populasi kurang dari 100 maka seluruhnya dijadikan sampel (Yensy, 2020). Data diperoleh dari hasil Penilaian Tengah Semester untuk kelompok pertama dan hasil Penilaian Akhir Semester untuk kelompok kedua. Kemudian data diolah menggunakan *software SPSS versi 26* dengan terlebih dahulu dianalisis secara deskriptif, lalu diuji normalitas data. Kemudian dilakukan uji *t-dependent* atau uji *paired sample t tes*, selanjutnya menghitung skor Gain (uji *N-gain*) yaitu untuk mengetahui efektifitas penggunaan media *Google Classroom* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam. Dengan rumus dari Hake (Yensy, 2020) kemudian perolehan nilai *N-gain score* ditentukan ke dalam bentuk prosentase. Adapun rumus tersebut adalah

sebagai berikut. Perolehan nilai N-gain kemudian dikategorisasi dalam bentuk persentase (Hake, 1999) yang tercantum pada Tabel 1. di bawah ini.

**Tabel 1. Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain**

Persentase (%)	Tafsiran
<40.00	Tidak Efektif
40.00-55.99	Kurang Efektif
56.00-75.00	Cukup Efektif
>75.00	Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari seluruh data sampel mengalami peningkatan hasil belajar siswa dari Penilaian Tengah Semester ke Penilaian Akhir Semester. Hal ini mengindikasikan bahwa rata-rata nilai ujian peserta didik mengalami kenaikan setelah menggunakan media *Google Classroom* sebesar 22.6%. Nilai minimal yang sebelumnya adalah 50 meningkat menjadi 76. Begitupula dengan nilai maksimal yang mencapai 95. Selanjutnya nilai *skewness* yang mendekati nol dari keduanya secara deskriptif menunjukkan data tersebut terdistribusi normal. Data dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2. Deskriptif Data**

Kel.	Jumlah	Deskriptif Statistik					
		Minimal	Maksimal	Rata-rata	Standar Deviasi	Kemiringan	
						Statistik	Standar Error
PTS	31	50	83	62.48	8.86	0.41	0.42
PAS	31	76	95	85.03	5.13	0.38	0.42

Setelah diketahui rata-rata data mengalami peningkatan, selanjutnya dilakukan pengujian melalui dua alat uji yakni *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, hasilnya menunjukkan semua nilai signifikansi pada keduanya adalah melebihi dari 0.05, maka diketahui secara signifikan data tersebut dapat dikatakan normal (pada Tabel 3).

**Tabel 3. Pengujian normalitas data**

Kel.	Tes Normalitas Data					
	Kolmogorov Smirnov			Shapiro Wilk		
	Statistik	Jumlah	Nilai Signifikansi	Statistik	Jumlah	Nilai Signifikansi
PTS	0.126	31	0.200*	0.952	31	0.179
PAS	0.139	31	0.134	0.942	31	0.095

Dilakukan pengujian perbedaan rata-rata menggunakan *t-paired test*. Hasilnya terlihat nilai signifikansi adalah 0.000, hal ini menggambarkan pada pengujian ini mendapati hasil yang berbeda dengan signifikan, dengan standar deviasi yang mencapai 8.71(Tabel 4).

**Tabel 4. Paired Samples Test**

Kel.	Uji Sampel Berpasangan						t	df	Nilai Sig.
	Perbedaan			Tarf Keyakinan 95%					
	Rata-rata	Standar Deviasi	Standar Error	Terbawah	Teratas				
PTS-PAS	-22.5	8.71	1.56	-25.7	-19.3	-14.4	30	0.00	

Setelah data hasil belajar diketahui memiliki perbedaan, kemudian dilakukan pengujian melalui *N-gain Score*, hasil persentase *N-gain* sebesar 58.28%. Persentase tersebut menunjukkan pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan media *Google Classroom* cukup efektif. (Tabel 5).

**Tabel 5. Persentase N-Gain**

Rata-rata	Prosentase N-Gain (%)	
	Statistik	Standar Error
	58.2	33.1

Efektifitas tersebut dibuktikan dengan peningkatan hasil pembelajaran siswa. Senada dengan penelitian Maskar (2019) media *google classroom* mampu meningkatkan pemahaman maupun hasil belajar peserta didik, sebab di dalam prosesnya disajikan secara efektif dan menarik, sikap belajar siswa cenderung menjadi mandiri dan termotivasi, serta memberikan keaktifan dan kreatif. Begitupula Rachman (2020) mengatakan bahwa melalui aplikasi *google classroom* pembelajaran diarahkan untuk siswa dapat menerima materi dengan baik dan benar serta mengemukakan pendapat atau hasil yang sudah dipelajari. Karena di dalam *Google Classroom* terdapat fitur *Communication* yang memungkinkan guru dengan peserta didik dapat berinteraksi secara langsung, bahkan untuk melakukan diskusi, dan apabila diperlukan media tambahan berbentuk video dari kanal *youtube*, dapat dilampirkan pada fitur ini (Kusuma et al. 2020). Fitur yang tersedia lainnya dalam upaya meningkatkan pemahaman pembelajaran siswa adalah *Archive Course*, fitur ini menyimpan instrumen pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Hal ini memudahkan siswa dalam mengakses kembali materi pembelajaran sebelumnya. Selain itu, fitur penugasan (*Assignment*) yang dihadirkan dapat mengingatkan siswa kapan tepatnya jadwal pengumpulan tugas, selain itu guru juga dapat memberikan nilai secara langsung pada fitur tersebut.

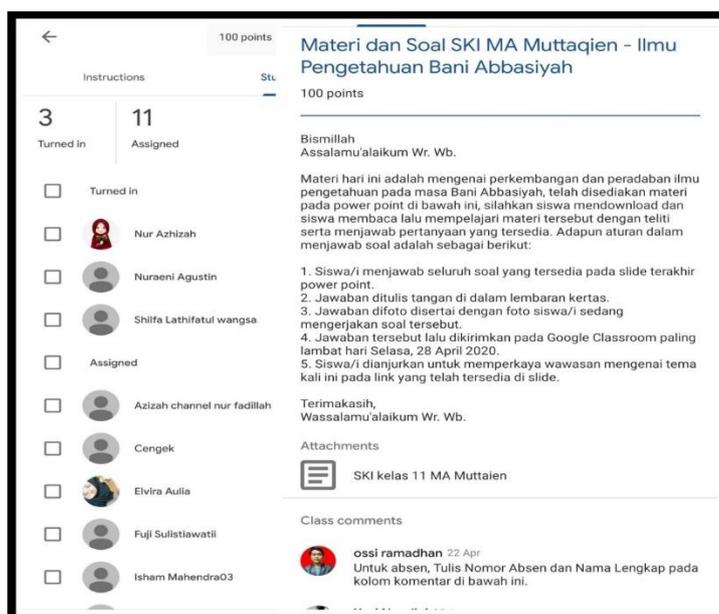
Dengan demikian, pada masa pandemik yang tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara langsung, *google classroom* dapat menjadi sarana alternatif media pembelajaran yang efektif untuk tetap melaksanakan diskusi dan komunikasi jarak jauh antara guru dengan muridnya. Sehingga guru dan siswa dapat melaksanakan interaksi pembelajaran dengan lebih leluasa (Ahmad, 2020). Akan tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa *google classroom* dengan berbagai fitur andalannya yang dapat membantu pembelajaran menjadi efektif tersebut tidak luput dari beberapa kekurangan. Seperti halnya pada hasil wawancara yang dilakukan peneliti secara langsung kepada siswa adalah ketika awal perpindahan kepada pembelajaran jarak jauh, beberapa siswa sering mengeluhkan penggunaan pembelajaran berbasis daring sebab sebelumnya belum pernah menggunakan media berbasis daring pada proses pembelajaran. Namun hal tersebut teratasi ketika guru perlahan menjelaskan cara penggunaan pembelajaran melalui *google*

classroom, sesuai dengan pernyataan Tarsono (2010) bahwa di dalam proses belajar, perlahan manusia mampu memahami diri sendiri, mengamati dan mempelajari lingkungannya.

Selain itu siswa merasa bahwa di dalam pembelajaran menjadi kurang efisien, sebab mengharuskan siswa mempunyai paket data setiap kali melakukan pembelajaran, sedangkan seluruh mata pelajaran dilakukan secara daring dan mengharuskan memiliki paket data khusus untuk pembelajaran sementara tidak semua siswa di setiap harinya memiliki paket data yang tersedia (Maskar & Wulantina, 2019). Demikian pada siswa yang berada pada jangkauan sinyal yang tidak stabil, mengakibatkan beberapa siswa ketinggalan dalam mempelajari materi (Rozak & Albantani, 2018). Senada dengan penelitian Ichsan (2020) yang menunjukkan pelaksanaan pembelajaran daring mengalami beberapa kendala, ketidakstabilan koneksi internet, serta materi yang disajikan kurang dipahami oleh peserta didik. Sedangkan pemahaman tersebut mempengaruhi pada hasil belajar (Tambunan & Bukit, 2015). Menurut Susmiati (2020) untuk meningkatkan pemahaman tersebut maka guru harus mampu memotivasi siswa melalui model pembelajaran yang tepat, agar pemahaman siswa menjadi optimal dan diharapkan pada situasi pandemik ini hasil pembelajaran siswa menjadi semakin meningkat. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan Google Classroom dirangkum dalam Tabel 6.

**Tabel 6. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran melalui google classroom**

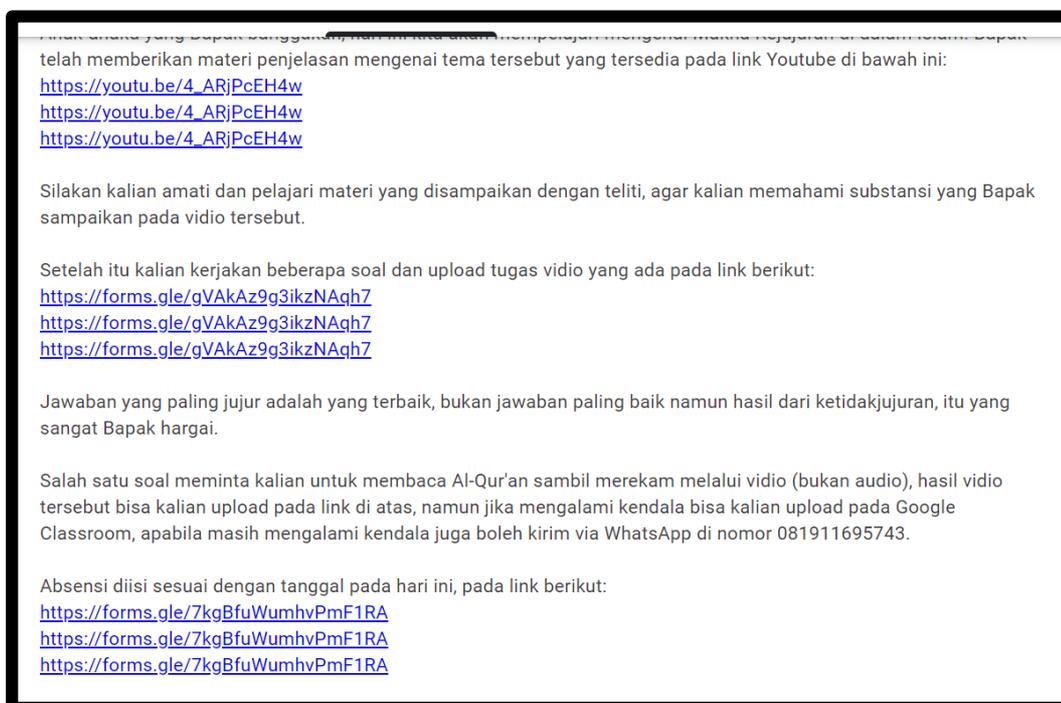
Kelebihan	Kekurangan
Fitur komunikasi yang tersedia dapat memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk berdiskusi secara langsung.	Ditemukan siswa kesulitan menggunakan fitur pada awal peralihan pembelajaran melalui google classroom.
Sistem penugasan yang memudahkan.	Pembelajaran menjadi kurang efisien ketika siswa tidak memiliki paket data.
Fitur Archive Course yang memudahkan siswa mempelajari kembali materi yang telah terlewat.	Jangkauan sinyal yang tidak merata.
Bebas iklan.	



**Gambar 1. Aktifitas pembelajaran melalui google classroom.**

**Gambar 1** menunjukkan kegiatan pembelajaran sejarah kebudayaan islam dan **Gambar 2** menunjukkan instruksi yang diberikan guru melali *google classroom*. Aktivitas tersebut menunjukkan pemberian materi dan penugasan yang diberikan dengan mudah, karena dapat dikerjakan dimanapun siswa berada. Sehingga ketika siswa belum mengerti mengenai materi yang diberikan, siswa dapat menanyakan kapanpun atau bahkan ketika melakukan diskusi aktif antara siswa semuanya dilakukan pada satu aplikasi saja (Rozak & Albantani, 2018). Pengumpulan tugas pun dapat dilihat sangat rinci dari mulai batas akhir pengumpulan hingga siapa saja yang telat maupun tidak mengumpulkan. Pun kehadiran siswa dapat dilihat begitu guru menyediakan kolom absensi.

Peran guru disini berada pada posisi yang sentral, artinya guru harus benar-benar memahami segala fitur yang tersedia agar pembelajaran melalui *google classroom* dapat berjalan dengan optimal. Seperti mengaitkan antara satu aplikasi pembelajaran dengan aplikasi pembelajaran yang lain di *google classroom* (Indiani, 2020). Hal ini dilakukan agar pembelajaran tidak berjalan secara monoton sehingga peserta didik mampu memahami lebih dalam materi yang disampaikan dan meningkatkan semangat belajar ditengah pembelajaran jarak jauh (Ammy, 2020). *Google Classroom* dapat memicu keaktifan dan motivasi peserta didik di dalam pembelajaran. Senada dengan penelitian Ali (2020) yang menemukan bahwa pemanfaatan media *google classroom* dalam pembelajaran dapat memacu motivasi bahkan prestasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi bagi mata pelajaran SKI menjadi urgensi tersendiri dalam kegiatan pembelajaran, terlebih ketika kondisi pandemi *covid-19* seperti saat ini. Begitupun menurut Song (2015) bahwa pesatnya perkembangan teknologi menjadi kesempatan yang besar untuk mengembangkan proses pembelajaran.



**Gambar 2.** Pemberian instruksi melalui *google classroom*.

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran melalui media daring dapat membantu siswa belajar secara mandiri, memberikan motivasi, meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, termasuk melalui *google classroom*. Tentu dengan syarat bahwa guru harus menguasai dan memanfaatkan perkembangan teknologi ke dalam pembelajaran secara optimal. Sebagaimana pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa menurut penelitian (Delfisanur et al., 2020; Setyaningsih et al., 2020; Kusuma et al., 2020; dan Toyib, 2012).

Berdasarkan uraian di atas, maka pembelajaran sejarah kebudayaan islam dengan memanfaatkan *google classroom* cukup efektif jika dilihat dari segi hasil belajar siswa. Sebab diketahui hasil pembelajaran sesudah penggunaan *google classroom* menunjukkan hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan hasil sebelumnya. Namun, masih terdapat kelemahan selama pembelajaran *online* berlangsung, seperti ketidaksiapan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran daring serta sumber daya manusia dalam memanfaatkan teknologi dan berinovasi merubah cara dan sistem pembelajaran, terkhusus saat kondisi pandemik *covid-19* seperti saat ini.

## SIMPULAN

Penggunaan media *google classroom* pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dapat menunjang proses pembelajaran dengan cukup efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan hasil pembelajaran sesudah menggunakan *google classroom* lebih baik daripada sebelumnya dengan peningkatan rata-rata sebesar 22.6%. Begitu juga dengan kategorisasi efektifitas *N-Gain* yang memperoleh prosentase sebesar 58.2% yang berada pada rentang 56-75% dengan tafsiran yang cukup efektif.

