



Peningkatan hasil belajar siswa dalam pemanfaatan media TTS Aplikasi Hot Potatoes di SDN Growong Lor 01

Bangun Widodo

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Muhammadiyah Malang, Jl. Raya Tlogomas No. 246,
Malang, Indonesia, 65144
ahmadfarian@gmail.com

Informasi artikel

Disubmit: 2020-11-27
Revisi: 2020-11-24
Diterima: 2020-12-31
Dipublikasi: 2020-12-31

Kata kunci:

Hasil belajar kognitif
Media teka-teki silang
Media pembelajaran
inovatif

Keywords:

Cognitive learning
outcomes
Crossword puzzle
Innovative learning
media

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi penggunaan media aplikasi teka teki silang (TTS) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa Tahapan penelitian tindakan kelas ini meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Hasil penelitian pada siklus satu dan siklus dua menunjukkan bahwa pemanfaatan media teka-teki silang yang dibuat menggunakan Aplikasi Hot Potatoes memberi dampak peningkatan yang signifikan dari hasil belajar siswa terutama berkaitan kosakata dan definisi. Pada awal penelitian jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa dari 20 siswa dan mengalami pengurangan, dari enam siswa (siklus satu) menjadi hanya tiga siswa saja yang belum tuntas pada siklus dua. Secara persentase skala peningkatan ketuntasan dari 50 menjadi 76.88 pada akhir siklus satu dan 88.06 pada akhir siklus dua.

Abstract

Improving student learning outcomes through the crossword puzzle media with Hot Potatoes application at SDN Growong Lor 01. The purpose of this study was to identify the use of crossword puzzle (TTS) application media in improving students' cognitive learning outcomes. Stages of this classroom action research include planning, implementing actions, observing and reflecting. The research was carried out in two cycles, namely cycle 1 and cycle 2. The results of the research in cycle one and cycle two showed that the use of crossword puzzles made using the Hot Potatoes Application had a significant impact on increasing student learning outcomes, especially related to vocabulary and definitions. At the beginning of the study the number of students who did not complete as many as 10 students out of 20 students and experienced a reduction, from six students (cycle one) to only three students who had not completed in cycle two. In percentage terms, the scale of completeness increased from 50 to 76.88 at the end of cycle one and 88.06 at the end of cycle two.

Copyright © 2021, Widodo, et al
This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Widodo, B. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pemanfaatan media TTS Aplikasi Hot Potatoes di SDN Growong Lor 01, *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 9-14.
<https://doi.org/10.22219/jppg.v2i1.14545>

Pendahuluan

Tujuan pendidikan nasional menurut UU Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Parameter keberhasilan tujuan pendidikan nasional tersebut tidak hanya dilihat dari hasil belajar siswa saja, namun lebih mengarah pada proses pembelajaran sehari-hari (Muhaimin, 2015; Pantu & Luneto, 2014). Proses pembelajaran yang berkualitas adalah salah satu syarat agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Amin, 2010).

Dalam situasi pandemik ini kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah terkendala dan tidak dapat dilaksanakan untuk mencegah penyebaran Covid-19 (Handayani, Budiarti, Kusmajid, & Khairil, 2021; Naziah, Maula, & Sutisnawati, 2020), sehingga pembelajaran hanya dapat dilakukan secara dalam jaringan (Fajrin & Sisca, 2021). Dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020, Mendikbud menekankan bahwa pembelajaran daring dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak terlalu membebani (Fajrin & Sisca, 2021). Faktanya pembelajaran secara daring mempunyai banyak kendala dalam pelaksanaannya. Selain daripada sarana prasarana seperti perangkat dan jaringan yang tidak semua dapat tersedia tetapi juga antusias siswa ketika berlatih tugas atau soal pembelajaran daring yang sangat rendah. Hal ini terlihat dari respon jumlah siswa yang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru selama pembelajaran daring (Naziah et al., 2020).

