

edudikARA

JURNAL PENDIDIKAN & PEMBELAJARAN

Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh (Sudarmoyo)

Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Akuntansi Perusahaan Manufaktur Materi Biaya Overhead Pabrik (Sri Yuliningsih)

Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Administrasi Pajak di SMK (Nur Atik Juwanti)

Penerapan Model Assure dalam Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar (Baskoro Hadi)

Penerapan Model Cooperative Group Investigation untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah (Sri Harsini)

Implementasi Data Mining Self Regulated Learning Siswa pada Lingkungan Belajar Daring di Perguruan Tinggi (Eka Budhi Santosa)

EdudikARA

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran

EdudikARA merupakan Jurnal yang dikelola oleh Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia Cabang Surakarta (IPTPI Surakarta) sebagai wahana komunikasi dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Terbit 4 kali dalam satu tahun (Maret, Juni, September, Desember).

EdudikARA dikelola oleh:

Dewan Redaksi

Penanggung Jawab:

Ketua Ikatan Teknologi Pendidikan Indonesia Cabang Surakarta
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret

Journal Manager:

Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd

Editor in Chief:

Soepri Tjahjono MW, S.Pd., M.Pd.

Section Editor:

Oka Irmade, S.Pd., M.Pd.
Eka Budhi Santosa, S.T, M.Pd.
Sudarmoyo, S.T, M.Pd.
Singgih Subiyantoro, S.Pd, M.Pd.
Baskoro, SE, M.Pd.

Reviewer:

Prof. Dr. H. Sutarno, M.Pd (UNS)
Prof. Dr. Sri Anitah, M.Pd (UNS)
Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd (UNS)
Dr. Suharno, M.Pd (UNS)
Prof. Dr. Sugiyono (UNY)
Dr. Ir. Rusmono (UNJ)

Alamat Redaksi

Sekretariat IPTPI Surakarta
Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret
Jl. Ir. Sutami 36 A, Ketingan Surakarta
Telp (0271) 646994 Psw 377 Fax. (0271) 646655
email: adminjurnaledudikara@gmail.com.

EdudikARA menerima sumbangan tulisan ilmiah di bidang pendidikan dan pembelajaran yang belum pernah dipublikasikan dalam media cetak/online lain. Artikel dikirim secara online melalui laman OJS (lebih lanjut mengenai aturan penulisan artikel dapat membaca pada bagian akhir jurnal)

EdudikARA

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran

Daftar Isi

	Halaman
Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh (Sudarmoyo)	65-73
Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Akuntansi Perusahaan Manufaktur Materi Biaya Overhead Pabrik (Sri Yuliningsih)	74-87
Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Administrasi Pajak di SMK (Nur Atik Juwanti)	88-97
Penerapan Model Assure dalam Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar (Baskoro Hadi)	98-111
Penerapan Model Cooperative Group Investigation untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah (Sri Harsini)	112-122
Implementasi Data Mining Self Regulated Learning Siswa pada Lingkungan Belajar Daring di Perguruan Tinggi (Eka Budhi Santosa)	123-132

Podcast sebagai Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh

Sudarmoyo
SMKN I Kaliwungu Semarang
rsudarmoyo@gmail.com

Abstrak

Podcast adalah salah satu media komunikasi yang bisa kita manfaatkan bukan saja untuk berkomunikasi dengan orang lain tapi juga saling berbagi informasi yang menarik dan penting. Meskipun kerap kali disebut mirip dengan radio, namun bisa dibilang *podcast* lebih praktis daripada radio. Karena *podcast* lahir pada generasi digital yang serba cepat dan mudah untuk diakses. Media *Podcast* sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh bisa menjadi pendukung materi belajar yang akan kita sampaikan pada masa pandemi seperti saat ini sehingga penyampaian materi lebih kreatif unik serta menarik terlebih fleksibilitas pendengar kapan mood untuk mendengarkan materi ini. *Podcast* ini disebut efektif karena *podcast* dapat digunakan sebagai media belajar dan pembelajaran yang variatif, perangkat pemutarnya sederhana dan mudah ditemukan dan dapat didengarkan di mana saja kapan saja bahkan bagi yang terbiasa multitasking, *Podcast* ini disebut efisien karena praktis dan ramah *bandwidth*. Praktis artinya dapat dibawa kemanapun dan hanya membutuhkan ruang penyimpanan yang sedikit dikarenakan ukurannya yang kecil. Melalui *podcast*, kuota data internet tidak banyak tersedot, sehingga akan meringankan orang tua siswa