Dari kendala yang dihadapi ketika melakukan pembelajaran menggunakan *google classroom*, peneliti memiliki saran agar pemerintah sebagai pemangku kebijakan dapat mengatasi masalah tersebut dengan melengkapi seluruh kebutuhan baik pada aspek sarana dan prasarana maupun mengadakan pelatihan bagi guru agar menguasai dan berinovasi dalam memanfaatkan konten, agar materi yang disajikan pada murid lebih menarik. Tentu bukan hanya pada media *google classroom* saja, namun pada seluruh media pembelajaran berbasis *online*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Mahardini, M. M. (2020). Analisis situasi penggunaan *google classroom* pada pembelajaran daring fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 215. doi: <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.3102>
- Ahmad, A. (2020). Efektivitas pembelajaran daring dengan menggunakan *google classroom* pada mata pelajaran matematika di madrasah aliyah darul falah Batu Jangkih. *El-Hikam*, 13(1), 66–82. Diambil dari <https://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/elhikam/article/view/3895>
- Ali, L. U., & Zaini, M. (2020). Pemanfaatan program aplikasi *google classroom* sebagai upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa pada perkuliahan dasar-dasar kependidikan. *SOCIETY*, 11(1), 27–34. Diambil dari <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/society/article/view/2297>
- Ammy, P. M. (2020). Analisis motivasi belajar mahasiswa menggunakan video pembelajaran sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh (PJJ). *JURNAL*

- MATHEMATIC PAEDAGOGIC*, 5(1), 27–35. Diambil dari <http://jurnal.una.ac.id/index.php/jmp/article/view/1354>
- Arahmat, Y., Suratno, S., & Wahono, B. (2017). The effect of problem based learning model with mind mapping technique on biology learning achievement. *Pancaran Pendidikan*, 6(2), 125–132. doi: <https://doi.org/10.25037/pancaran.v6i2.39>
- Aris, N., Erawaty, N., Massalesse, J., Sirajang, N., Wahda, W., Kasbawati, K., Jaya, A. K. (2019). Peningkatan kualitas pembelajaran matematika bagi guru sma melalui media google classroom dan geogebra. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyarakat)*, 3(2), 196–200. Diambil dari <http://www.journal.fdi.or.id/index.php/jatiemas/article/view/253>
- Arruji, E. (2020). *Pengaruh media google classroom terhadap hasil belajar pada konsep istem gerak*. UIN Syarif Hidayatullah Press. Diambil dari <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/51034>
- Darmalaksana, W., Hambali, R., Masrur, A., & Muhlas, M. (2020). *Analisis pembelajaran online masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai tantangan pemimpin digital abad 21. Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung*. Jurnal Fakultas Ushuluddin. Diambil dari <http://digilib.uinsgd.ac.id/30434/>
- Delfisanur, D., Sari, D. Y., Hasanuddin, H., & Ambiyar, A. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi youtube terhadap aktifitas dan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran mesin konversi energi di SMK Negeri 1 Koto XI Tarusan. *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)*, 2(1), 53–59. Diambil dari <http://vomek.ppj.unp.ac.id/index.php/vomek/article/view/85>
- Euis, Sofi. (2016). Pembelajaran Berbasis e-learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan*, 1(1), 49–64. Diambil dari <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tanzhim/article/view/32>
- Fauziyah, N. (2013). Faktor penyebab kejenuhan belajar sejarah kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas XI jurusan keagamaan di MAN Tempel Sleman. *Jurnal Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga*, 14(1), 99–108. Diambil dari [https://digilib.uin-suka.ac.id/11742/1/BAB I, IV, DAFTAR PUSTAKA.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/11742/1/BAB_I_IV_DAFTAR_PUSTAKA.pdf)
- Fitria, D., & Andriesgo, J. (2019). Penerapan model pembelajaran scramble berbasis powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada bidang studi sejarah kebudayaan Islam. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2). doi: <https://doi.org/10.18860/jpai.v5i2.5857>
- Fuady, A. (2017). Berfikir reflektif dalam pembelajaran matematika. *JIPMat*, 1(2). doi: <https://doi.org/10.26877/jipmat.v1i2.1236>
- Gunawan, G., Suranti, N. M. Y., & Fathoroni, F. (2020). Variations of models and learning platforms for prospective teachers during the Covid-19 pandemic period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 61–70. Diambil dari <https://journal.publication-center.com/index.php/ijte/article/view/95>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Unpublished.
- Herlina, L. (2018). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan problem based learning (PBL) pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MAN 2 Mataram NTB. *eL-HIKMAH: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 10(2), 237–254. <https://doi.org/10.20414/elhikmah.v10i2.217>

- Hidayatusholikah, O. (2018). *Pengaruh metode mind mapping terhadap keaktifan dan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam siswa di MIN 1 Tulungagung*. IAIN Tulungagung. Diambil dari <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/9931/>
- Huda, S., Rinaldi, A., Suherman, S., Sugiharta, I., Astuti, D. W., Fatimah, O., & Prasetyo, A. E. (2019). Understanding of mathematical concepts in the linear equation with two variables: Impact of e-learning and blended learning using google classroom. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 261–270. doi: <https://doi.org/10.24042/ajpm.v10i2.5303>
- Ichsan, I. Z., Rahmayanti, H., Purwanto, A., Sigit, D. V., Kurniawan, E., Dewi, A. K., Marhento, G. (2020). Covid-19 dan e-Learning: Perubahan strategi pembelajaran sains dan lingkungan di SMP. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(1), 50–61. doi: <https://doi.org/10.22219/JINOP.V6i1.11791>
- Indiani, B. (2020). Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan media daring pada masa pandemi Covid-19. *JURNAL SIPATOKKONG*, 1(3), 227–232. Diambil dari <http://ojs.bpsdmsulsel.id/index.php/sipatokkong/article/view/55>
- Kusuma, A. B., & Astuti, W. (2020). Analisis penerapan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi google classroom. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 67–89. Diambil dari <https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/almanar/article/view/120>
- Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2020). Perbandingan hasil belajar matematika dengan penggunaan platform whatsapp group dan webinar zoom dalam pembelajaran jarak jauh pada masa pandemik Covid 19. *JIPMat*, 5(1). doi: <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5942>
- Maskar, S., & Wulantina, E. (2019). Persepsi peserta didik terhadap metode blended learning dengan google classroom. *INOMATIKA*, 1(2), 110–121. Diambil dari Persepsi peserta didik terhadap metode blended Learning dengan Google Classroom
- Mittelmeier, J., Rienties, B., Rogaten, J., Gunter, A., & Raghuram, P. (2019). Internationalisation at a distance and at home: Academic and social adjustment in a South African distance learning context. *International Journal of Intercultural Relations*, 72, 1–12. <https://doi.org/https://id.elsevier.com/as/authorization.oauth2>
- Burhanudin, M.A. (2019). *Efektivitas pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis google classroom dalam meningkatkan motivasi peserta didik (studi kasus di SMA semesta BBS Semarang)*. Tesis-UIN Sunan Kalijaga. Diambil dari [https://digilib.uin-suka.ac.id/39082/1/17204011115\\_BAB-I\\_V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/39082/1/17204011115_BAB-I_V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf)
- Nisa, D. N., & Lisnawati, S. (2020). Pengaruh metode somatic auditory visual intellectual (Savi) terhadap hasil belajar SKI. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 73–82. Diambil dari <https://103.88.229.8/index.php/tadzkiyyah/article/view/6014>
- Nurjannah, N. (2016). Menemukan nilai karakter dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Al-Tadabbur*, 2(1), 1–12. Diambil dari <http://journal.iain-ternate.ac.id/index.php/altadabbur/article/view/48>
- Rachman, H. F., Sudiana, I. K., & Wijaya, M. A. (2020). Pengaruh model pembelajaran berbantuan aplikasi google classroom terhadap hasil belajar bola basket. *JURNAL PENJAKORA*, 7(1), 57–68. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i1.24441>

- Rahmawati, I. (2016). Pelatihan dan pengembangan pendidikan jarak jauh berbasis digital class platform edmodo. In *Universitas Terbuka Convention Center*. Diambil dari [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Pelatihan](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pelatihan)
- Rozak, A., & Albantani, A. M. (2018). Desain perkuliahan bahasa Arab melalui google classroom. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 5(1), 83–102. doi: <https://doi.org/10.15408/a.v5i1.7481>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi kerajaan hindu budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). Diambil dari <https://103.114.35.30/index.php/didaktis/article/view/4772>
- Song, W. W., Forsman, A., & Yan, J. (2015). An e-curriculum based systematic resource integration approach to web-based education. *International Journal of Information and Education Technology*, 5(7), 495. Diambil dari [https://www.researchgate.net/profile/William\\_Song6/publication/272910896.pdf](https://www.researchgate.net/profile/William_Song6/publication/272910896.pdf)
- Suryani, R. S., & Nugroho, G. (2020). Meningkatkan pemahaman konsep sejarah agama islam melalui strategi indexii card match di kelas XII MA Syifa'ul Qulub. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia*, 1(1), 28–47. doi: <https://doi.org/10.37251/jpaii.v1i1.63>
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan motivasi belajar bahasa indonesia melalui penerapan model discovery learning dan media video dalam kondisi pandemi Covid-19 bagi siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 210–215. doi: <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2732>
- Tambunan, E., & Bukit, N. (2015). Analisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe group investigation dan pemahaman konsep awal terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Teluk Mengkudu. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1), 49. doi: <https://doi.org/10.22611/jpf.v4i1.2568>
- Tarsono, T. (2018). Implikasi teori belajar sosial (social learning theory) dari albert bandura dalam bimbingan dan konseling. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3(1), 29–36. doi: <https://doi.org/10.15575/psy.v3i1.2174>
- Toyib, M. (2012). Penggunaan podcast dalam (STAD) untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada mata kuliah listening prodi tadriss inggris jurusan tarbiyah STAIN Ponorogo. *Kodifikasia: Jurnal Penelitian Islam*, 6(1), 1–21. doi: <https://doi.org/10.21154/kodifikasia.v6i1.766>
- Yensy, N. A. (2020). Efektifitas pembelajaran statistika matematika melalui media whatsapp group ditinjau dari hasil belajar mahasiswa (masa pandemik Covid 19). *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 65–74. doi: <https://doi.org/10.33449/jpmr.v5i2.11410>

## The Drill Method with Realistic Approach to Improve Learning Outcomes of Descriptive Statistics in Higher Education

Novi Ayu Kristiana Dewi<sup>1)\*</sup>, Trisnawati<sup>2)</sup>, Marilyn Kristina<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>STMIK Pringsewu, Kec. Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Lampung, Indonesia,

<sup>2</sup>STMIK Pringsewu, Kec. Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Lampung, Indonesia,

<sup>3</sup>STMIK Pringsewu, Kec. Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Lampung, Indonesia

[noviayudi@gmail.com](mailto:noviayudi@gmail.com)\*, [trisnawatistmikpsw@gmail.com](mailto:trisnawatistmikpsw@gmail.com), [Marilyn\\_kristina@yahoo.com](mailto:Marilyn_kristina@yahoo.com)

\* Penulis Koresponden

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa pada matakuliah statistik deskriptif menggunakan metode drill melalui pendekatan realistik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa STMIK Pringsewu kelas Callid 8 semester dua yang berjumlah 35 mahasiswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi untuk mengetahui aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran dan tes untuk mengetahui hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas dan hasil belajar dari siklus I dan siklus II. Aktivitas mahasiswa yang diamati dalam penelitian ini adalah mencatat, bertanya, menjawab pertanyaan lisan, mengerjakan tuags di papan tulis, mengerjakan tugas di buku latihan. Hasil belajar mahasiswa pada siklus pertama diperoleh rata-rata 78,23, dan pada siklus kedua diperoleh rata-rata 87,14 sehingga terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 8,91. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode drill dengan pendekatan realistik dalam perkuliahan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada matakuliah statistik deskriptif.

**Kata kunci:** Metode Drill; Pendekatan Realistik; Dan Hasil Belajar; Higher Education.

### ABSTRACT

This study aims to determine improvement outcomes learning in descriptive statistics was applied drill method with a realistic approach. This research is a classroom action research conducted for two cycles. Each cycle consists of four stages, namely, planning, acting, observing, and reflecting. This research was conducted on the students of STMIK Pringsewu in the second semester of the Callid 8 class, totaling 35 students. The instrument used to collect data in this study consisted of observation sheets to determine student activity during the learning process and tests to determine learning outcomes. The data analysis technique used is descriptive statistics. The results showed an increase in activity and learning outcomes from cycle I to cycle II. In this study, student activities were taking notes, asking, answering oral, working on the board, and doing assignments in exercise books. Student learning outcomes in the first cycle obtained an average of 78,23 and in the second cycle obtained an average of 87,14 so that there was an increase in the average learning outcomes of 8,91. Based on this research, it can be concluded that the application of the drill method with a realistic approach can improve student learning outcomes in the descriptive statistics course.

**Keywords:** Drill Method; Realistic Approach; Learning Outcomes; Higher Education.

diunggah: 2020-07-24, direvisi: 2020-10-27, diterima: 2020-11-20, dipublikasi: 2020-11-20

Copyright (c) 2020 Dewi, N. et al

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



---

*Cara sitasi:* Dewi, N., Trisnawati, T., & Kristina, M. (2020). The Drill Method with Realistic Approach to Improve Learning Outcomes of Descriptive Statistics in Higher Education. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2). doi:<https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.13010>

---

## INTRODUCTION

Higher education is formal education at the tertiary level, which is higher than secondary education at school. It is organized to prepare students to become community members by providing academic and professional skills to apply, develop, and create science, technology, and art in social life (Ahmad, 2018). It has an important role in creating competitive human resources to face the challenges of the global era in the form of the ASEAN Community so that each country must be able to prepare human resources in the labour market competition in the Southeast Asia region (Nulhaqim, Heryadi, Pancasilawan, & Ferdryansyah, 2016). Based on these two opinions, it can be concluded that higher education is formal education. It is organized to create quality human resources to become skilled, professional, innovative, and noble members in facing global challenges to compete with other countries. Therefore, the implementation of higher education is an important thing for a country, especially Indonesia, to create quality human resources and character by the objectives of Indonesia's National Education.

The achievement of the objectives of higher education is inseparable from the learning process. Learning is the process of organizing students' environment. Hence, the learning process occurs, while the study is an activity carried out by someone consciously and intentionally as an individual interaction with their environment to obtain behavior changes that are continuous, functional, positive, active, directed (Pane & Dasopang, 2017). Learning is a process of providing structured guidance to learn optimally to achieve the expected learning goals. Therefore, the learning process and study activities are an inseparable unity. In every learning process, there must be a study activity experienced by every individual who interacts with the learning environment to obtain learning outcomes in the form of better behavior changes such as knowledge, skills, and attitudes. However, not all learning processes experienced by individuals succeed by the expected learning objectives.

The learning process in higher education no longer involves teachers and pupils but involves lecturers and students. The learning process in higher education is adult learning. Adult learning is formulated to foster a desire to ask questions and learn on an ongoing basis throughout life (Yusri, 2017). Adult education is known as andragogy. Andragogy is not an activity of direct teaching but an independent learning activity or learner-centered training (Suhendro, 2014). There are four basic concepts in andragogy education, namely: self-directedness, student experience, readiness learning, and learning orientation solves problems (Anwar, 2017). In the concept of independent learning, students are assumed to be old enough to make their own decisions to increase their knowledge and generate activities through their experiences. Experience is a series of events and events that have been experienced and become a determinant of one's life value in the decision-making process. This experience distinguishes children and adults, so the experience is an essential part of adult learning activities. Therefore, to create active and participatory learning, the lecturer must make several efforts, such as: making learning designs, preparing learning tools and media, determining active learning strategies and methods to be applied. Then the lecturer evaluates the

learning processes and results applied in the classroom to determine the learning process's success.

Learning outcomes are defined as statements about what students can know and understand afterwards to complete the learning process (Harris & Clayton, 2019). More fully, Sihalo (2018) states that learning outcomes are the results obtained by students in the form of cognitive, affective, and psychomotor after participating in teaching and learning interactions. Based on these three opinions, it can be symbolized that higher education outcomes are some behavioral changes in knowledge, skills, and attitudes from the student experience gained during the learning process that can be expressed in numbers, letters, grades, or sentences.

The process of higher education must create intelligent students who can meet their needs independently from biological, psychological, or social needs (Alba, 2011). The learning process requires an alternative method that is not boring the learning process to achieve these objectives to stimulate students to think creatively. By utilizing creative methods in learning will produce quality learning.

One of the compulsory subjects taken by the second-semester students at STMIK Pringsewu is descriptive statistics. Descriptive statistics study the methods of collecting and presenting data concisely to provide information that is easier to understand. The material learned scope includes data collection and presentation both in tables and graphs, measures of central tendency, measures of location, and measures of dispersion. The purpose of studying descriptive statistics is to collect data presenting data in tables or graphs. Then students can interpret the data sets descriptively. This ability is vital to students as a provision when working in various institutions such as politics, marketing, social, research in specific fields, and play an essential role in the country's economy. However, in learning, there are not many students who are interested in descriptive statistics. Many students complain that it is hard to learn, so students are not motivated to learn well even though they have studied hard, but it is still considered difficult to understand. As a result, not many students get a good score in descriptive statistics.

Based on data from the results of class interviews with second-semester students in 2018 at the beginning of the lecture that descriptive statistics are considered difficult subjects because of the many mathematical formulas and calculations in doing them. Students have already gotten descriptive statistics material since taking primary and secondary education levels. Students should easily understand it because they have gained experience in gradual knowledge from previous education levels. There are still many students who claim not to understand and even forget it altogether. The results of interviews with students who have followed descriptive statistics learning in the previous year, 51.29% of 39 students have stated that descriptive statistics are one of the most difficult subjects. The lecturers stated that students did not understand the formulas used, the low ability of students in arithmetic operations, and students' low ability to present and interpret data tables or graphs. Many students who have chosen to cheat assignments rather than done it themselves show low independent learning ability. This shows that there is little or no experience in the form of knowledge or skills gained during descriptive statistics learning activities at the previous educational level. These statements can be the cause of low descriptive statistics learning outcomes. To improve the quality of descriptive statistics learning outcomes needed learning methods that can help overcome this problem, making students active in descriptive statistics learning.

For this reason, students need repeated practice to obtain skills to be able to solve problems well. This repetitive exercise activity makes students better understand the equations or formulas used, trains students to carry out calculation operations, and accustoms students to be able to present data or interpret tables and graphs. For the learning process to be meaningful, students' practice questions must also be contextual, namely practicing solving practice questions raised from students' daily lives (Kusuma, Wardono, & Winarti, 2016). Repetitive practice activities on contextual issues will make students better interpret the concepts they are learning. Therefore, one of the methods applied to descriptive statistics learning is the drill method with a realistic approach.