Suatu pembelajaran dikatakan berkualitas apabila dalam prosesnya guru mampu mengelola seluruh komponen pembelajaran lainnya secara efektif (Wafiroh, Handika, & Kurniadi, 2017). Siswa dapat diberikan stimulus agar dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan cara menggunakan berbagai macam strategi dan metode pembelajaran yang menantang. Hal ini juga menjadi masalah bagi siswa terutama di kelas rendah seperti kelas dua yang membutuhkan pendampingan ketika melakukan pembelajaran secara daring (Fajrin & Sisca, 2021; Naziah et al., 2020). Tugas dan soal materi pembelajaran yang berfungsi memberikan penguatan evaluasi suatu bahan ajar harus dikerjakan di rumah dan dikumpulkan melalui platform daring seperti google form ataupun WA. Ketika siswa melakukan aktifitas belajar dari rumah, siswa cenderung enggan mengerjakan atau belajar secara mandiri tanpa bimbingan dari guru secara tatap muka. Sehingga dampaknya keaktifan dan motivasi belajar siswa semakin menurun (Prasetyo & MS, 2021). Pembuatan tugas dan soal pembelajaran harus dikemas dalam bentuk media pembelajaran secara menarik yang mampu meningkatkan antusias, keaktifan dan motivasi belajar siswa (Isti, 2013; Nisa' & Suryanti, 2013).

Pada kegiatan pembelajaran dari rumah (BDR) kelas II SD Negeri Growong Lor 01 tahun pelajaran 2020/2021. Berdasarkan hasil refleksi pada pembelajaran tematik pada tema-tema sebelumnya, respon siswa dalam menjawab kosakata tentang pengertian atau definisi suatu kata sangat rendah. Sedangkan untuk pembelajaran seperti lain yang bersifat psikomotor seperti membuat rekaman menyanyi, berketrampilan dan lainnya cenderung lebih aktif. Pada Tema 4 Subtema 1 tentang hidup bersih dan sehat di rumah sebelum pelaksanaan tindakan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan setiap kali pembelajaran yang membahas definisi atau pengertian suatu kosakata walaupun sudah dibentuk dalam bentuk menjodohkan kata dengan pengertiannya. Harapannya adalah hasil belajar siswa meningkat paling tidak memenuhi 85% ketuntasan namun kenyataannya tingkat ketuntasan belajar siswa hanya mencapai angka 50%. Melalui kegiatan observasi dan refleksi diperoleh tingkat motivasi belajar sebesar 50 %. Siswa cenderung tidak aktif dan kurang termotivasi dalam pembelajaran kosakata dan pengertiannya. Kurangnya daya Tarik media yang digunakan dalam menerapkan berbagai macam model pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Tingkat keaktifan dan motivasi belajar yang rendah ini harus segera diatasi karena akan menimbulkan dampak buruk terhadap proses dan prestasi belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut guru perlu melakukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menantang bagi siswa. Dengan

demikian diharapkan siswa dapat lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat lebih memahami materi ajar yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media teka-teki silang (TTS) dengan memanfaatkan aplikasi Hot Potatoes.

Metode

Penelitian ini mengambil lokasi di SDN Growong Lor 01, Kecamatan Juwana Kabupaten Pati. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2020. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II sebanyak 20 siswa. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua kali siklus. Siklus 1 dan siklus 2 dilaksanakan dengan 1 pertemuan dimana masing-masing pertemuan dialokasikan waktu 2 jam pelajaran, 2 x 35 menit melalui penggunaan media TTS.

Desain dari rencana penelitian ini adalah sesuai dengan alur pelaksanaan PTK meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Suhartini, 2021). Pada tahap perencanaan tindakan kegiatannya meliputi merencanakan pembelajaran menggunakan media TTS, menyusun LKPD, menyiapkan sumber belajar, menyiapkan alat evaluasi pembelajaran. Tahap pelaksanaan tindakan meliputi implementasi media TTS. Tahap observasi dilakukan dengan mengamati proses belajar siswa. Kegiatan pengamatan dalam pelaksanaan tindakan ini adalah dengan mengamati hasil belajar berupa *scoresheet* TTS dan rekap nilai pada google form. Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan, hal apa saja yang perlu diperbaiki dan apa saja yang harus menjadi perhatian pada tindakan berikutnya (Listiyani, 2018).