Kata Kunci : Aplikasi Podcast, Media Pembelajaran Jarak Jauh

Podcast As A Media Alternative Of Distance Learning

Sudarmoyo
SMKN I Kaliwungu Semarang
rsudarmoyo@gmail.com

Abstract

Podcast is a communication medium that we can use not only to communicate with other people but also to share interesting and important information. Even though it is often said to be similar to radio, you can say that podcasts are more practical than radio. Because podcasts were born in a digital generation that is fast paced and easy to access. Podcast media as an alternative to distance learning can support learning materials that we will deliver during a pandemic like this one so that the delivery of the material is more unique and interesting, especially the flexibility of the listener when the mood to listen to this material. This podcast is called effective because podcasts can be used as a variety of learning and learning media, the playback devices are simple and easy to find and can be listened to anywhere at any time even for those who are accustomed to multitasking, this Podcast is called efficient because it is practical and bandwidth friendly. Practical means that it can be taken anywhere and only takes up less storage space due to its small file size. Through podcasts, internet data quota is not used up much, so it will make it easier for students' parents.

Keywords: Podcast Application, Distance Learning Media

PENDAHULUAN

Saat ini Virus Corona masih menjadi pembicaraan yang hangat. Di belahan bumi manapun, Virus corona masih mendominasi ruang publik. Dalam waktu singkat saja, namanya menjadi trending topic seantero Dunia, dibicarakan, dan diberitakan secara masif di media cetak maupun elektronik. Severe 2 (SARS-COV-2) yang lebih dikenal dengan nama virus corona adalah jenis baru dari coronavirus yang menyebabkan penyakit menular ke manusia. Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular sangat cepat dan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan saja. Sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global.

Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis corona virus yang baru ditemukan. Walaupun lebih banyak menyerang ke lansia, terutama yang sudah mempunyai penyakit penyerta atau komorbid virus ini sebenarnya bisa juga menyerang siapa saja, mulai dari bayi, anak-anak, hingga orang dewasa. Virus corona ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian. Hal tersebut membuat beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan lockdown dalam rangka mencegah penyebaran virus corona. Di Indonesia sendiri, diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran virus

ini. Karena Indonesia sedang melakukan PSBB, maka semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda.

Akibat dari Corona ini membawa dampak perubahan yang sangat besar dari berbagai sektor dan dampak ekonomi social dan pendidikan. Akibat dari virus corona yang daya penularan sangat cepat ini dan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan saja. Sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global. Untuk menekan penyebaran virus ini. Indonesia sedang melakukan PSBB, maka semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah harus dihentikan sampai pandemi ini mereda. termasuk dunia pendidikan yang sebelum pandemi pembelajaran siswa tatap di kelas atau di lapangan yang melibatkan rombongan belajar yang sudah diatur, akan tetapi setelah masa pandemi ini Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya. Dengan demikian, pembelajaran daring sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19, physical distancing (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut. Kerjasama yang baik antara guru, siswa,

orangtua siswa dan pihak sekolah/madrasah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif.

KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran Jarak Jauh

Sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan *internet*. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*) pada prinsipnya adalah menggunakan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang lebih mengutamakan kemandirian. Guru dapat menyampaikan materi ajar kepada peserta didik tanpa harus bertatap muka langsung di dalam suatu ruangan yang sama. Pembelajaran semacam ini dapat dilakukan dalam waktu yang sama maupun dalam waktu yang berbeda. Hal ini diperkuat oleh