The drill method is a method used to provide repeated skills training to achieve dexterity or skills in doing something, where the teacher gives this exercise to students as a group or individually (Ratnaningsih, 2012). The drill method is usually used in matter calculation, foreign languages, and vocabulary enhancement (Smaldino, Lowther, Russell, & Mims, 2008). It is suitable to be applied in descriptive statistics learning because descriptive statistics is one of the subjects that use a lot of mathematical calculations such as mean, mode, and median. A realistic mathematics learning approach can be a solution to hone thinking skills, critical and creative students in learning mathematics in class. Learning mathematics is carried out by linking actual and real problems in everyday life with mathematics learning material in class (A. Irawan & Kencanawaty, 2017).

The application of the drill method in learning has several objectives. From several previous studies, an explanation was obtained from the application of the drill method to improve learning outcomes. Irawan, Sugiarto, & Kurniawan (2020) have reported the results of research that the application of the drill method in soccer extracurricular activities in Junior High School pupils can improve the skills of passing the inside legs, the outer legs, and the passing legs of the back, significantly with either category. The drill method has been applied in research to hone motor skills, so pupils have good physical skills. Kusumawati & Irwanto, (2016) stated that the drill method could make students more active in asking about the difficulties faced in solving and completing questions and training students to dare to appear in front of the class in working on the blackboard. In the results of their research, it was found that the drill method has been able to increase the average value of the final ability to solve mathematical problems on all indicators in Junior High School 7th grade. However, the research that has been done by Kusumawati and Irwanto is the application of the drill method in learning mathematics to junior high school, not at higher education. Likewise, research of Wahyuni, Rahman, & Ilyas, (2017) that the application of the drill method in learning has had a significant influence on the mathematics learning outcomes at eleventh-grade science of Senior High School. Research that has been done by Kusumawati and Indarto is the same as research done by Wahyuni et al., namely, the application of the drill method to improve mathematics learning outcomes at secondary school. Although one branch of mathematics is a statistic, as explained above, learning pedagogy for pupils is different from learning andragogy for students in higher education. These differences are the maturity of biological functions, social and psychological (Hiryanto, 2017).

Not many publications in Indonesia discuss the application of drill methods in descriptive statistics learning for higher education. The research reports about the application of the drill method are the most on secondary learning and a few

studies on higher education. Fitri & Yogica (2018) researched the effectiveness of concept-based learning models, drawing, and drill methods to improve students' ability to understand concepts and high-level thinking in animal development. It results that have shown research results that student learning outcomes are satisfying both individually and classically. The research applied the drill method in the form of students' assignments individually to arrange and know the relationship of concepts learned by concept maps. Furthermore, the results of the research of Mulati & Rejeki (2014) stated that the application of the drill method was no better than the simulation method for partograph filling in students of D-III midwifery. The drill method in the study was applied by the way students worked on partograph case questions after getting an explanation in the maternity care course. Research of Muliati and Sri did not explain how many students do the exercise repeatedly because, in essence, the drill method is a method of exercise that is done repeatedly to obtain a skill. Setiowati (2016) has reported that the results of her research collaboration between somatic, auditory, visual, intellectual (SAVI) learning method and drill method can increase student activity in accounting. However, Setiowati's research is library research so that the results of the study are only in the form of conclusions from citing theories without applied the drill method in learning.

Based on the two paragraphs above, it can be concluded that previous research on the application of the drill method in secondary education is more applied than in higher education. Research publications applied the drill method in higher education are few, especially in descriptive statistics. This article will explain the drill method for learning descriptive statistics in higher education. The drill method has been chosen because it is suitable for andragogy learning, namely, by providing repeated exercises, students can learn independently (Rahmah & Hasibuan, 2019). The results of this study are expected to contribute to learning in higher education, especially lecturers who teach descriptive statistics and add references for researchers. From this study, hopefully, the drill method is a consideration to be applied in descriptive statistics before students do contextual learning or use application technology because descriptive statistics is a basic ability that must be possessed to learn advanced statistics.

Based on the background of problems, opinions, and previous studies have been described, and then the drill method was chosen as a solution to solve the problem. This study aims to improve the descriptive statistics learning outcomes in higher education by the drill methods with a realistic approach. In this study, in addition to learning outcomes, students' activities during learning were observed to find out whether students' behaviour better or not.

## **RESEARCH METHODOLOGY**

This research is a classroom action research (CAR) conducted for two cycles, namely cycle I and cycle II, by applying the drill method with a realistic approach to improve descriptive statistics learning outcomes. The stages of applying the drill method include:

1. Planning

At this stage, various instruments will be used for learning activities, such as assessment instruments and observation sheet instruments that are used to collect facts during the learning activities.

2. Acting

At this stage, descriptive statistics learning was carried out using the drill method with a realistic approach. Students are given repeated exercises by presenting realistic data so that the solved problems are more contextual in nature. The realistic questions are described, such as data on student learning outcomes, data on students' height and weight in one class, and the number of students' family members.

3. Observation

At this stage, an observation of learning activities is carried out by the instrument that has been made.

4. Reflection

The last stage is a reflection; it is carried out after the learning process. This stage is to review the learning process that has been carried out to find out the deficiencies or goals that have not been achieved so that they can be corrected in the next cycle. If in the first cycle, there are still students who score less than 60, and independent activities such as noting and doing exercises are not 100%. It is necessary to continue to the next cycle to achieve these indicators by providing exercises using the drill method.

This study's subjects were students in the second semester of the Academic Year 2017/2018 from the study program of Information Sistem STMIK Pringsewu. The sample was all Callind 8 class students, which consisted of 35 students who were never absent during the study process.

Data collection techniques used in this study are:

1. Observation to know students' conditions and lecture situations when the learning activities take place during the study process by applying the drill method. Observation sheets in the form of checklists on student activities in class to determine the number of active students during the learning process.
2. Test to know students' descriptive statistics learning outcomes by applying the drill method. Learning outcome data obtained for each cycle is calculated on average score.

Data analysis techniques used in the study consisted of quantitative and qualitative. Quantitative techniques are used to analyze the average learning outcomes and the percentage of student activity in each cycle, while qualitative analysis techniques are used to describe student activities and study conditions in each cycle. Observation data were analyzed by calculating the average and percentage of students who carried out activities during the learning process, then describing these results and relating them to the field's reality and supporting literature. The learning outcome data is analyzed by providing a scoring of the test results then determining the minimum score, maximum score, and the classical average learning outcomes in each cycle. By calculating the average learning outcomes for each cycle, it will be seen that there is an increase or decrease in learning outcomes. The increase in learning outcomes is associated with increased learning activities during the learning process and is analyzed with the literature.

This study's indicator of success is the increase in student activity and learning outcomes in descriptive statistics from cycle I to cycle II. The learning method's application is declared successful if all students actively take notes and work on

assignments in the exercise book, and the minimum score of student learning outcomes is 60.

## RESULT AND DISCUSSION

The criterion for the success of this study is the increase in average learning outcomes and activities in descriptive statistics learning activities from cycle I to cycle II through the drill method with realistic approach. Student activities during descriptive statistics learning by applying the drill method in the first cycle are presented in table 1.

**Table 1. Data From Observations of Learning Activities Using The Drill Method on Descriptive Statistics In Cycle I**

Activity	Frequency		Average	%
	1 <sup>st</sup> meeting	2 <sup>nd</sup> meeting		
Take notes	20	34	27	77,14
Asking	6	8	7	20,00
Answering oral	5	7	6	17,14
Working on the board	1	2	1.5	4,29
Work on assignments in the exercise book	30	34	32	91,43

Based on table 1 above, it can be seen the student activities in the first cycle during the learning process with the drill method on descriptive statistics consisting of 35 students, that the lowest average activity is doing exercises on the board, because students feel ashamed or not confident to demonstrate ability in front of the class. Likewise, for the activity of asking questions and answering questions verbally with an average of 6 and 7 students, in this students' activity still feel hesitant and afraid to express their opinions and ashamed to ask questions that have not been understood. Whereas the average activity recorded for 27 students or 77,14% was obtained, and the highest activity in the first cycle was to do assignments with an average of 32 students or 91,43%. However, from table 1 above, it can be seen that the activities of students in cycle one for two meetings have increased.

Data on the results of descriptive statistics learning by applying the drill method in cycle I is presented in table 2.

**Table 2. Data on The Results of Descriptive Statistics Learning In Cycle I**

Category	Score
Minimum	50
Maximum	100
Average	78.23

Based on table 2, it can be seen by applying the drill method on descriptive statistics in the first cycle obtained an average learning outcome of 78.23 with a minimum score of 50 consisting of 2 students and the highest score of 100 consisting of 11 students from a total of 35 students.

The low activity of students and still found a minimum score of 50 in the first cycle, then learning by using the drill method in descriptive statistics, continued to the second cycle. Student activities during descriptive statistics learning by applying the drill method in cycle II are presented in table 1.

**Table 3. Data From Observations of Learning Activities Using The Drill Method on Descriptive Statistics In Cycle 2**

Activity	Frequency		Average	%
	1 <sup>st</sup> meeting	2 <sup>nd</sup> meeting		
Take notes	35	35	35	100
Asking	9	11	10	28,57
Answering oral	8	12	10	28,37
Working on the board	4	6	5	14,26
Work on assignments in the exercise book	35	35	35	100

Based on table 3, it can be seen that student activities in the second cycle during the learning process with the drill method in descriptive statistics consisting of 35 students there was an increase in the average learning activity from cycle I to cycle II. From table 3, it can be seen that in cycle II all students take notes and do the work in the exercise book. In the activity of asking and answering oral questions, an average increase to 10 students or 28,77%, there is an increase in students' courage to express their opinions or ask questions that have not been understood. Likewise, working on the blackboard also occurs in an average of 5 or 14,26%. This study concludes that the drill method can increase student activity in learning descriptive statistics.

Data on descriptive statistics learning results by applying the drill method in cycle II is presented in table 4.

**Table 3. Data From Observations of Learning Activities Using The Drill Method on Descriptive Statistics In Cycle 2**

Category	Score
Minimum	60
Maximum	100
Average	87.14

Based on table 4, it can be seen that by applying the drill method to descriptive statistics in cycle II an average learning result of 87.14 is obtained with a minimum score of 60 consisting of 2 students and the maximum score of 100 consisting of 18 students from a total of 35 students. In cycle II, in addition to an increase in average learning outcomes, there was also an increase in the minimum score from 50 to 60, then the number of students who received a maximum score of 100 also increased from 11 students to 18 students. This shows an increase in student learning outcomes in descriptive statistics with the drill method from cycle I to cycle II. Reported by Rivan, Rahmi, & Masnarivan (2018) that the application of the drill method can improve the statistics learning outcomes of STIKes Prima Nusantara students. Providing repetitive exercises will give an impression and a good learning experience for students. With mature experience and skills, students can easily take the exam so that satisfactory learning outcomes are obtained. Other research results, Rathakrishnan, Raman, & Haniffa (2018) revealed that the students who used the drill and practicing method in learning cell units show higher performance achievement and understanding than the group who use the conventional way of learning.

The good impact of applied the drill method with a realistic approach in descriptive statistics learning is the increase in student learning activities as a change in behavior and an increase in learning outcomes because of the skills they have acquired during the learning process. Approach realistic is an approach that aims to motivate students to understand mathematical concepts by relating this concept to everyday life problems (Ningsih, 2014). The existence of student motivation to learn means increasing student interest in learning descriptive statistics to increase learning activities. The research results of Wibowo (2017) stated that learning with a realistic approach was not only effective for increasing interest in learning but also effective for increasing learning achievement. In this study, the exercises were carried out repeatedly to strengthen the students' mastery of concepts. According to Wahyuni (2016), these objectives include: 1) strengthening student learning outcomes, 2) training can expand and enrich students' knowledge and skills through activities outside of school, 3) make students active learning, and 4) motivate students to learn better. Furthermore, the research results that Wahyuni has done show that the application of the drill method can improve mathematics learning outcomes. Blegur & Lumba (2019) revealed that prospective physical education's teaching skills could improve by using the drill guide method because teaching activities related to skills require an intense and periodic drill and guidance teachers. The skills acquired by the drill method in learning because of repeated practice (Lim, Tang, & Kor, 2012)

The application of the drill method in the form of repeated exercises with the control of lecturers during classroom learning activities could make students actively involved in learning to obtain knowledge that is characterized by increased learning outcomes in descriptive statistics. Even students can perform independently outside of classroom learning with the results being controlled by the lecturer, such as by giving self-training assignments. As Kani & Sa'ad (2015) stated, the drill method has several advantages, such as ensuring the perfection of skills, making learning more permanent as it is made a habit, learning by themselves, holds what has already been grasped, reinforcement.

The application of the drill method in descriptive statistics learning in this research can increase student learning activities. Various learning activities include the willingness to take notes, ask questions as a form of curiosity, answer oral questions, or do chores on the board as self-confidence and independence to do the exercise book assignments. Such activities can be increased because of repeated training in the drill method of learning. As reported by Sutiah (2016) that applied the drill method in mathematics learning can increase learning activities. Such as being enthusiastic in doing the task, more independent and confident in doing the exercise, enthusiastic about asking questions that are not yet understood, and skilled in counting operations. So applied the drill method in learning can improve cognitive, affective, and psychomotor abilities.

The application of the drill method in descriptive statistics learning allows students to study independently through exercises. In this study, student independence is seen from the activity of taking notes and finding out about descriptive statistics that are not yet understood. Rahmah & Hasibuan (2019) reported that applied the drill method in accounting learning can increase independence learning. Such as diagnosing learning needs, choosing learning goals, choosing learning resources, choosing learning strategies, self-control, self-learning, and working with others. The ability to learn independently is part of

andragogy. In descriptive statistics learning, students are adults who study in higher education, so they must be able to study independently. The application of the drill method in higher education is useful for descriptive statistics learning.

Based on the result and discussion of research about the application of the drill method in descriptive statistics learning can improve student learning activities and learning outcomes. By involving students actively in learning, it can provide more meaningful experiences to students during the learning process that is taking place. With this experience, students can obtain some knowledge, skills, and attitudes that are better and honed to solve a problem to improve learning outcomes. With the abilities gained during the learning process at higher education, it is expected that students will become skilled and useful human beings in social life.

## CONCLUSION

Based on the results of the study shows that there is an increase in student learning outcomes in descriptive statistics by applying the drill method from cycle I to cycle II. Student learning outcomes in the first cycle obtained an average of 78.23 in the second cycle increased by an average of 87.14 so that the use of drill methods in learning can improve student learning outcomes in descriptive statistics. Suggestions for further researchers, further research is needed to find out the effectiveness of the drill method learning compared to other methods in descriptive statistics learning that involves several variables such as student motivation and mathematical intelligence.

## REFERENCES

- Ahmad, T. (2018). Paradigma Baru Pendidikan Tinggi dan Makna Kuliah Bagi Mahasiswa. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 10(1), 34–52.
- Alba, C. (2011). Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan di Perguruan Tinggi. *Jurnal Sositologi*, 10(24), 1184–1190.
- Anwar, B. (2017). Konsep Pendidikan Andragogi Menurut Pendidikan Islam. *Al-Daulah: Jurnal Hukum Pidana dan Ketatanegaraan*, P-ISSN. <https://doi.org/10.24252/ad.v6i1.4864>
- Blegur, J., & Lumba, A. J. F. (2019). Improving Teaching Skills of the Prospective Physical Education Teachers Through Drill Guide Method. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 4(2), 178–188. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v4i2.19171>
- Fitri, R., & Yogica, R. (2018). Effectiveness of Concept-Based Learning Model, Drawing and Drill Methods to Improve Student's Ability to Understand Concepts and High-Level Thinking in Animal Development Course. *Journal of Physics: Conference Series*, 1116(5), 52040. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1116/5/052040>
- Harris, R., & Clayton, B. (2019). *The Current Emphasis on Learning Outcomes*. <https://doi.org/10.1080/14480220.2019.1644777>
- Hiryanto, H. (2017). Pedagogi, Andragogi dan Heutagogi Serta Implikasinya dalam Pemberdayaan Masyarakat AKAT. *Dinamika Pendidikan*, 22(1), 65–71. Retrieved from Google Scholar
- Irawan, A., & Kencanawaty, G. (2017). Implementasi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 1(2), 74–81.