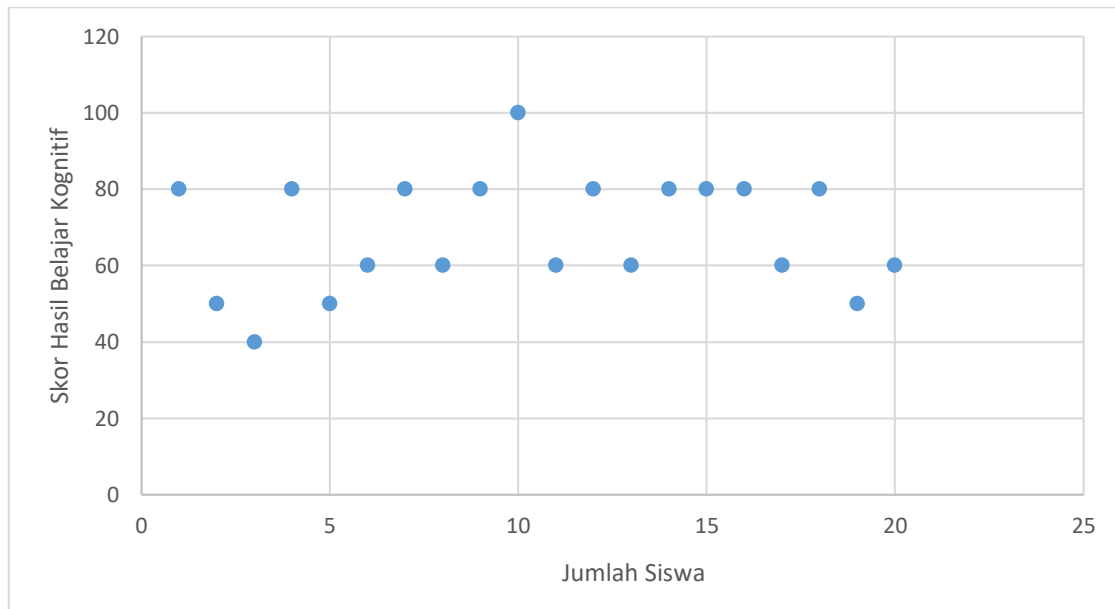
Pada kegiatan refleksi peneliti melakukan diskusi dengan pengamat untuk mengumpulkan hal-hal yang terjadi sebelum dan selama tindakan berlangsung berdasarkan hasil tes formatif dan observasi agar dapat diambil kesimpulan. Dalam tahap ini yang dilakukan peneliti adalah melakukan refleksi dan mengevaluasi tahap observasi pada siklus 1. Adapun hal yang harus dilakukan adalah; mengkaji, melihat, mempertimbangkan hasil observasi dan kuesioner sehingga dapat diperoleh dampak dari tindakan siklus 1 sebagai upaya peningkatan kerjasama dan minat belajar siswa; membuat kesimpulan mengenai dampak dari masing-masing siklus yang sudah dilakukan; merencanakan dan menentukan tindak lanjut yang dilakukan atas hasil perolehan setiap siklus jika belum terdapat peningkatan yang signifikan (Nisa' & Suryanti, 2013; Slamet, Subadi, Utama, & Khotimah, 2010). Kegiatan refleksi dilakukan dengan cara menganalisis, memahami, menjelaskan dan menyimpulkan data-data tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi hasil belajar siswa dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama penelitian, sedangkan dokumentasi dilakukan dengan membuat catatan serta notulensi dari kegiatan perencanaan dan refleksi, serta dokumen tambahan, seperti foto maupun video. Analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menganalisis data hasil belajar siswa dari siklus 1 sampai siklus 2. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan metode alur. Alur yang dilalui dalam analisis data meliputi pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap pengumpulan data, peneliti merangkum data hasil belajar siswa, meliputi hasil belajar siswa melalui skor pada aplikasi TTS, pada tahap penyajian data untuk mengorganisasikan data secara sistematis dari hasil reduksi data, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi pada masing-masing siklus, serta penarikan kesimpulan. Penelitian dihentikan apabila tujuan sudah tercapai.

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini media pembelajaran berupa TTS dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Hot Potatoes. Materi definisi dari kosakata yang dikemas dalam bentuk aplikasi TTS yang dapat dibuka melalui handphone (HP) atau perangkat elektronik siswa. Hal ini dilakukan untuk memberi daya tarik bagi siswa dalam bentuk permainan interaktif, terutama saat pembelajaran daring dari rumah.

Data observasi prasiklus PTK menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar kognitif siswa sebesar 50% (kurang). Skor observasi diperoleh dari lembar pengamatan yang diisi peneliti dan observer saat pembelajaran di kelas V berlangsung. Secara grafis, hasil observasi skor belajar kognitif siswa ditampilkan seperti Gambar 1. Hasil observasi (Gambar 1) tersebut menunjukkan bahwa rentang skor hasil belajar siswa sangat jauh, dari skor paling rendah (40) hingga paling 100. Namun demikian, secara rata-rata kelas, skor hasil belajar siswa tidak melebihi dari kriteria ketuntasan minimal.