- Irawan, G., Sugiarto, T., & Kurniawan, A. W. (2020). Upaya meningkatkan Akurasi Teknik Passing Menggunakan Metode Drill pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sepakbola. *Jurnal penjakora*, 6(2), 92–101. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v6i2.19976>
- Kani, U. M., & Sa'ad, T. U. (2015). Drill as a Process of Education. *European Journal of Business and Management*, 7(21), 175–178. Retrieved from Google Scholar
- Kusuma, B. J., Wardono, W., & WINARTI, E. R. (2016). Kemampuan Literasi Matematika Peserta Didik pada Pembelajaran Realistik Berbantuan Edmodo. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 5(3), 199–206.
- Kusumawati, E., & Irwanto, R. A. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Drill Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *EDU-MAT*, 4(1). <https://doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2289>
- Lim, C. S., Tang, K. N., & Kor, L. K. (2012). *Drill and Practice in Learning (and Beyond) BT - Encyclopedia of the Sciences of Learning* (N. M. Seel, Ed.). [https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6\\_706](https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_706)
- Mulati, T. S., & Rejeki, A. S. (2014). Perbedaan Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi dengan Latihan (drill) terhadap penerapan pengisian partograf pada Mahasiswa DIII Kebidanan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.1867>
- Ningsih, S. (2014). Realistic Mathematics Education: Model Alternatif Pembelajaran Matematika Sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 73–94.
- Nulhaqim, S. A., Heryadi, D. H., Pancasilawan, R., & Ferdryansyah, M. (2016). Peranan Perguruan Tinggi dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Indonesia untuk Menghadapi ASEAN Community 2015 Studi Kasus: Universitas Indonesia, Universitas Padjadjaran, Institut Teknologi Bandung. *Share: Social Work Journal*, 6(2), 197.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rahmah, A., & Hasibuan, A. F. (2019). Penerapan Model Circuit Learning dengan Metode Pembelajaran Drill untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Akuntansi Dan Pembelajaran*, 8(2).
- Rathakrishnan, M., Raman, A., & Haniffa, M. (2018). *The Drill and Practice Application in Teaching Science for Lower Secondary Students*. 3. Retrieved from Google Scholar
- Ratnaningsih, E. (2012). Efektivitas Metode Drill dan Resitasi Dalam Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Siswa Terhadap Hukum Bacaan Qolqolah dan Ro'Di SMP Negeri 1 Subang. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 10(1), 79–94.
- Rivan, Y. M., Rahmi, F., & Masnarivan, Y. (2018). Pengaruh Metode Drill Terhadap Peningkatan Kemampuan Mahasiswa pada Mata Kuliah Statistik. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 145–150. <https://doi.org/10.34125/kp.v3i2.300>
- Setiowati, N. E. (2016). Perpaduan Konsep Metode Pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI) dengan Metode Drill dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran Akuntansi. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 2(2). <https://doi.org/10.24235/edueksos.v2i2.643>

- Sihaloho, L. (2018). Pengaruh Efikasi Diri (Self Efficacy) terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri Se-Kota Bandung. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 62–70.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). *Instructional technology and media for learning* (Twelfth). Pearson Merrill Prentice Hall Upper Saddle River, NJ.
- Suhendro, P. (2014). Penerapan It/Ict Dalam Pendidikan Andragogi Berbasis Kearifan Lokal Yang Terintegrasi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Mahasiswa. *Jurnal Tarbiyah*, 21(1).
- Sutiah, S. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Drill Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat dan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 165726 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 5(1), 155–164. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v5i1.4154>
- Wahyuni, N. (2016). Penggunaan Metode Drill Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding*, 2(1). Retrieved from <http://journal.uncp.ac.id/index.php/proceeding/article/view/576>
- Wahyuni, N., Rahman, A., & Ilyas, M. (2017). The Effect Of Implementing Drill Method Towards Learnin3g Result and Motivation Based on Initial Mathematics Ability. *International Conference on Natural and Social Science (ICONSS)*.
- Wibowo, A. (2017). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dan Saintifik Terhadap Prestasi Belajar, Kemampuan Penalaran Matematis dan Minat Belajar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–10.
- Yusri, Y. (2017). Strategi Pembelajaran Andragogi. *Al-Fikra*, 12(1), 25–52. <https://doi.org/10.24014/af.v12i1.3861>

## Penerapan *cooperative learning two stay two stray* untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa SMA

Dance Bobia Mesah<sup>1)\*</sup>, Sri Wahyuni<sup>2)</sup>, Triani Liliek<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jl. Raya Tlogomas No. 246. Malang, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jl. Raya Tlogomas No. 246. Malang, Indonesia

<sup>3</sup>Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Malang, Jl. Veteran 37, Malang, Indonesia

[dance\\_mesah@yahoo.co.id](mailto:dance_mesah@yahoo.co.id)\*; [swahyuni48@gmail.com](mailto:swahyuni48@gmail.com); [trianliliek@gmail.com](mailto:trianliliek@gmail.com)

\*Penulis Koresponden

### ABSTRAK

Hasil belajar dan keaktifan kelompok siswa pada mata pelajaran Biologi masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan pembelajaran belum terpusat pada siswa dan kurang memberikan ruang partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan TSTS pada pembelajaran Biologi di Kelas XI-IPA. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas model *Kemmis* dan *McTaggart*, terdiri dari 2 siklus dengan tahapan setiap siklus adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, materi system peredaran darah. Subjek penelitian adalah siswa berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes formatif dan data dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna metode TSTS membuat siswa aktif dalam pembelajaran serta mampu memahami konsep tentang sistem peredaran darah. Peningkatan persentase ketuntasan kelas siklus 1 ke siklus 2 sebesar 25%, peningkatan persentase rata-rata nilai siswa sebesar 18,12% dan peningkatan persentase rata-rata nilai diskusi kelompok sebesar 10,93%. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa model *Cooperative learning two stay two stray* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi sistem sirkulasi darah.

**Kata kunci:** hasil belajar; keaktifan; *two stay two stray*.

### ABSTRACT

The learning outcomes and the activeness of student groups in Biology are considered as low category. The case happened because learning has not been centered on students and does not provide opportunity for student active participation. This research aimed to describe the use of TSTS in Biology learning in Class XI-IPA. This research employed a Classroom Action Research model of Kemmis and McTaggart, consisting of 2 cycles with the stages of each cycle being planning, implementing action, observing and reflecting, and circulatory system material. The research used 32 students as the research subjects and employed data collection techniques by using observation, formative tests. The data were analyzed by using descriptive qualitative and quantitative analysis in percentages. The results showed that the application of the TSTS method resulted in students active in learning and were able to understand the concept of the circulatory system. The increase on the percentage of class completeness was 25%, the average percentage increase of student scores was 18,12% and the percentage value of the discussion groups was 10.93%. The conclusion of the research shows that the Two Stay Two Stray Cooperative Learning model can improve learning outcomes and student activity in the blood circulation system material.

**Keywords:** learning outcomes; activeness; two stay two stray.

diunggah: 2020-08-29, direvisi: 2020-10-26, diterima: 2020-11-20, dipublikasi: 2020-11-20

Copyright (c) 2020 Mesah et al

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



Cara sitasi: Mesah, D., Wahyuni, S., & Liliek, T. (2020). Penerapan cooperative learning two stay two stray untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa SMA. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 6(2). doi:<https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.13461>

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan dan unsur penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan setiap orang berhak memperoleh pendidikan baik secara formal maupun non formal di era global seperti saat ini (Wisarja & Sudarsana, 2017; Kusumaningrum, Budiyo, & Subanti, 2015). Karena itu, setiap proses pendidikan seharusnya dikembangkan dan diarahkan untuk menghasilkan sumberdaya manusianya yang berkualitas (Hidayat & Muhson, 2018). Peningkatan mutu pendidikan perlu adanya perbaikan mutu belajar. Proses belajar mengajar di pendidikan formal adalah serangkaian kegiatan yang terstruktur dan dilakukan secara sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang baik agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya. Untuk memperoleh proses pembelajaran yang baik, seorang pendidik perlu menerapkan berbagai model, pendekatan dan atau metode pembelajaran yang tepat dan terpusat pada siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar (Gayatri, Bahar, & Handayani, 2017; Rhiantini, Sunarya, & Iswara, 2017).

Hasil belajar siswa pada kelas XI IPA 5 di SMAN 8 Malang masih kurang aktif dan hasil belajar yang dicapai siswa masih belum baik. Hal ini dilihat dari nilai siswa yang dibawah standar ketuntasan belajar mencapai 60%. Rendahnya hasil belajar dan keaktifan siswa merupakan dampak berbagai masalah dalam proses pembelajaran. Salah satu permasalahan yang sangat menonjol adalah kurangnya aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dimana siswa cenderung pasif dan jenuh karena pembelajaran berorientasi pada keaktifan guru, sehingga konsep materi yang diberikanpun kurang dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan model pembelajaran yang melibatkan kegiatan siswa agar terlibat aktif dan menguasai materi pelajaran untuk memenuhi nilai kriteria ketuntasan belajar yaitu 80 yang wajib dicapai oleh siswa.

Lubis (2018) menyatakan untuk melibatkan siswa aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat dan salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Arthaningsih dan Diputra (2019) model pembelajaran kooperatif memberikan kegiatan pembelajaran kooperatif juga memberikan aktivitas saling mendukung antar siswa dalam diskusi kelompok untuk mengatasi setiap persoalan pembelajaran. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yaitu *Two Stay Two Stray* (TSTS). Menurut Sari dan Azmi (2018) dan Paembonan (2019) model pembelajaran kooperatif tipe TSTS ini memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan komunikasi yang baik antar peserta didik. Yulianti, Muntari, dan Haris (2015), pembelajaran kooperatif dengan lima prinsip utamanya yang diimplementasikan melalui sintaks tipe *two stay two stray* dapat memperkuat interaksi positif antara siswa dengan siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar, baik berupa keseriusan, minat belajar, perhatian dan penguasaan siswa terhadap materi

pembelajaran dan metode pembelajaran yang diterapkan. Kegiatan dilakukan dengan cara dua siswa dalam kelompok membagikan informasi kepada anggota kelompok lain yang berkunjung, kemudian dua siswa lainnya mengunjungi kelompok lain untuk memperoleh informasi, sesudah berkunjung, siswa kembali ke kelompok masing-masing untuk membahas hasil informasi diperoleh dari kelompok lain (Huda et al., 2020; Sahela & Muhammadi, 2020). Keunggulan model pembelajaran kooperatif TSTS menjadikan peserta didik ada motivasi belajar, aktif di dalam kelas, dan ada interaksi sosial antara peserta didik dan belajar dalam kelompok (Habibi & Rusimamto, 2014; Yusri, Mantasiah, & Jufri, 2018).

Dari beberapa penelitian diatas belum pernah dilakukan upaya penningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa di SMAN 8 Malang kelas XI IPA 5, sehingga penerapan model *cooperative learning* TSTS sangat penting untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Cooperative learning* TSTS agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem sirkulasi kelas XI IPA 5 SMAN 8 Malang dan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem sirkulasi kelas XI IPA 5 SMAN 8 Malang. Kedepannya hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dasar untuk penerapan model *cooperative learning* TSTS di mata pelajaran lain pada penelitian yang akan datang.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Malang, subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPA 5 yang berjumlah 32 orang dengan kemampuan yang heterogen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik obeservasi. Data pemahaman materi sistem sirkulasi menggunakan tes formatif. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan menggunakan dua siklus, yaitu:

### **Siklus I**

#### **1. Perencanaan Siklus I**

Perencanaan dimulai dengan menyusun RPP dengan materi sistem sirkulasi/komponen darah dan organ peredaran darah. Menyiapkan ringkasan materi yang akan diajarkan yang dituangkan dalam media powerpoint, menyiapkan LKS, video pembelajaran, menyusun soal tes siklus I. Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran disertai format lembar catatan lapangan untuk mengamati situasi ketika pembelajaran sedang berlangsung dan mencatat hal-hal yang belum terekam pada lembar observasi dan menyiapkan lembar observasi penilaian diskusi kelompok

#### **2. Pelaksanaan dan Observasi Siklus I**

Pendahuluan dilakukan dengan cara guru memberi salam, absensi dan mengkondisikan kelas. Guru menanyakan kepada siswa materi pertemuan sebelumnya. Guru memotivasi siswa dengan menunjukkan video pembelajaran, kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan pemahaman tentang gambar/video tersebut. Dilanjutkan dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, gambaran umum materi, dan penilaian.

Inti kegiatan dilakukan dengan cara guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok yang heterogen dan membagikan LKPD. Guru menjelaskan cara mengerjakan LKPD dan menjelaskan langkah-langkah pembelajaran *two stay two*

*stray* dan menyuruh siswa untuk mencermati persoalan di LKPD sebelum diskusi. Guru membimbing siswa mengumpulkan data dan informasi dalam kelompok dari kajian literatur. Guru membimbing jalannya diskusi dalam menyelesaikan pertanyaan dan membuat media presentasi pada koran bekas. Guru mengarahkan dan membimbing kelompok untuk saling bertamu. Dua orang dari tiap kelompok berkunjung ke kelompok lain dan dua orang menerima tamu dari kelompok lain untuk bertukar informasi, setelah itu masing-masing kembali ke kelompok dan membagikan hasil temuan mereka kepada kelompok asalnya dan membahas hasil kerja mereka (menerapkan *two stay two stray*). Siswa melakukan presentasi kelompok dan ditanggapi oleh kelompok lain. Guru memberikan penghargaan bagi semua siswa yang telah berpartisipasi kegiatan pembelajaran

Kegiatan penutup dilakukan dengan cara siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan memberikan refleksi. Guru menyampaikan informasi materi pertemuan berikut. Guru memberikan evaluasi (post test) dan dikerjakan oleh siswa. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

Observasi dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa disertai catatan lapangan untuk mengamati setiap hal yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran dan mengamati aktivitas diskusi dengan menggunakan lembar observasi penilaian diskusi kelompok siswa. Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh observer.

## **Siklus II**

### **1. Perencanaan Siklus II**

Pada siklus II tahapan perencanaan hampir sama dengan siklus I yaitu dengan menyusun RPP dengan materi sistem sirkulasi/mekanisme peredaran darah dan gangguan atau kelainan sistem peredaran darah. Menyiapkan ringkasan materi yang akan diajarkan yang dituangkan dalam media powerpoint, menyiapkan LKS, video pembelajaran, menyusun soal tes siklus II. Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran disertai format lembar catatan lapangan untuk mengamati situasi ketika pembelajaran sedang berlangsung dan mencatat hal-hal yang belum terekam pada lembar observasi dan menyiapkan lembar observasi penilaian diskusi kelompok.

### **2. Pelaksanaan dan Observasi Siklus II**

Pelaksanaan dilakukan dengan cara pendahuluan yaitu, guru memberi salam, absensi dan mengkondisikan kelas. Guru menanyakan kepada siswa materi pertemuan sebelumnya. Guru memotivasi dengan menunjukkan video pembelajaran, kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan pemahaman tentang gambar/video tersebut. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, gambaran umum materi, dan penilaian.

Inti kegiatan dilakukan dengan guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok yang heterogen dan membagikan LKPD di setiap kelompok. Guru menjelaskan cara mengerjakan LKPD dan menjelaskan langkah-langkah pembelajaran *two stay two stray* dan menyuruh siswa untuk mencermati persoalan di LKPD sebelum diskusi. Guru membimbing siswa mengumpulkan data dan informasi dalam kelompok dari kajian literatur. Guru membimbing siswa dalam diskusi untuk menyelesaikan pertanyaan dalam LKPD dan membuat media presentasi berupa bagan/charta pada kertas manila yang disiapkan. Guru mengarahkan dan membimbing kelompok untuk saling bertamu. Dua orang dari tiap kelompok berkunjung ke kelompok lain dan dua orang menerima tamu dari kelompok lain

untuk bertukar informasi, setelah itu masing-masing kembali ke kelompok dan membagikan hasil temuan mereka kepada kelompok asalnya dan membahas hasil kerja mereka (menerapkan *two stay two stray*). Siswa melakukan presentasi hasil diskusi kelompok dan ditanggapi oleh kelompok lain. Guru memberikan penghargaan bagi semua siswa yang telah berpartisipasi kegiatan pembelajaran.

Penutup kegiatan pada siklus II dilakukan dengan siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan memberikan refleksi. Guru menyampaikan informasi kepada siswa untuk persiapan praktikum pada pertemuan berikut. Guru memberikan evaluasi (*post test*) dan dikerjakan oleh siswa. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Observasi dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa disertai catatan lapangan untuk mengamati setiap hal yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran dan mengamati aktivitas diskusi dengan menggunakan lembar observasi penilaian diskusi kelompok siswa. Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh observer.

Pada akhir siklus data penelitian yang didapatkan dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif berupa catatan lapangan yang disajikan secara rinci dan lengkap selama proses penelitian berlangsung dan analisis kuantitatif sederhana digunakan untuk mengolah hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes formatif. Kuantitatif sederhana yang digunakan berupa perhitungan nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah dan jumlah siswa yang mencapai batas ketuntasan. Data hasil tes digunakan untuk menghitung ketuntasan belajar peserta didik dan ketuntasan kelas dengan menggunakan rumus (Tampubolon, 2014):

1) Ketuntasan peserta didik

$$(X_1) = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

2) Ketuntasan kelas

$$(X_2) = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Refleksi Siklus I

Proses pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative learning* tipe *two stay two stray* digunakan untuk siswa SMA kelas XI IPA 5 dapat menghidupkan suasana belajar namun belum maksimal meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

### Hasil Belajar Siklus I

Nilai siswa setelah dilaksanakannya *post test* pada siklus I digambarkan dalam Tabel 1.

**Tabel 1. Persentase hasil belajar pada ranah kognitif siklus I**

Siklus	Test	Nilai			
		Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan (%)	Persentase rata-rata (%)
I	<i>Post test</i>	Tuntas	23	71,87	78,75
		Tidak Tuntas	9	28,12	

Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat 23 orang berhasil mencapai nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan sebesar 71,87% dan persentase rata-rata sebesar 78,75% pada *post test* siklus I. Persentase tersebut belum mencapai 80%

sebagai target yang telah ditetapkan untuk dicapai. Karena itu perlu diadakan penelitian lanjutan pada siklus II.

### Hasil Penilaian Diskusi Siklus I

Hasil penilaian diskusi siklus I dalam penerapan model *cooperative learning* tipe TSTS dapat digambarkan pada [Tabel 2](#):

**Tabel 2. Hasil penilaian diskusi siklus I**

Siklus	Aspek Penilaian	Skor total tiap aspek	Skor maksimal tiap aspek	Rata-rata nilai diskusi tiap aspek	Persentase rata-rata nilai diskusi (%)
I	Keaktifan	23	32	71,87	75,00
	Partisipasi	25	32	78,12	
	Komunikasi	24	32	75,00	
	Kerjasama	24	32	75,00	

Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus I persentase nilai diskusi siswa masih mendapatkan rata-rata nilai 75,00%. Hal ini karena mereka belum terbiasa dengan metode *two stay two stray* dalam diskusi. Diskusi kelompok siswa yang diterapkan pada model *Cooperative learning two stay two stray* dikatakan baik dan berhasil jika nilai yang diperoleh mencapai 80. Karena nilai pada siklus I hanya 75,00% maka perlu diadakan siklus II.

### Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I

Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah benar dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dan rancangan pembelajaran. Terdapat beberapa kendala yang menjadi catatan lapangan khususnya pada siklus I oleh masing-masing observer. Hal-hal yang menjadi catatan yaitu, (1) Manajemen waktu pada awal dan langkah kegiatan pembelajaran masih kurang optimal. Hal ini terjadi karena pada waktu awal kegiatan pembelajaran terpotong oleh kegiatan lain yang menyebabkan siswa masih berada di luar kelas saat jam pelajaran sudah mulai. (2) Guru kurang maksimal dalam memberikan penguatan dan motivasi terhadap siswa sehingga ada siswa yang kurang antusias. (3) Pada saat berdiskusi menggunakan TSTS guru belum sepenuhnya melakukan bimbingan dan pengawasan terhadap seluruh siswa. Hal ini dilihat pada saat melakukan diskusi masih terdapat kelompok yang terlambat dalam memperoleh informasi dari kelompok lain karena siswa bercerita bukan tentang pelajaran. (4) Terdapat siswa yang kurang semangat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini diduga merupakan dampak dari rasa lapar atau aktifitas lain sebelumnya, sehingga terdapat satu siswa dalam satu kelompok masih mengantuk dan kurang fokus dalam menerima pembelajaran. Kendala yang ditemukan pada siklus I ini menjadi bahan refleksi untuk tindak lanjut pada siklus II.

Sebagaimana dikemukakan [Elisandra \(2017\)](#), kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran karena masih banyak siswa yang masuk terlambat dan siswa belum menguasai langkah-langkah TSTS dengan baik. Hal ini tentu menyebabkan siswa sedikit gaduh dan menyita waktu diskusi pada saat pergantian kelompok.

### Temuan Penelitian Siklus I

Hasil temuan penelitian selama pelaksanaan siklus I sebagai berikut:

- Pembelajaran pada siklus I memiliki persentase ketuntasan 71,87% dan persentase rata-rata 78,75% dengan taraf keberhasilan baik tetapi persentase tersebut belum mencapai target yang telah dibuat yaitu sebesar 80%. Artinya,

- penerapan model *cooperative learning two stay two stray* pada siklus I berlangsung dengan baik tetapi belum memenuhi target ketuntasan yaitu 80%
- Keseluruhan aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung dengan baik. Namun dari aspek keaktifan, partisipasi, komunikasi dan kerja sama siswa masih kurang, sehingga persentase hasil diskusinya hanya sebesar 75,00%. Persentase tersebut masih belum mencapai target yang telah dibuat yaitu sebesar 80%
  - Siswa terlihat antusias dengan pembelajaran yang diterapkan karena menyenangkan dan tercipta suasana saling bertukar informasi dengan sesama kelompok.
  - Hanya siswa yang aktif terlihat mendominasi dalam penerapan *Cooperative learning two stay two stray*.

### Refleksi Siklus II

Proses pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative learning tipe two stay two stray* cocok digunakan untuk siswa SMA kelas XI IPA 5 karena dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa untuk berdiskusi bersama kelompoknya, saling bertukar pendapat dengan kelompok lain secara maksimal. Hal ini dilihat pada siklus 2 tidak ditemukan kendala seperti pada siklus 1.

### Hasil Belajar Siklus II

Nilai siswa setelah dilaksanakannya *post test* pada siklus II digambarkan dalam [Tabel 3](#):

**Tabel 3. Persentase hasil belajar pada ranah kognitif siklus siklus II**

Siklus	Test	Nilai			Persentase rata-rata (%)
		Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan (%)	
II	<i>Post test</i>	Tuntas	31	96,87	96,87
		Tidak Tuntas	1	3,12	

Hal ini menunjukkan pada *post test* siklus II, siswa yang berhasil mencapai nilai di atas KKM adalah 31 orang dengan persentase ketuntasan dan persentase rata-rata siswa sebesar 96,87 %. Artinya capaian nilai *post test* siklus II di atas KKM lebih baik dibandingkan dengan siklus I yaitu meningkat sebesar 25,00%. Peningkatan hasil belajar pada siklus II ini tidak terlepas dari hasil evaluasi dan refleksi atas kelemahan pada tahapan pelaksanaan dan observasi pada siklus I. Pada tahapan pelaksanaan dan observasi siklus II peneliti dapat manajemen waktu dengan baik sehingga penerapan TSTS dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif siswa. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Cooperative learning tipe two stay two stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem sirkulasi kelas XI IPA 5 SMAN 8 Malang.

Kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* yang baik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena lebih aktif dan termotivasi dalam belajar, percaya diri dan saling bekerja sama serta bertanggung jawab (Sahela & Muhammadiyah, 2020). Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Gumay, 2017; Trisnawati, 2017).

### Hasil Penilaian Diskusi Siklus II

Hasil penilaian diskusi siklus II dalam penerapan model *cooperative learning tipe two stay two stray* dapat digambarkan pada [Tabel 4](#):

**Tabel 4. Hasil penilaian diskusi siklus II**

Siklus	Aspek Penilaian	Skor total tiap aspek	Skor maksimal tiap aspek	Rata-rata nilai diskusi tiap aspek	Persentase rata-rata nilai diskusi (%)
II	Keaktifan	26	32	81,25	85,93
	Partisipasi	27	32	84,37	
	Komunikasi	26	32	81,25	
	Kerjasama	31	32	96,87	

Hasilnya menunjukkan pada siklus II siswa sangat antusias dalam melaksanakan diskusi agar kelompok mereka mendapatkan nilai terbaik sehingga rata-rata nilai diskusi meningkat sebesar 10,93% yang semula 75,00% menjadi 85,93%. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan diskusi dengan two stay two stray yang dilakukan semakin menunjukkan peningkatan interaksi siswa baik dari aspek keaktifan, partisipasi, komunikasi dan kerjasama dalam kelompok maupun antar kelompok. Ini terjadi karena siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran kooperatif two stay two stray sehingga antusias belajar mereka sangat tinggi untuk memperoleh informasi dari teman kelompok yang lain.

Menurut Djuramang (2018), penerapan model two stay two stray dalam proses pembelajaran dapat menuntut siswa untuk berani, aktif, percaya diri, dan bertanggung jawab sehingga stay two stray ini memberikan pengaruh terhadap keaktifan dan sangat diminati oleh peserta didik. Selanjutnya Elisandra (2017) menyatakan siswa dapat diarahkan untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS.

#### Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

Pada siklus II, penerapan model *Cooperative learning* TSTS dalam kegiatan pembelajaran dapat menghidupkan suasana belajar untuk berdiskusi bersama kelompoknya dan saling bertukar pendapat dengan kelompok lain. Hal ini dilihat dari bimbingan dan pengawasan guru yang menyeluruh saat menerapkan model TSTS dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa terlihat tertib dan tidak mengobrol yang bukan tentang pelajaran dan hampir semua siswa sudah aktif.

Pada siklus II, solusi yang dilakukan oleh peneliti, yaitu: (a) memanfaatkan waktu dengan baik; (b) guru meningkatkan bimbingan dan pengawasan lebih terhadap seluruh siswa dalam melaksanakan tugas berdiskusi; (c) guru memberikan motivasi dan penguatan lebih maksimal agar siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Ini menunjukkan guru sudah memahami dan menguasai langkah *Cooperative learning two stay two stray* yang lebih baik dibanding dengan siklus sebelumnya. Siswa menjadi lebih aktif bertukar informasi dengan kelompok lain, berani dan percaya diri, sehingga meningkatkan persentase hasil belajar siswa pada siklus 2.

Hal ini didukung Dumaini, Suarjana, dan Dibia (2019) proses pembelajaran dan aktivitas siswa yang dengan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa harus bertemu ke kelompok lain untuk mencari informasi dan bagi siswa yang diam dalam kelompok harus berbagi informasi kepada kelompok lain yang bertemu. Kegiatan bertemu ini membentuk timbal balik dan komunikasi positif antar siswa dan menjadikan siswa setiap kelompok mendapat tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas bertemu dan menerima tamu dengan baik. Setiap siswa dituntut bertanggung jawab dalam bertemu dan menerima tamu sehingga mereka akan melalaikan dan mengabaikan tugasnya. Selanjutnya Kumape (2015)

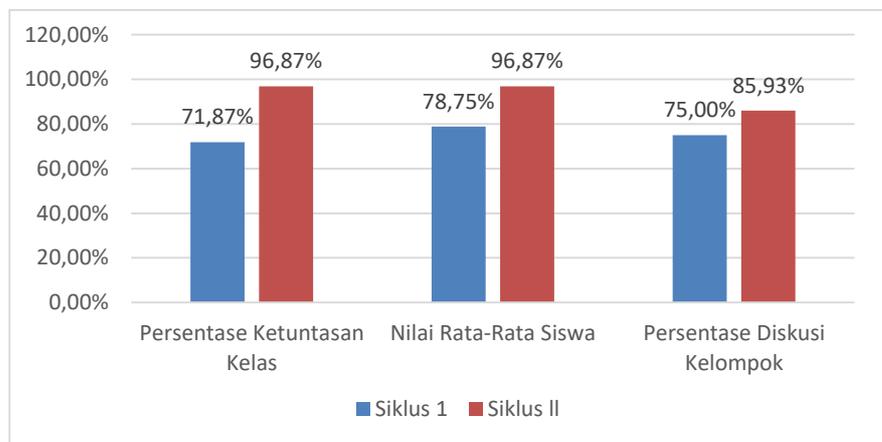
mengatakan penerapan pembelajaran TSTS berpengaruh signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa di mana siswa yang belajar dengan model TSTS memiliki aktivitas yang lebih baik karena siswa memiliki rasa percaya diri, dapat bekerja sama dan menuntut siswa agar terus aktif, inovatif dan berjiwa sosial.

### Temuan Penelitian Siklus II

Hasil temuan penelitian selama pelaksanaan siklus II sebagai berikut:

- Pembelajaran pada siklus II memiliki persentase 96,87% dengan taraf keberhasilan sangat baik karena sudah mencapai target yang telah dibuat yaitu sebesar 80%. Artinya pada siklus II, penerapan model *cooperative learning two stay two stray* berlangsung dengan sangat baik sehingga dapat memenuhi ketuntasan hasil belajar kelas.
- Keseluruhan aktivitas siswa saat pembelajaran, berlangsung dengan baik. Baik aspek keaktifan, partisipasi, komunikasi maupun kerja sama meningkat menjadi 85,93%. Persentase tersebut telah melampaui target yang telah dibuat yaitu sebesar 80%.
- Siswa sangat antusias dengan model pembelajaran yang diterapkan karena menyenangkan dan tercipta suasana saling bertukar pendapat atau berbagi informasi tidak hanya dalam kelompok tetapi dengan sesama kelompok.
- Dalam menerapkan *cooperative learning two stay two stray* sudah didominasi pada semua siswa sehingga terjadi peningkatan hasil belajar dengan tingkat ketuntasan mencapai 85,93%.

Berdasarkan tabel persentase ketuntasan belajar siswa dan rata-rata penilaian diskusi, dapat dibuat pada [Gambar 1](#) persentase rata-rata ketuntasan belajar siswa dan rata-rata penilaian diskusi:



**Gambar 1. Grafik persentase rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa**

Gambar ini menunjukkan peningkatan persentase antara siklus I dan siklus II tentang persentase ketuntasan kelas, nilai rata-rata siswa dan keaktifan diskusi kelompok. Persentase ketuntasan kelas mengalami peningkatan 25%. Persentase nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 18,12% dan persentase rata-rata nilai diskusi kelompok mengalami peningkatan sebesar 10,93%. Artinya pada siklus II guru dan peserta didik melaksanakan langkah-langkah pada siklus II sesuai perencanaan pembelajaran dengan baik. Peningkatan rata-rata nilai pada siklus kedua juga merupakan hasil refleksi dan evaluasi guru dari siklus pertama. Kesesuaian rencana dan pelaksanaan pembelajaran ini membentuk pola interaksi sosial belajar antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Karena itu, disimpulkan bahwa hasil belajar siswa semakin baik dan berkualitas apabila proses pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif *two stay two stray*.

Menurut Habibi & Rusimamto (2014) siswa memiliki respon belajar yang tinggi terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasnidar, Sulihin, dan Elihami (2020) menyatakan proses belajar menggunakan *two stay two stray* dapat meningkatkan motivasi belajar, membentuk interaksi pembelajaran siswa dengan guru, dan dapat mengubah emosional dan perilaku hidup siswa hidup menjadi lebih berkualitas baik jasmani maupun rohani dalam bidang pendidikan.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari Penelitian ini adalah, model *Cooperative learning two stay two stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem sirkulasi Kelas XI IPA 5 SMAN 8 Malang, dengan peningkatan dari siklus I ke siklus II tentang persentase ketuntasan kelas sebesar 25%, peningkatan persentase nilai rata-rata siswa sebesar 18,12% dan persentase rata-rata nilai diskusi kelompok sebesar 10,93%.

Saran dalam penelitian ini adalah perlu adanya pengelolaan kelas dan pengaturan waktu yang tepat agar seluruh kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu, agar bisa melaksanakan penelitian menggunakan model *Cooperative learning two stay two stray* dengan subjek dan objek penelitian yang berbeda agar dapat meningkatkan kevalidan data.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arthaningsih, N. K. J., & Diputra, K. S. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* melalui *lesson study* terhadap hasil belajar matematika. *Journal of Education Technology*, 2(4), 128–136. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/16424>
- Djuramang, R. R. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dan tipe *giving question and getting answer* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 2(1). doi: <https://doi.org/0.32529/glasser.v3i1.81>
- Dumaini, N. K. D., Suarjana, I. M., & Dibia, I. K. (2019). Pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* terhadap hasil belajar IPA. *Journal of Education Technology*, 3(2), 103–110. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3763>
- Elisandra, F. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* dengan media poster untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pemanasan global. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 6(3). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/inovasi-pendidikan-fisika/article/view/20205>
- Gayatri, E. R. P., Bahar, A., & Handayani, D. (2017). Perbandingan penerapan model pembelajaran *learning cycle (5e)* dan *two stay two stray*. *Alotrop*, 1(1).
- Gumay, O. P. U. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* terhadap hasil belajar fisika siswa Kelas 8 SMP Negeri 3 Lubuklinggau. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 1(1), 49–58.

doi: <https://doi.org/10.31539/spej.v1i1.102>

- Habibi, Z., & Rusimamto, P. W. (2014). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tsts (two stay two stray) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik elektronika dasar di SMKN 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(3). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/10122>
- Hasnidar, H., Sulihin, S., & Elihami, E. (2020). Developing of multiple intelligences in students with the two stay two strays type. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 7–12. Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/680>
- Hidayat, T. M., & Muhson, A. (2018). The impact of think pair share and two stay two stray learning model towards learning outcomes and cooperation ability. *Dinamika Pendidikan*, 13(1), 119–129. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/view/15045>
- Huda, S., Yasin, M., Fitri, A., Syazali, M., Supriadi, N., Umam, R., & Jermstipparsert, K. (2020). Numerical ability analysis: The impact of the two stay-two stray learning model on the sequence and series topic in Islamic Boarding School. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1467, pp. 1–10). Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/340224351>
- Kumape, S. (2015). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa tentang IPA di Kelas VI SD Inpres Palupi. *Jurnal Kreatif Online*, 4(4). Retrieved from <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/6131>
- Kusumaningrum, R., Budiyono, B., & Subanti, S. (2015). Eksperimentasi model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray (TSTS), numbered heads together (NHT), dan think pair share (TPS) pada materi lingkaran ditinjau dari kreativitas belajar matematika siswa SMP Negeri di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 3(7). Retrieved from <https://www.neliti.com/id/publications/122847/eksperimentasi-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-two-stay-two-stray-tsts-number>
- Lubis, M. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray (tsts) dan artikulasi terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem di SMA Negeri 1 Sibabangun Kabupaten Tapanuli Tengah. *Jurnal Biolokus*, 1(2), 117–122. Retrieved from <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/biolokus/article/view/352>
- Paembonan, P. (2019). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika melalui penerapan model kooperatif tipe two stay two stray dengan pendekatan problem posing pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Rantepao. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(2), 104–113. Retrieved from <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/53>
- Rhiantini, S., Sunarya, D. T., & Iswara, P. D. (2017). Penerapan metode two stay two stray dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis pada materi laporan pengamatan. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 121–130. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/9533>
- Sahela, T., & Muhammadi, M. (2020). Pembelajaran tematik terpadu menggunakan model cooperative learning tipe two stay two stray kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1437–1450. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/609>

- Sari, A., & Azmi, M. P. (2018). Penerapan model kooperatif tipe two stay two stray (TSTS) terhadap kemampuan komunikasi matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 164–171. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SJME/article/view/4043>
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi pendidik dan keilmuan*. Jakarta: Erlangga. Retrieved from <http://kin.perpusnas.go.id/DisplayData.aspx?pId=29226&pRegionCode=UNIKAMA&pClientId=717>
- Trisnawati, N. F. (2017). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran matematika pada siswa SMP Negeri 2 Kota Sorong. *Median: Jurnal Ilmu Ilmu Eksakta*, 9(3), 36–42. Retrieved from <https://ejournal.um-sorong.ac.id/index.php/median/article/view/15>
- Wisarja, I. K., & Sudarsana, I. K. (2017). Refleksi kritis ideologi pendidikan konservatisme dan liberalisme menuju paradigma baru pendidikan. *Journal of Education Research and Evaluation*, 1(4), 283. <https://doi.org/10.23887/jere.v1i4.11925>
- Yulianti, R., Muntari, M., & Haris, M. (2015). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray (tsts) dengan pendekatan brain-based learning terhadap hasil belajar kimia materi pokok struktur atom dan sistem periodik unsur pada siswa kelas x sman 1 kediri. *Jurnal Pijar MIPA*, 10(1). Retrieved from <http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPM/article/view/19>
- Yusri, Y., Mantasiah, R., & Jufri, J. (2018). The use of two stay two stray model in english teaching to increase student's learning outcome. *Journal Of Advanced English Studies*, 1(1), 39–43. Retrieved from <https://sastra.unifa.ac.id/journal/index.php/jes/article/view/12>

## Aplikasi model inkuiri terbimbing berbantuan LKPD untuk meningkatkan keterampilan proses sains pada materi kalor

Siska Dewi Aryani

Pendidikan Fisika Universitas Siliwangi, Indonesia

[Siskadewi.aryani18@gmail.com](mailto:Siskadewi.aryani18@gmail.com)

\*Penulis Koresponden

### ABSTRAK

Penulisan ini dilatar belakangi oleh pola pembelajaran yang ditekankan saat ini selain menuntut pembelajaran yang mengedepankan kemampuan berpikir kritis juga pembelajaran harus menggunakan pendekatan saintifik. Kebanyakan peserta didik menganggap bahwa materi fisika terutama subkonsep kalor adalah materi abstrak. Untuk itu, perlu ada aplikasi dalam pembelajaran yaitu dengan mengaplikasikan model inkuiri terbimbing berbantuan LKPD agar peserta didik dapat meningkatkan keterampilan proses sainsnya. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan aplikasi model inkuiri terbimbing berbantuan LKPD untuk meningkatkan keterampilan proses sains pada materi kalor. Metode yang digunakan dalam penulisan ini yaitu dengan studi kepustakaan dengan mengkaji beberapa literatur untuk dianalisis dan dibuat kesimpulan. Hasil penulisan menunjukkan bahwa model inkuiri terbimbing berbantuan LKPD untuk peserta didik dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ditemui dalam meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik di kelas. Model inkuiri terbimbing berbantuan LKPD diaplikasikan kepada peserta didik di Sekolah Menengah Atas dengan beberapa langkah antara lain; peserta didik diberikan masalah untuk dipecahkan, masalah diberikan dalam bentuk LKPD, selanjutnya melakukan proses analisis dan diskusi untuk menemukan solusi dari masalah yang ditemukan, setelah itu peserta didik melakukan presentasi kepada kelompok lain dengan LKPD yang sudah di isi selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pembelajaran dengan model inkuiri terbimbing dapat meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik di kelas

**Kata kunci:** Inkuiri Terbimbing; LKPD; Keterampilan Proses Sains.

### ABSTRACT

This article was based on the learning patterns that are emphasized at present, apart from demanding learning that prioritizes critical thinking skills, learning must also use a scientific approach. Most students consider that Physics, especially the sub-concept of heat, is an abstract material. For this reason, there was a need for an application in learning, namely by applying a guided inquiry model assisted by LKPD so that students can improve their science process skills. The purpose of this research was to describe the application of the guided inquiry model assisted by LKPD to improve science process skills in heat material. The method used in this writing is literature study by reviewing some of the literature to be analyzed and made conclusions. The results of the writing show that the guided inquiry model assisted by LKPD for students can be a solution to the problems encountered in improving the science process skills of students in the classroom. The LKPD-assisted guided inquiry model was applied to students in Senior High Schools with several steps, among others; students were given problems to solve, problems were given in the form of LKPD, then carried out a process of analysis and discussion to find solutions to the problems found, after that students made presentations to other groups with LKPD that have been filled during

---

the learning process. Thus, learning with a guided inquiry model can improve the science process skills of students in the classroom

**Keywords:** Guided Inquiry; LKPD; Science Process Skills.

---

diunggah: 2020-03-11, direvisi: 2020-11-27, diterima: 2020-11-27, dipublikasi: 2020-11-27

Copyright (c) 2020 Aryani, S.

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



*Cara sitasi:* Aryani, S. (2020). Aplikasi model inkuiri terbimbing berbantuan lkpd untuk meningkatkan keterampilan proses sains pada materi kalor. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2). doi:<https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.11490>

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia yang siap bersaing di era globalisasi dan pasar bebas yang berdampak pada setiap aspek kehidupan. Aspek yang paling utama berpengaruh dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas ini ialah salah satunya dalam aspek pendidikan.

Dalam [Sanjaya \(2006: 65\)](#) secara jelas dikatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab

Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah mengembangkan kurikulum berbasis kompetensi pada tahun 2004 dan 2006 menjadi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ditetapkan sebagai bagian meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia di seluruh jenjang yang dinilai dari tiga ranah kompetensi, yaitu: pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Tahap pelaksanaan kurikulum 2013 berfokus pada kegiatan aktif peserta didik melalui suatu proses ilmiah dengan tujuan agar pembelajaran tidak hanya menciptakan peserta didik yang mempunyai kompetensi pengetahuan saja, tetapi juga mampu menciptakan peserta didik yang baik dalam sikap dan keterampilan menurut Kemendikbud dalam [Tewa, Yuniarti & Nurlansi \(2018\)](#).

Berdasarkan Permendikbud tersebut dapat dipahami bahwa pola pembelajaran yang ditekankan saat ini selain menuntut pembelajaran yang mengedepankan kemampuan berpikir kritis juga pembelajaran harus menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik merupakan kerangka ilmiah pembelajaran yang diusung oleh Kurikulum 2013. Pendekatan saintifik juga merupakan pembelajaran yang mengadopsi langkah-langkah saintis yang membangun pengetahuan melalui metode ilmiah. Oleh karena itu diperlukan suatu proses pembelajaran dimana siswa dapat menggali melalui keterampilan - keterampilan proses secara scientist. ([Kurniawati, Desi et al. 2016](#)).

Cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan masyarakat yang unggul dalam pendidikan adalah dengan melaksanakan proses pembelajaran dalam suatu kurikulum. Kurikulum yang digunakan oleh satuan sekolah menengah atas adalah kurikulum 2013. Pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013 diorientasikan untuk menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui

penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi (Abidin, Yunus, 2014:17). Maka dari itu pembelajaran konteks kurikulum 2013 mengarahkan peserta didik agar mendorong mencari tahu bukan pembelajaran yang memberi tahu peserta didik, serta menunjukkan bahwa pembelajaran IPA yang membekali pengetahuan saja tidak cukup, sehingga harus dilengkapi dengan berbagai macam keterampilan.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran perlu diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran, karena model pembelajaran memudahkan guru untuk merencanakan suatu kegiatan pembelajaran dan membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik sehingga tidak membosankan. Pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013 diimplementasikan melalui aktivitas berbasis pendekatan ilmiah, menurut Asniati, Mansyur & Tabrani Gani (2017) model pembelajaran dengan pendekatan ilmiah dalam kurikulum 2013 terdiri atas *discovery, inquiry, problem based learning*, dan *project based learning*. Dari beberapa model pembelajaran tersebut, kenyataan pelaksanaan di lapangan guru belum sepenuhnya mengaplikasikan model pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan ilmiah dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, meskipun model pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan kriteria kurikulum 2013, namun dalam pelaksanaannya langkah-langkah dalam model pembelajaran tersebut belum terlaksana dengan sesuai, serta pembelajaran IPA memerlukan pengembangan keterampilan yakni keterampilan proses sains.

Salah satu inovasi dalam belajar yang dapat mengarahkan peserta didik memperoleh pemahaman konsep yang mendalam dan bermakna adalah pembelajaran berbasis inkuiri. Pembelajaran Inkuiri lebih memusatkan kepada pemahaman peserta didik menemukan konsep, sehingga peserta didik mampu menemukan sendiri bagaimana konsep itu ada dan dapat digunakan (Justice, dkk, 2009).

Menurut Memes (dikutip dalam Muhammad Minan Chusni, 2016), Fisika merupakan bagian dari sains dan termasuk mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah. Sesuai dengan karakteristik fisika, maka implikasinya dalam proses pembelajaran digunakan pendekatan dan metode yang sesuai untuk memantapkan penguasaan berbagai konsep fisika dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari kepada peserta didik. Seringkali dijumpai pendapat dari peserta didik, bahwa fisika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit, terbukti dengan nilai UTS, UAS dan dari loporan hasil belajar fisika peserta didik cenderung lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain.

Faktor yang mempengaruhi kesulitan pembelajaran fisika selama ini karena pembelajaran tidak diarahkan untuk menangkap makna yang terkandung dan mengaplikasikan-nya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peran seorang guru menjadi sangat penting dalam menciptakan situasi, menyediakan kemudahan, membimbing, dan memberi pengarahannya sehingga peserta didik dapat melakukan proses pembelajaran dengan maksimal dan akhirnya memperoleh hasil belajar yang positif. (Djamarah, dalam Muhammad Minan Chusni, 2016).

Hukum kalor merupakan salah satu konsep dalam pembelajaran fisika yang memerlukan penemuan langsung oleh peserta didik. Pada kenyataannya banyak guru yang menerapkan metode ceramah padahal konsep ini mampu ditemukan secara penemuan langsung. Praktikum subkonsep kalor sangat sesuai dengan materi

pelajaran dikelas, namun kurang layak dikerjakan individu dikarenakan kurangnya waktu yang tersedia.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti melakukan penelitian studi pustaka mengenai pembelajaran kalor berbantuan LKPD dengan mengaplikasikan model pembelajaran yang digunakan yaitu inkuiri terbimbing, dengan harapan mengetahui aplikasi model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan lkpD untuk meningkatkan keterampilan proses sains

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penulisan ini berupa studi kepustakaan. Data dikumpulkan untuk dianalisis kemudian disajikan dalam hasil dan pembahasan agar dapat dibuat kesimpulan. Data yang diperoleh dari penelitian berupa presentase penelitian jurnal relevan mengenai aplikasi model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan LKPD dalam meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik yang diperoleh melalui kajian studi pustaka.

Studi pustaka yang dilakukan adalah dengan mengukur dan mempresentasikan keterampilan proses sains peserta didik melalui beberapa jurnal penelitian relevan yang membahas tentang pengaruh model inkuiri terbimbing yang menggunakan LKPD untuk meningkatkan keterampilan proses sains dengan bebrapa jurnal relevan lainnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Inkuiri Terbimbing**

Ada banyak tokoh yang menjelaskan mengenai pembelajaran inkuiri terbimbing diantaranya adalah Bonnstetter ([Wisudawati, Asih W dan Eka Sulistyowati, 2017:84](#)) mengatakan “Pada tingkat ini peserta didik diberi kesempatan untuk merumuskan prosedur praktikum, menganalisis hasil, dan membuat kesimpulan. Sedangkan dalam menentukan topik, pertanyaan, serta alat dan bahan praktikum guru hanya sebagai fasilitator”. Penjelasan lain mengenai pembelajaran inkuiri terbimbing dikemukakan oleh Hamalik (Priansa, Donni. J, 2017:265) menyatakan bahwa inkuiri terbimbing melibatkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru, dalam pelaksanaannya peserta didik melakukan penemuan sedangkan guru membimbing dan mengarahkan kepada yang benar.

Setelah mengetahui pengertian mengenai model pembelajaran inkuiri terbimbing, terdapat beberapa langkah-langkah dari model pembelajaran inkuiri terbimbing yakni menyajikan masalah; mengumpulkan dan verifikasi data; melakukan eksperimen; mengorganisasikan dan membuat penjelasan; membuat kesimpulan.

Menurut [isroka'tun dan Amelia \(2018: 55-56\)](#) langkah-langkah pembelajaran inkuiri terbimbing sebagai berikut:

<b>Fase</b>	<b>Perilaku Guru</b>
<b>Merumuskan masalah</b>	Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dalam LKPD. Guru membagi peserta didik dalam kelompok.

<b>Merumuskan Hipotesis</b>	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk memberikan pendapat dalam bentuk hipotesis.
<b>Mengumpulkan Data</b>	Guru membimbing peserta didik untuk melakukan study literature
<b>Menguji Hipotesis</b>	Peserta didik melakukan pengolahan data
<b>Menarik kesimpulan</b>	Peserta didik melaukan penarikan hasil dan kesimpulan percobaan

### LKPD

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran. Salah satu media yang digunakan untuk memberi bantuan pada peserta didik dan dapat meningkatkan aktivitas belajar di kelas yaitu Lembar Kerja Peserta didik (LKPD). LKPD memberi bantuan berupa rangkaian susunan pembelajaran yang akan mereka pelajari dengan menekankan pada aspek-aspek tertentu sehingga dapat meningkatkan aktivitas yang berupa keterampilan dalam proses pembelajaran (Choo, S.S.Y., dan Rotgans dalam Desi Kurniawati Et al. 2016). Meningkatnya keterampilan proses akan berpengaruh kepada kegiatan peserta didik untuk menggali materi pelajaran fisika khususnya pada materi kalor dengan langkah-langkah ilmiah seperti mengamati, bertanya, mengeksplorasi dan lain sebagainya. Kolaborasi yang cocok dalam penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing ditunjang dengan media pembelajaran yaitu menggunakan LKPD, sehingga diharapkan keterampilan proses sains pesera didik akan meningkat dengan adanya aktivitas dalam menemukan konsep yang dilakukan berdasarkan langkah-langkah ilmiah

### Keterampilan Proses Sains

Keterampilan proses sains merupakan keterampilan yang harus dikembangkan pada diri peserta didik, hal ini bertujuan untuk melatih kemampuan berfikir, kemampuan keterampilan dalam mengambil keputusan, keputusan dalam bersosialisasi dan lain sebagainya. Keterampilan proses sains merupakan salah satu dari keterampilan-keterampilan yang diperlukan oleh seorang peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi dirinya (Handayani et al. dalam Saidaturrahmi, 2019). Peserta didik penting untuk memiliki keterampilan proses sains karena ilmu pengetahuan berkembang dengan cepat dan tidak bersifat mutlak, sehingga peserta didik terbiasa untuk menggali dan memperbarui pengetahuannya berdasarkan pengalaman (Puspita et al. dalam Saidaturrahmi, 2019).

Kriteria pencapaian suatu keterampilan proses sains tentunya terdiri dari berbagai indikator, agar mudah dalam pengukuran keterampilan tersebut. Adapun indikator keterampilan proses sains menurut Tawil dan Liliarsari (2014:37), pada tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 1  
**Indikator Keterampilan Proses Sains**

<b>Aspek Keterampilan Proses Sains</b>	<b>Indikator</b>
<b>Mengamati/observasi</b>	Menggunakan berbagai indera; mengumpulkan/menggunakan fakta yang relevan
<b>Mengelompokkan/klasifikasi</b>	Mencatat setiap pengamatan secara terpisah; mencari perbedaan, persamaan; mengontraskan ciri-ciri; membandingkan; mencari dasar pengelompokkan atau penggolongan
<b>Menafsirkan/interpretasi</b>	Menghubung-hubungkan hasil pengamatan; menemukan pola/keteraturan dalam suatu seri pengamatan; menyimpulkan
<b>Meramalkan/prediksi</b>	Menggunakan pola-pola atau keter-aturan hasil pengamatan; mengemukakan apa yang mungkin terjadi pada keadaan yang belum terjadi
<b>Melakukan komunikasi</b>	Mendeskripsikan atau menggambarkan data empiris hasil percobaan/pengamatan dengan grafik/tabel/diagram atau mengubahnya dalam bentuk salah satunya; menyusun dan menyampaikan laporan secara sistematis dan jelas; menjelaskan hasil percobaan/penyelidikan; membaca grafik atau tabel atau diagram; mendiskusikan hasil kegiatan suat masalah/peristiwa
<b>Mengajukan pertanyaan</b>	Bertanya apa, bagaimana dan mengapa; bertanya untuk meminta penjelasan; mengajukan pertanyaan yang berlatar belakang hipotesis
<b>Mengajukan hipotesis</b>	Mengetahui bahwa ada lebih dari suatu kemungkinan penjelasan dari suatu kejadian; menyadari bahwa suatu penjelasan perlu diuji kebenarannya dengan memperoleh bukti lebih banyak atau melakukan cara pemecahan masalah
<b>Merencanakan percobaan/penyelidikan</b>	Menentukan alat, bahan, atau sumber yang akan digunakan; menentukan variabel atau faktor-faktor penentu; menentukan apa yang akan diatur, diamati, dicatat; menentukan apa yang akan dilaksanakan berupa langkah kerja
<b>Menggunakan alat/bahan/sumber</b>	Memakai alat dan atau bahan atau sumber; mengetahui alasan mengapa menggunakan alat atau bahan/sumber
<b>Menerapkan konsep</b>	Menggunakan konsep/prinsip yang telah dipelajari dalam situasi baru; menggunakan konsep/prinsip pada pengalaman baru untuk menjelaskan apa yang sedang terjadi
<b>Melaksanakan percobaan/penyelidikan</b>	Penilaian proses dan hasil belajar IPA menurut teknik dan cara-cara penilaian yang lebih komprehensif (Stiggins, 1994). Di samping aspek hasil belajar yang dinilai harus menyeluruh yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor, teknik penilaian dan instrumen penilaian

---

seyogyanya lebih bervariasi. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi pengetahuan (*knowledge*), penalaran (*reasoning*), keterampilan (*skills*), hasil karya (*product*) dan afektif (*affective*).