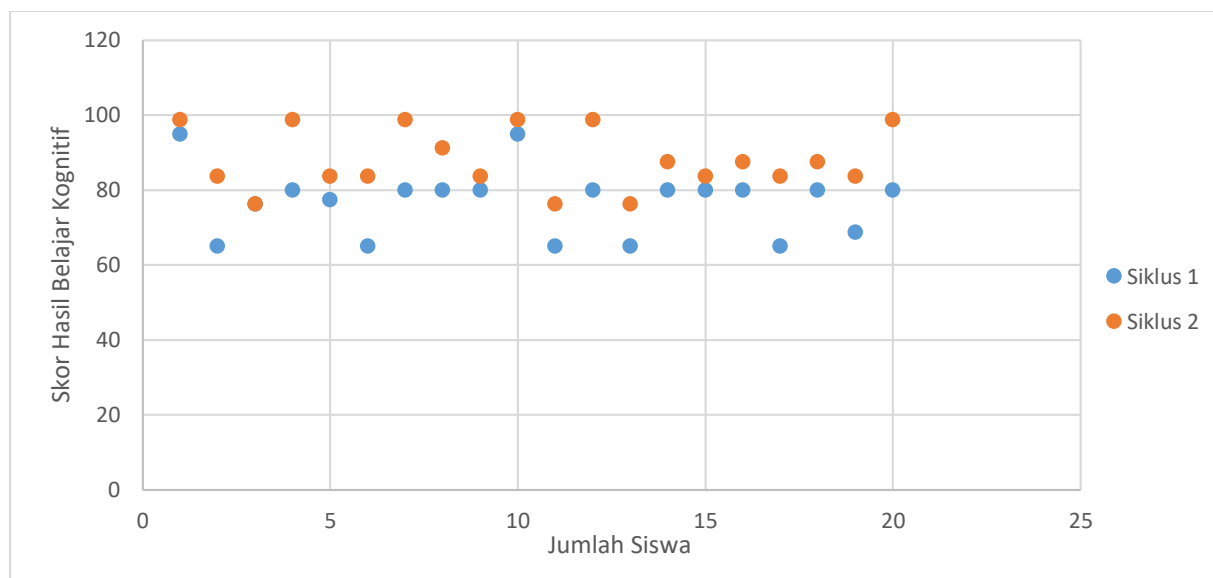


Gambar 1. Rata-rata skor hasil belajar kognitif sebelum siklus 1

Pada awal penelitian jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa dari 20 siswa dan mengalami pengurangan pada siklus 1 menjadi hanya 6 siswa dan tinggal 3 siswa saja yang belum tuntas pada siklus yang ke dua. Itupun disebabkan kesalahan-kesalahan minor berupa pengejaan huruf. Secara persentase skala peningkatan ketuntasan dari 50 % pada pra siklus menjadi 70 % pada siklus I dan 85 % pada siklus II. Dalam kegiatan pembelajaran terlihat siswa lebih antusias ketika menggunakan aplikasi TTS daripada dikemas secara konvensional

Implementasi media TTS selama pembelajaran di siklus 1 dan siklus 2 memberi dampak yang bagus terhadap hasil belajar siswa, lebih lanjut juga berdampak pada keaktifan belajar siswa di dalam kelas (Purwadi dan Hadi, 2018; Miharja, Hindun, & Fauzi, 2019). Hasil belajar siswa setelah pemanfaatan media TTS dalam materi kosakata dan definisinya mengalami peningkatan. Hal ini juga memberi dampak peningkatan hasil belajar dari soal evaluasi pada platform google form juga ikut mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar pada siklus 1 ini belum maksimal, belum mencapai 80% siswa yang tuntas.

Evaluasi pada akhir siklus 1 memberikan beberapa rekomendasi perbaikan dalam rangka implementasi pembelajaran pada siklus 2. Implementasi pembelajaran pada siklus 2 ternyata memberikan hasil yang sejalan dengan capaian pembelajaran pada siklus 1. Skor hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat dari capaian siklus 1 (Gambar 2). Lebih lanjut, rata-rata skor belajar kognitif siswa juga meningkat dari 76.88 pada akhir siklus 1 menjadi 88.06 pada akhir siklus 2, dengan ketuntasan 85% siswa.