---

Sumber: Tawil dan Liliarsari (2014:37)

### **Aplikasi model inkuiri terbimbing berbantuan lkpd untuk meningkatkan keterampilan proses sains pada materi kalor**

Model pembelajaran inkuiri terbimbing di aplikasikan karena peserta didik kurang berpengalaman belajar dengan secara mandiri. Dalam inkuiri terbimbing, guru memberikan bimbingan dan petunjuk yang cukup luas kepada peserta didik sehingga peserta didik tidak dilepas begitu saja dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, proses belajar mengajar akan lebih terarah dan tepat sasaran. Pemilihan masalah dilakukan oleh guru tetapi penemuan konsep dilakukan oleh peserta didik dengan cara guru memberikan banyak pertanyaan pada peserta didik yang mengarah pada penemuan konsep. Sebagian besar perencanaan dibuat oleh guru. Peserta didik melakukan pengamatan dan pengukuran untuk memperoleh data tertentu. Peserta didik belajar lebih berorientasi pada bimbingan dan petunjuk dari guru hingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep pelajaran. Model pembelajaran ini akan menghadapkan peserta didik pada tugas-tugas yang relevan untuk diselesaikan baik melalui individual maupun secara diskusi kelompok agar mampu menyelesaikan masalah dan menarik suatu kesimpulan secara mandiri. (Alhuday, M Taufiq *Et al*, 2018).

Model pembelajaran inkuiri terbimbing terdapat langkah menguji hipotesis sehingga mengarahkan peserta didik untuk melakukan suatu percobaan dan dapat menemukan pengetahuan secara mandiri. Model pembelajaran inkuiri terbimbing membekali keterampilan-keterampilan proses sains, sehingga guru akan dengan mudah mengukur keterampilan proses sains saat pelaksanaan pembelajaran menurut Anam, Khoirul (2017:19)

Dalam jurnal Agus Budioyono dan Hartini (2016) menyatakan bahwa inkuiri terbimbing memberikan keterlibatan peserta didik untuk aktif dalam KPS. Selain itu KPS dilakukan siswa selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan karakteristik sains yang berhubungan dengan cara mengetahui sesuatu bukan hanya fakta dan konsep aja tetapi menekankan pada penemuan-penemuan seperti yang dilakukan oleh para saintis terdahulu. Dalam jurnal Chusni, M Minan Vol. 01 menyatakan bahwa model inkuiri terbimbing mampu mempengaruhi keterampilan proses sains sehingga model tersebut tepat digunakan dalam pembelajaran.

Dalam jurnal Tewa, Yuniarti & Nurlansi menyatakan bahwa model inkuiri terbimbing tepat digunakan dalam materi oksidasi dan dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa, dan diperkuat dalam jurnal Kurniawati, Desi. *Et al* menyatakan hal yang mendasar sama bahwasannya model inkuiri dapat mempengaruhi keterampilan proses sains siswa. Hal tersebut juga dinyatakan oleh Justice, C., Rice, J., Roy, D., Hudspith, B., & Jenkins, H. (2009), Alhudaya, M Taufiq *Et al*. (2018)

Diperkuat dengan pernyataan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dilengkapi LKS dapat meningkatkan keterampilan proses sains dan prestasi belajar siswa kelas X MIA 4 SMA N 1 Karanganyar Hal ini dapat dikarenakan dalam pembelajaran inkuiri terbimbing menekankan suatu proses pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang ada dalam

keterampilan proses sains sehingga konsep pada materi pelajaran dapat terbentuk dengan baik. Selain itu dengan penerapan model inkuiri terbimbing maka keterampilan proses sains akan meningkat sehingga pembelajaran di dalam kelas lebih aktif, melalui pembelajaran dengan penemuan konsep maka siswa lebih dapat memahami materi, sedemikian hingga dapat meningkatkan prestasi belajar (Kurniawati. *Et al.* (2016)

Berdasarkan penelitian kajian pustaka yang telah dilakukan sebelumnya dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan LKPD dapat meningkatkan keterampilan proses sains ditunjukkan pada tabel 2.

**Tabel 1. Studi pustaka jurnal**

Jurnal penelitian	Setuju	100%	Skor
		Tidak setuju	
10 jurnal relevan		-	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwasannya setelah peneliti melakukan kajian pustaka menunjukkan hampir keseluruhan jurnal penelitian yang relevan menyatakan bahwa inkuiri terbimbing dengan berbantuan LKPD sangat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik.

## SIMPULAN

Dari berbagai pembahasan yang telah dijabarkan dapat ditarik kesimpulan dan dimaknai bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan LKPD dapat meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik. Kesesuaian peserta didik dalam melakukan metode ilmiah dapat berpengaruh pada peningkatan keterampilan proses sains peserta didik dicapai sehingga perlunya keprofesionalan guru sebagai pengajar agar dapat menjadikan peserta didik mampu melakukan analisis ilmiah dan ketrampilan proses sains yang lebih baik,

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika aditama.
- Alhudaya, M. T. (2018). *Pengaruh Inkuiri Terbimbing terhadap Keterampilan Proses Sains dan Pemahaman Konsep Optik Siswa Kelas VIII*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 3 Nomor: 11
- Anam, K. (2017). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri, Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asniati, M dan Tabrani G. (2017). “Analisis Kompetensi Guru Kimia dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 di SMK SMAK Makassar”. *Chemistry Education Review (CER)*, (1), 01-12.
- Chusni, M M. (2016). *Studi komparatif pendekatan verifikasi dan pendekatan inkuiri terbimbing terhadap kognitif siswa smp pada materi pesawat sederhana*. *Jurnal EduFisika* Vol. 01 No. 02.

- Justice, C., Rice, J., Roy, D., Hudspith, B., & Jenkins, H. (2009). *Inquiry-Based Learning In Higher Education: Administrators' Perspectives On Integrating Inquiry Pedagogy Into The Curriculum*. Higher Education, 58
- Kurniawati, D.. (2016). *Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dilengkapi lks untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan prestasi belajar pada materi pokok hukum dasar kimia siswa kelas x mia 4 sma n 1 karanganyar tahun pelajaran 2014/2015*. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 5 No. 1.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran (Inovatif, Kreatif, dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik)*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Putri, N. A.. (2015). "Perbedaan Model Pembelajaran *Open Inquiry* dan *Guided Inquiry* Berdasarkan Kemandirian Belajar dan Berfikir Tingkat Tinggi pada Mata Pelajaran Biologi Kelas 11 MAN Tempursari-Ngawi. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 1(1).
- Rosmalia, A dan Isroka'tun. (2018). *Model –Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Saidaturrahmi. (2019). *Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Proses Sains Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education), Vol. 07, No.01
- Sanjaya, W. (2006), *pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Tewa, Y & Nurlansi. (2018). *Perbandingan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan inkuiri terstruktur terhadap peningkatan pemahaman konsep reaksi oksidasi-reduksi (redoks) pada siswa sma negeri 1 kaledupa*. Jurnal Gema Pendidikan Vol. 25 Nomor 2.
- Tawil, M., dan Liliarsari. (2014). *Keterampilan-Keterampilan Sains dan Implementasinya Dalam Pembelajaran IPA*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Wisudawati, A. W., dan Sulistyowati, E. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

## INDEKS PENGARANG

Arif Setiawan	164
Chaerul Rochman	136
Dance Bobia Mesah	227
Djoko Asihono	164
Gigit Mujiyanto	164
Mahftyn Amalia Sintawati	149
Marilyn Kristina	215
Maslani	136
Meiwatizal Trihastuti	191
Novi Ayu Kristiana Dewi	215
Nurfitriah Safrudin	124
Ossi Marga Ramadhan	204
Ranggi Ramadhani Ilminisa	149
Sabarudin Saputra	124
Siswa Dewi Aryani	239
Sri Wahyuni	227
Sugiarti	149
Tanti Diyah Rahmawati	124
Tarsono	204
Triani Liliek	227
Trisnawati	215
Uus Herman	136
Wahyu Candra Dwi Safitri	181
Wahyu Sopandi	191
Yayuk Hidayah	191
Yoga Adi Pratama	191

## INDEKS SUBJEK

### A

Addie	181, 183, 185
Afektif	165
Analysis	181, 183, 185
Andragogy	216, 21, 219, 224
Angket	181, 182, 184, 186, 188, 189

### B

Bahasa Indonesia	164, 165, 166, 167, 168, 169, 172, 175, 176, 177, 178, 180
Berfikir Kreatif	192, 193, 199
Berfikir Kritis	192
Berfikir Metakognitif	192
Board Game	181, 182, 184, 186, 188, 189

### C

Classroom Action Research	215, 220
Corel Draw X7	185

### D

Descriptive Statistics	215, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224
Design	181, 183, 184, 185
Deskriptif	194, 196
Development	181, 183, 184,
Diagram	187
Dirasah Islamiyah	138, 139
Do	167, 168, 170, 172, 174, 175
Drill Method	215, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225

### E

Ekosistem	191, 194, 198
Elaboration	153
Engagement	152
Evaluasi	164, 165, 172, 175
Evaluation	152, 153, 181, 183, 184
Explanation	153

### G

Google Classroom	204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211
------------------	--

## H

Halaman Interaktif	129
Hasil Belajar	204, 205, 206, 207, 208, 209, 2011, 227, 228, 229, 231, 233, 234, 235, 236
Higher Education	215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224
Higher-Order Thinking Skills (HOTs)	182
HOTs	191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200

## I

Implementation	181, 183, 184, 186
Indikator	183, 185, 186
Inkuiri Terbimbing	239, 241, 242, 243, 245, 246
Instrumen	181, 184

## K

Karakter, Karakteristik	181, 182, 189
Keaktifan	227, 228, 229, 232, 233, 234, 235
Kecerdasan Interpersonal	188
Kecerdasan Intrapersonal	188
Kecerdasan Kinestetik	188
Kecerdasan Logis-Matematis	188
Kecerdasan Musikal	188
Kecerdasan Naturalis	188
Kecerdasan Verbal-Linguistik	188
Kecerdasan Visual-Spasial	188
Kelas Eksperimen	191, 193, 194, 195, 196, 197, 199, 200
Kelas Kontrol	191, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200
Keterampilan Berbicara	152
Keterampilan Berdebat	149, 150
Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi	191, 192, 193, 198, 199
Keterampilan Proses Sains	239, 241, 242, 243, 244, 245, 246
Ketercapaian KD	136, 140, 141, 142, 146
Kognitif	165, 178
Kolaboratif	193
Kompetensi	240
Kompetensi Kognitif	139, 145, 146
Komunikasi	192, 199
Konsep	182, 188
Kuasi Eksperimen	191, 194
Kurikulum	240, 241
Kurikulum 2013	182, 183

## **L**

Learning Cycle	149, 150, 151, 154, 156, 157, 159, 160, 161
Learning Outcomes	215, 224
Lesson Study	164, 166, 167, 168, 169, 176, 177, 178, 179, 180
LKPD	239, 242, 243, 244, 245, 246

## **M**

Macromedia Flash 8	126, 133
Media Pembelajaran	124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 135, 181, 182, 183,
Miskonsepsi	193
Model Evaluasi	136, 146
Model Pembelajaran Radece	191, 192, 193, 194, 196, 197, 198, 199, 200
Model Yurisprudensi	150

## **P**

Paired Sample T-Test	181, 184, 185, 188, 189
Pembelajaran Inkuiri	191, 193, 194, 196, 197, 198, 199, 200, 241, 242, 243, 245, 246
Pembelajaran Inovatif	192, 193, 199
Pembelajaran Interaktif	124, 125, 126, 130, 133
Pembelajaran Proyek	193
Pembelajaran Tematik	181, 182, 183, 185, 186
Pemecahan Masalah	181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189
Pendekatan Saintifik	164, 165, 166, 167, 168, 170, 171, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 239, 240
Pendidikan Agama Islam	136, 139, 140, 141, 142, 147
Pendidikan Al-Qur'an dan Hadits	139
Pendidikan Muallimin	138, 139
Pendidikan Pesantren	136
Peta Konsep	149, 151, 153, 154, 157
Plan	167, 168, 170, 172, 173, 174, 175
Pondok Pesantren	136, 137, 138
Post-Test	181, 184, 186, 187, 188, 189, 191, 194, 196, 197, 198, 199, 200
Power Point	185
Praktik Berdebat	154, 159, 160, 161, 162
Pre-Test	181, 184, 186, 187, 188, 189, 191, 194, 195, 196, 197, 200
Prinsip	182, 188
Problem Based Learning	193
Proses Pembelajaran	125, 126, 134, 165, 166, 167, 170, 171, 172, 174, 175, 176, 177
Psikomotorik	165

PTK	154
Purposive	191, 194
Puzzle	124, 126, 127, 129, 133
Puzzle Square	124, 126, 127, 129, 130, 131, 133
Pythagoras	124, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 135
<b>R</b>	
Refleksi	167, 172, 175
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	183, 185
Research & Development, R&D	181, 183
<b>S</b>	
Satuan Pendidikan Muadalah	136, 138, 140, 142, 143, 145, 146, 147
See	167, 168
Sejarah Kebudayaan Islam	204, 205, 206, 207, 208, 209, 2011
Sekolah Dasar	181, 182
Siklus	164, 167, 168, 172, 173, 175, 176, 177
Software	125, 126
SPSS 2.0	181, 184, 185, 188
Standar Deviasi	194, 195, 196
<b>T</b>	
Taksonomi Bloom Revisi	191, 194, 199
Tehnologi Informasi	192, 194
Two Stay Two Stray	227, 228, 230, 231, 232, 233, 234, 235
<b>U</b>	
Uji T	194, 198
<b>V</b>	
Video Animasi	126, 129, 133
<b>W</b>	
Wawancara	183, 185



## Judul singkat, jelas, lugas menggambarkan isi keseluruhan yang berfokus pada inovasi pembelajaran [Maksimum 14 Kata, TNR, BOLD, Sentence Case]

Penulis 1<sup>1)\*</sup>, Penulis 2<sup>2)</sup> dst. [TNR 12, tanpa gelar dan tidak boleh disingkat]

<sup>1</sup>Nama Institusi, Alamat, Nama Kota, Negara. [penulis 1, TNR 10]

<sup>2</sup>Nama Institusi, Alamat, Nama Kota, Negara. [penulis 2, TNR 10]

penulis [\\_1@abc.ac.id](mailto:_1@abc.ac.id)\*; penulis [\\_2@abc.ac.id](mailto:_2@abc.ac.id); penulis [\\_3@abc.ac.id](mailto:_3@abc.ac.id) [TNR 10]

\*Penulis Koresponden

No. Handphone : .....

### ABSTRAK [Times New Roman 10pt, bahasa Indonesia]

Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia berisikan latar belakang umum, tujuan penelitian, metode/pendekatan penelitian, hasil penelitian dan kesimpulan/saran. Abstrak ditulis dalam satu alinea, tidak lebih dari 200 kata. Bahasa penulisan sesuai PUEBI/tata bahasa Indonesia [Times New Roman 10, spasi tunggal].

**Kata kunci:** Kata kunci mencerminkan kandungan esensi artikel, disusun Alfabetis, jumlah 3-5 kata/frase dipisahkan dengan tanda koma.

### ABSTRACT [Times New Roman 10pt, bahasa Inggris]

Abstrak ditulis dalam bahasa Inggris yang berisikan latar belakang umum, tujuan penelitian, metode/pendekatan penelitian, hasil penelitian dan kesimpulan/saran. Abstrak ditulis dalam satu alinea, tidak lebih dari 200 kata. Bahasa penulisan sesuai tata bahasa Inggris [Times New Roman 10, spasi tunggal].

**Keywords:** Kata kunci mencerminkan kandungan esensi artikel, disusun Alfabetis, jumlah 3-5 kata/frase dipisahkan dengan tanda koma.

diunggah: , direvisi: , diterima: ,dipublikasi:

Copyright (c) 2020 Author et al

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

*Cara sitasi: Penulis. (Tahun). Judul. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), Vol(No), Halaman.  
doi:[https://doi.org/10.22219/jinop.v?i?.ID\\_Artikel](https://doi.org/10.22219/jinop.v?i?.ID_Artikel)*

## PENDAHULUAN [TNR 12 Spasi 1]

Pendahuluan (berisi latar belakang, permasalahan sesuai konteks penelitian, hasil kajian pustaka, yang semuanya dipaparkan secara terintegrasi dalam bentuk paragraf-paragraf, dengan persentase 15-20% dari keseluruhan artikel) Tinjauan pustaka yang relevan dan pengembangan hipotesis (jika ada) dimasukkan dalam bagian ini. [Times New Roman, 12, normal spasi 1].

Paragraf kedua disarankan untuk mengulas penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, jelaskan kekurangan pada penelitian terdahulu, sehingga perlu adanya penelitian yang saudara lakukan. Tunjukkan adanya bagian yang menyebutkan kebaruan/ keunggulan inovasi pembelajaran dalam naskah artikel ini. Bandingkan. Bagian ini harus mencakup tentang tujuan penelitian dan sumbangsih hasil penelitian yang diharapkan nantinya.

Gunakan tinjauan pustakan yang relevan serta terbaru minimal 5 tahun. Penulisan rujukan diwajibkan menggunakan software mendeley dengan metadata yang sudah dibenahi aturan penulisannya sesuai *APA Style*. Menggunakan bahasa penulisan yang harus sesuai dengan tata bahasa/ PUEBI.

### **METODE [TNR 12 spasi 1]**

Metode menjelaskan paparan dalam bentuk paragraf tentang rancangan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, jenis data rancangan penelitian dan teknik analisis data yang secara nyata dilakukan peneliti, dengan persentase 10-15% . Menggunakan bahasa penulisan yang harus sesuai dengan tata bahasa/ PUEBI. [Times New Roman, 12, spasi 1].

### **HASIL DAN PEMBAHASAN [TNR 12 spasi 1]**

#### **Sub heading 2 [TNR 12 spasi 1, sentence case]**

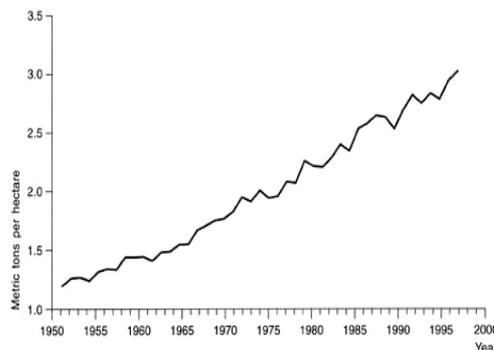
Hasil penelitian berisi paparan hasil analisis yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian, sedangkan pembahasan berisi pemaknaan hasil dan perbandingan dengan teori dan/atau hasil penelitian sejenis, dengan persentase 40-60% dari keseluruhan artikel.

Dalam pembahasan diulas tentang temuan penting sesuai tujuan penelitian. Hasil penelitian dan kejelasan data digambarkan dengan gambar yang harus disebutkan pada badan naskah. Hasil penelitian digambarkan dengan tabel 1 (tabel berikut: ), grafik/gambar 1 (grafik/gambar berikut: ), dan/atau bagan 1 (bagan berikut: ). [Times New Roman, 12, spasi 1].

**Tabel 1. Nama tabel [contoh tabel 1 TNR 12]**

Condition	M(SD)	95%CI	
		LL	UL
Letters	14.5(28.6)	5.4	23.6
Digits	31.8(33.2)	21.2	42.4

[isi tabel TNR 10pt, spasi 1]



**Gambar 1. Nama gambar [contoh gambar 1, TNR12, Spasi 1]**

Hasil analisis harus berkaitan dengan tujuan penelitian, serta dilakukan Pemaknaan hasil/temuan , dibandingkan dengan penelitian sejenis sebelumnya dn teori yang ada. Kemungkinan tindak lanjut kegiatan dapat juga disampaikan pada bagian ini.

### **SIMPULAN [Huruf TNR 12, Spasi 1]**

Berisi temuan penelitian yang berupa jawaban atas pertanyaan penelitian atau berupa intisari hasil pembahasan, yang disajikan dalam bentuk paragraf. Saran / rekomendasi tindak lanjut penelitiann dapat disampaikan pada bagian ini [Times New Roman, 12, spasi 1].

### **DAFTAR PUSTAKA [WAJIB MENGGUNAKAN MENDELEY]**

Penulisan pustaka hanya yang disitasi hanya dalam naskah ini dan diurutkan secara alfabetis dan kronologis. Sejumlah 80% daftar pustaka WAJIB dari Jurnal yang bereputasi baik, dan dapat dilacak. Pustaka minimal 7 tahun terakhir (85%) dengan jumlah Minimal 25 referensi. Penulisan daftar pustaka wajib menggunakan mendeley/Endnote yang sudah diedit metadatanya, pilih *APA Style* untuk model penulisan referensi.

#### **Rujukan Buku:**

Noddings, N. 2012. *Educating for Intelligent Belief or Unbelief*. New York: Teacher College Press.

#### **Rujukan Artikel dalam Buku Kumpulan Artikel**

Margono. 2012. Manajemen Jurnal Ilmiah. Dalam M.G Waseso & A. Saukah (Eds.), *Menerbitkan Jurnal Ilmiah* (hlm. 46-50). Malang: UMM Press.

#### **Rujukan Berupa Buku yang Ada Editornya**

Rusli, Marah. 2015. *Sosiologi Pendidikan: Kajian Berdasarkan Teori Integritas Mikro-Makro* (Arnaldi. S Ed.) Malang: UMM Press.

#### **Rujukan dari Buku yang Berasal dari Perpustakaan Elektronik**

Dealey, C. 2014. *The Care of Wounds: A Guide for Nurses*. Oxford: Blackwell Science. Dari NetLibrary, (Online), (<http://netlibrary.com>), diakses 26 Agustus 2012.

#### **Rujukan dari Artikel dalam Internet Berbasis Jurnal Tercetak**

Mappiare-AT, A., Ibrahim, A.S. & Sudjiono. 2015. Budaya Komunikasi Remaja-Pelajar di Tiga Kota Metropolitan Pantai Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), 16 (1): 12-21, (<http://www.umm.ac.id>) diakses 28 Oktober 2009

#### **Rujukan dari Artikel dalam Jurnal dari CD-ROM**

Krashen, S., Long, M. & Scarcella, R. 2017. Age, Rate and Evantual Attainment in Second Language Acquisition. *TESOL Quarterly*, 13: 543-567 (CD-ROM: *TESOL Quarterly-Digital*, 2007).

#### **Rujukan Artikel dalam Jurnal atau Majalah:**

Wentzel, K. R. 2016. Student Motivation in Middle School: The Role of Perceived Pedagogical Caring. *Journal of Educational Psychology*, 89 (3), 411-419.

**Buku Terjemahan:**

Habermas , Jurgen. 2017. *Teori Tindakan Komunikatif II: Kritik atas Rasio Fungsionaris*. Terjemahan oleh Nurhadi. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

**Rujukan dari Dokumen Resmi Pemerintah yang diterbitkan oleh Lembaga tersebut**

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UURI No. 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pelaksanaannya. 2003. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

**Rujukan dari Koran tanpa penulis**

Jawa Pos, 27 Mei 2015. “Komitmen Mendikbud Segarkan Pramuka”. Halaman 3.

**Rujukan dari Internet:**

Winingsih, H. Lucia. 2013. *Peningkatan Mutu, Relevansi dan Daya Saing Pendidikan*. Jakarta: Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia PDII-LIPI, diakses 2 Desember 2014 on-line [www. Pdii.lipi.go.id/katalog/index. php/search catalog /byld/257453](http://www.Pdii.lipi.go.id/katalog/index.php/search_catalog/byld/257453).

**Rujukan Berupa Skripsi, Tesis, atau Disertasi.**

Mulyana, Yoyo. 2015. *Keefektifan Model Mengajar Respons Pembaca dalam Pengajaran Pengkajian Puisi*. Disertasi tidak Diterbitkan. Bandung: Fakultas Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia.

Musaffak. 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca Kritis dengan Menggunakan Metode Mind Mapping*. Tesis tidak Diterbitkan. Malang: PPs UM.

## **Petunjuk Penulisan Artikel JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)**

---

### **Ketentuan Umum**

1. Yang dimaksud dengan “Naskah” dalam pedoman ini adalah artikel hasil penelitian tentang inovasi pembelajaran di semua bidang studi dan jenjang pendidikan mulai dari SD sampai Perguruan Tinggi.
2. Penulis naskah wajib membuat dan menandatangani surat pernyataan bermaterai yang menyatakan bahwa naskah yang ditulis merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah dipublikasikan di media lain.
3. Naskah dapat di unggah dan register lebih dulu melalui laman website : <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/user/register>

### **Ketentuan Penulisan Naskah**

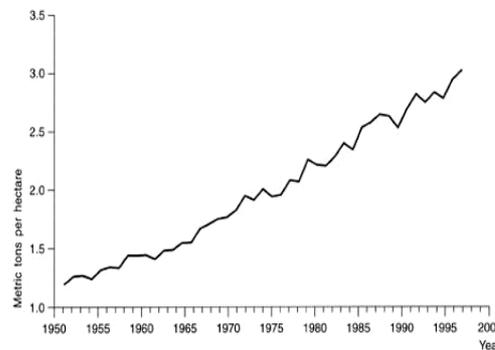
1. Bahasa yang digunakan dalam penulisan naskah adalah Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
2. Naskah diketik di atas kertas A4 dengan margin kiri 4 cm, margin atas, bawah dan kanan 3 cm, menggunakan tipe huruf Times New Roman, ukuran huruf 12, dan spasi 1.
3. Jumlah halaman naskah adalah 10 sampai dengan 15 halaman.
4. Sistematika Penulisan:
  - a. **JUDUL** [Times New Roman 14 bold]  
Penulisan judul menggunakan kalimat singkat, namun cukup untuk menggambarkan isi (substansi) naskah secara keseluruhan. Judul tulisan berbahasa Indonesia terdiri dari maksimal 14 kata, sedangkan apabila berbahasa Inggris terdiri dari maksimal 12 kata.
  - b. **Nama Penulis** [Times New Roman 12 bold]  
Nama penulis dicantumkan tanpa gelar, kemudian disertai alamat korespondensi (instansi), dan alamat surat elektronik (email). Apabila terdapat lebih dari satu penulis maka dituliskan seperti penulis Utama. Untuk penulis utama harap menyertakan nomor HP yang bisa dihubungi.
  - c. **ABSTRAK dan Kata Kunci** [Times New Roman 10 bold]  
Abstrak terdiri dari maksimal 200 kata. Abstrak mencerminkan permasalahan, tujuan, metode penelitian, hasil dan saran. Abstrak ditulis dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, menggunakan huruf jenis Times New Roman ukuran 10, spasi 1. Kata kunci disusun secara alfabetis, mencerminkan kandungan esensi artikel, dibuat sejumlah 3-5 kata/frase.
  - d. **PENDAHULUAN** [Times New Roman 12 bold]  
Pendahuluan (berisi latar belakang, konteks penelitian, hasil kajian pustaka, dan tujuan penelitian, yang semuanya dipaparkan secara terintegrasi dalam bentuk paragraf-paragraf, dengan persentase 15-20% dari keseluruhan artikel) Tinjauan pustaka yang relevan dan pengembangan hipotesis (jika ada) dimasukkan dalam bagian ini. [Times New Roman, 12, normal].

- e. **METODE** [Times New Roman 12 bold]  
 Metode menjelaskan paparan dalam bentuk paragraf tentang rancangan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data yang secara nyata dilakukan peneliti, dengan persentase 10-15% [Times New Roman, 12, normal].
- f. **HASIL dan PEMBAHASAN** [Times New Roman 12 bold]  
 Hasil penelitian berisi paparan hasil analisis yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian, sedangkan pembahasan berisi pemaknaan hasil dan perbandingan dengan teori dan/atau hasil penelitian sejenis, dengan persentase 40-60% dari keseluruhan artikel); Kemungkinan tindak lanjut kegiatan dapat juga disampaikan pada bagian ini Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel 1 (bukan tabel berikut: ), grafik/gambar 1 (bukan grafik/gambar berikut: ) , dan/atau bagan 1 (bukan bagan berikut: ). [Times New Roman, 12, normal].

**Tabel 1. Nama Ttabel** [contoh tabel 1 TNR 12]

Condition	M(SD)	95%CI	
		LL	UL
Letters	14.5(28.6)	5.4	23.6
Digits	31.8(33.2)	21.2	42.4

[isi tabel TNR 10pt, spasi 1]



**Gambar 1. Nama gambar** [contoh gambar 1, TNR12, Spasi 1]

- g. **SIMPULAN** [Times New Roman 12 bold]  
 Berisi temuan penelitian yang berupa jawaban atas pertanyaan penelitian atau berupa intisari hasil pembahasan, yang disajikan dalam bentuk paragraf . Saran dapat disampaikan pada bagian ini [Times New Roman, 12, normal].
- h. **Daftar Pustaka.**  
 Daftar Pustaka ditulis dengan sistematika dan ditulis secara berurut sesuai abjad. Tanda baca koma diganti dengan tanda baca titik; tidak dicantumkan halaman kutipan; kutipan yang ada dalam batang tubuh (artikel) wajib dicantumkan di daftar pustaka begitu juga sebaliknya kutipan yang ada dalam daftar pustaka wajib ada di batang tubuh (artikel). 80% daftar pustaka **WAJIB dari Jurnal dan** 20% bisa dari buku dengan memerhatikan keterbaruan daftar pustaka minimal 7 tahun terakhir.

**Contoh Penulisan Daftar Pustaka**

**Rujukan Buku:**

Noddings, N. 2012. *Educating for Intelligent Belief or Unbelief*. New York: Teacher College Press.

**Rujukan Artikel dalam Buku Kumpulan Artikel**

Margono. 2012. Manajemen Jurnal Ilmiah. Dalam M.G Waseso & A. Saukah (Eds.), *Menerbitkan Jurnal Ilmiah* (hlm. 46-50). Malang: UMM Press.

**Rujukan Berupa Buku yang Ada Editornya**

Rusli, Marah. 2015. *Sosiologi Pendidikan: Kajian Berdasarkan Teori Integritas Mikro-Makro* (Arnaldi. S Ed.) Malang: UMM Press.

**Rujukan dari Buku yang Berasal dari Perpustakaan Elektronik**

Dealey, C. 2014. *The Care of Wounds: A Guide for Nurses*. Oxford: Blackwell Science. Dari NetLibrary, (Online), (<http://netlibrary.com>), diakses 26 Agustus 2012.

**Rujukan dari Artikel dalam Internet Berbasis Jurnal Tercetak**

Mappiare-AT, A., Ibrahim, A.S. & Sudjiono. 2015. Budaya Komunikasi Remaja-Pelajar di Tiga Kota Metropolitan Pantai Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), 16 (1): 12-21, (<http://www.umm.ac.id>) diakses 28 Oktober 2009

**Rujukan dari Artikel dalam Jurnal dari CD-ROM**

Krashen, S., Long, M. & Scarcella, R. 2017. Age, Rate and Eventual Attainment in Second Language Acquisition. *TESOL Quarterly*, 13: 543-567 (CD-ROM: *TESOL Quarterly-Digital*, 2007).

**Rujukan Artikel dalam Jurnal atau Majalah:**

Wentzel, K. R. 2016. Student Motivation in Middle School: The Role of Perceived Pedagogical Caring. *Journal of Educational Psychology*, 89 (3), 411-419.

**Buku Terjemahan:**

Habermas, Jürgen. 2017. *Teori Tindakan Komunikatif II: Kritik atas Rasio Fungsionaris*. Terjemahan oleh Nurhadi. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

**Rujukan dari Dokumen Resmi Pemerintah yang diterbitkan oleh Lembaga tersebut**

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UURI No. 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pelaksanaannya. 2003. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

**Rujukan dari Koran tanpa penulis**

Jawa Pos, 27 Mei 2015. "Komitmen Mendikbud Segarkan Pramuka". Halaman 3.

**Rujukan dari Internet:**

Winingsih, H. Lucia. 2013. *Peningkatan Mutu, Relevansi dan Daya Saing Pendidikan*. Jakarta: Pusat Dokumentasi dan Informasi Ilmiah-Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia PDII-LIPI, diakses 2 Desember 2014 on-line [www. Pdii.lipi.go.id/katalog/index. php/search catalog /byld/257453](http://www.Pdii.lipi.go.id/katalog/index.php/search_catalog/byld/257453).

**Rujukan Berupa Skripsi, Tesis, atau Disertasi.**

Mulyana, Yoyo. 2015. *Keefektifan Model Mengajar Respons Pembaca dalam Pengajaran Pengkajian Puisi*. Disertasi tidak Diterbitkan. Bandung: Fakultas Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia.

Musaffak. 2013. *Peningkatan Kemampuan Membaca Kritis dengan Menggunakan Metode Mind Mapping*. Tesis tidak Diterbitkan. Malang: PPs UM.

5. Pustaka acuan yang digunakan adalah maksimal 7 tahun terakhir dengan jumlah minimal 15 buah dan minimal 80 % diantaranya berasal dari jurnal ilmiah.
6. Redaktur berhak mengubah tulisan pada naskah sepanjang tidak mempengaruhi materi atau isi pokok pembahasan.
7. Segala sesuatu yang menyangkut perizinan pengutipan atau penggunaan *software* komputer untuk pembuatan naskah atau ihwal lain yang terkait dengan HaKI yang dilakukan oleh penulis artikel, berikut konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya, menjadi tanggung jawab penuh penulis artikel.

**FORMULIR BERLANGGANAN  
JINoP (JURNAL INOVASI PEMBELAJARAN)**

Mohon dicatat sebagai pelanggan JINoP ( Jurnal Inovasi Pembelajaran)

Nama : .....  
Status Pelanggan : lembaga/perorangan\* (coret yang tidak sesuai)  
Alamat : .....  
Kode Pos ..... Telepon.....  
Sejumlah : ..... Eksemplar, setiap kali terbit,  
Mulai Volume....., Nomor....., Tahun.....

Biaya sebesar Rp..... Untuk berlangganan dan ongkos kirim telah dikirimkan melalui rekening a/n Ibu Sugiarti. Dengan nomor rekening 038 844 8086 BNI Kantor Cabang Malang

\*) Harga langganan : (a) Lembaga Rp 125.000,00 dan  
(b) Perorangan Rp 100.000,00 per eksemplar  
\*\*) Ongkos kirim : a) Wilayah Jawa Rp 50.000,00;  
b) Wilayah Luar Jawa Rp 100.000,00

Pelanggan

(.....)

Potong disini