Gambar 2. Perbandingan rata-rata skor hasil belajar kognitif pada siklus 1 dan siklus 2

Peningkatan hasil belajar siswa ini diindikasikan merupakan kontribusi dari penggunaan media inovatif berupa TTS (Miharja et al., 2019; Suryanda, Azrai, & Julita, 2020). Materi pembelajaran yang dilakukan selama penelitian, terkait dengan kosakata, juga dianggap berkontribusi kuat terhadap peningkatan skor hasil belajar ini. Interaksi siswa dengan media terlihat sangat baik, artinya media TTS yang dikembangkan mudah digunakan dan dipahami oleh siswa. Lebih dari itu, permainan puzzle kata dalam TTS juga memberikan motivasi lebih kepada siswa untuk belajar dan menyelesaikan setiap pertanyaan yang dihadapinya (Fatmawati, 2016; Puspitorini, Prodjosantoso, Subali, & Jumadi, 2014).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Siklus 1 dan Siklus 2, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media TTS yang dibuat menggunakan aplikasi Hot Potatoes memberi dampak peningkatan yang signifikan dari hasil belajar siswa terutama berkaitan kosakata dan definisi atau pengertiannya yang seringkali membuat siswa jenuh mengerjakan dan memahaminya..

Referensi

- Amin, M. (2010). Implementasi hasil-Hasil penelitian bidang biologi dalam pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan Biologi FKIP UNS*, 12–18. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/5952/5336>
- Ary Purwadi, M. Samsul Hadi, L. N. (2018). Pengembangan kelas daring dengan penerapan hybrid learning menggunakan chamilo pada matakuliah pendidikan kewarganegaraan. *Edcomtech*, 3(2), 135–140.
- Fajrin, N. D., & Sisca, W. (2021). Kendala dan solusi pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19 di sekolah dasar se-Pulau Madura. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(November), 874–889. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i4.776>
- Fatmawati, L. (2016). Peningkatan keaktifan dan pemahaman konsep IPS melalui model learning cycle 5E. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 148–162. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.9488>
- Handayani, S. L., Budiarti, I. G., Kusmajid, K., & Khairil, K. (2021). Problem-based instruction berbantuan e-learning: Pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 697–705. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.795>

- Isti, S. N. D. (2013). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *JPGSD*, 01(02), 1–14.
- Listiyani, L. R. (2018). Implementasi model pembelajaran inkuiri berbasis refleksi kelompok pada materi reaksi redoks. *Jipva*, 2, 58. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i1.576>
- Miharja, F. J., Hindun, I., & Fauzi, A. (2019). Pemberdayaan keterampilan bertanya siswa melalui pembelajaran inovatif berbasis lesson study. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1). Retrieved from <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop>
- Muhaimin, M. (2015). Implementasi model pembelajaran berbasis masalah lokal dalam mengembangkan kompetensi ekologis pada pembelajaran IPS. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.15408/sd.v2i1.1409>
- Naziah, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring pada masa covid-19 di sekolah dasar. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(2), 109–120.
- Nisa', D. I. S., & Suryanti, S. (2013). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui model pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal PGSD*, 1(2), 1–14. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/251399/peningkatan-kemampuan-berpikir-kreatif-siswa-melalui-model-pembelajaran-inkuiri>
- Pantu, A., & Luneto, B. (2014). Pendidikan karakter dan bahasa. *Al-Ulum*, 14(1), 153–170. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/217421-pendidikan-karakter-dan-bahasa.pdf>
- Prasetyo, T., & MS, Z. (2021). Proses pembelajaran daring guru menggunakan aplikasi Whatsapp selama pandemik Covid-19. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.2769>
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan media komik dalam pembelajaran ipa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif dan afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.2385>
- Slamet, H., Subadi, T., Utama, S., & Khotimah, R. P. (2010). Peningkatan kompetensi guru melalui lesson study. *WARTA*, 13(1), 55–64. Retrieved from journals.ums.ac.id/index.php/warta/article/download/3216/2077
- Suhartini. (2021). Implementasi metode problem based learning secara daring untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan keaktifan siswa kelas V pada tema panas dan perpindahannya di SDN Sumberbendo 02 Tahun Pelajaran 2020/2021. *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains)*, 9(2), 477–484. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.11026>
- Suryanda, A., Azrai, E. P., & Julita, A. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan buku saku biologi berbasis mind map (Biomap). *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(1), 86–98. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v11i1.31861>
- Wafiroh, M., Handika, J., & Kurniadi, E. (2017). Pengembangan modul pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika III 2017*, 102–109. Retrieved from <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/snfp/article/view/1629>