pendapat dari Hamzah B.Uno dalam bukunya yang berjudul Model Pembelajaran yang menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh adalah sekumpulan metode pengajaran di mana aktivitas pengajaran dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Pemisah kedua kegiatan tersebut dapat berupa jarak fisik maupun nonfisik (2007:34). Kemudian dalam pembelajaran jarak jauh dikenal pula istilah E-Learning. E-learning merupakan metode penyampaian yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. E-learning dapat dipahami sebagai metode penyampaian dengan komputer dan memanfaatkan teknologi internet serta pemrograman yang memungkinkan para peserta didik untuk berinteraksi dengan bahan-bahan pelajaran melalui *chat room* misalnya *WhatUp*, *Google Classroom*, *Zoom* dan lain-lain. Saat ini sudah sesuai dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta sistem informasi komunikasi maka pembelajaran jarak jauh sudah menggunakan 23 jaringan internet bahkan dimana mana sekarang telah masuk tidak terlepas dengan jaringan internet. Bahkan *Internet* sudah masuk ke pedesaan, tempat istirahat, rumah makan, kantor usaha, tempat wisata dan rumah sakit serta dunia industri dan dunia usaha (DUDI). *Internet* merupakan kependekan dari *International networking*

yang berarti jaringan komputer berskala nasional, internasional atau global yang satu dan lainnya komputer berinteraksi. Karena adanya sistem Pemanfaatan internet yang maksimal sehingga memunculkan adanya pembelajaran jarak jauh yang lebih dikenal *Virtual learning*. Menurut Paulina Pannen, menyatakan Virtual Learning adalah proses pembelajaran yang terjadi di kelas maya yang berada dalam *Cyberspace* melalui jaringan Internet. Dalam pembelajaran *Internet Virtual Learning* ditunjukkan untuk mengatasi permasalahan keterpisahan ruang dan waktu antara siswa dan pengajar melalui media komputer. Siswa diharapkan dapat dirancang dalam paket-paket sistem pembelajaran yang tersedia dalam sistem tersedia situs internet yang sudah dirancang didesain dan disiapkan. Penerapan pembelajaran jarak jauh ditunjukkan untuk mengatasi masalah keterpisahan ruang dan waktu antara siswa dan pengajar melalui media komputer yang dilakukan dalam jaringan yang sangat jauh dan lokasi yang tidak dekat. Siswa dapat memperoleh bahan belajar yang sudah dirancang dalam desain pembelajaran yang tersedia dalam situs Internet yang berkekuatan besar dan kuat

Aplikasi Podcast

Perkembangan media sosial saat ini memang sudah semakin luar biasa pesatnya

mengingat saat ini peran teknologi sudah tidak dapat dilepaskan dari setiap kehidupan manusia. Dari awalnya yang hanya berkirim kabar melalui surat, kini kita bisa dapat memberitahukan kabar kepada siapapun kapan saja, di mana saja dengan menggunakan media sosial sebagai perantaranya. Menurut riset pasar intelijen ekonomi aplikasi global Sensor Tower ada 5 aplikasi yang paling di gunakan dalam tahun 2020 antara lain adalah: 1).TikTok 2).SnapChat 3).Facebook 4).Likee 5).Instagram. Penetrasi pengguna social media di Indonesia mengalami peningkatan yang sangat tajam, saat ini berjumlah 59 % dari 272,1 Juta total Penduduk Indonesia Yang menggunakan social media. sementara itu penlitiaa *We Are Sosial* pada tahun 2020 menemukan waktu rata-rata yang dihabiskan penduduk Indonesia untuk mengakses atau menggunakan media social ini adalah usia 16 sampai 64 tahun adalah 3 jam 26 menit dalam sehari.

Mungkin akhir-akhir ini sering kita mendengar aplikasi –aplikasi baru yang berbasis social media dari berbagai sumber mungkin dari *Internet*, televise, streaming daan lain sebagainya. Dan yang lagi Ngetrend saat ini adalah aplikasi *podscast* Podcast adalah rangkaian episodik dari file

audio digital kata yang diucapkan yang dapat diunduh pengguna ke perangkat pribadi agar mudah didengarkan. Aplikasi streaming dan layanan podcasting menyediakan cara yang nyaman dan terintegrasi untuk mengelola antrian konsumsi pribadi di banyak sumber podcast dan perangkat pemutaran. podcast merupakan aplikasi yang mirip dengan radio. Sebab keduanya memiliki fungsi yang sama, yakni sebagai media komunikasi dan hiburan yang berupa audio. Podcast dalam bahasa Indonesia disebut siniar adalah file audio yang diunggah di internet dengan tujuan untuk didengarkan oleh banyak orang. Istilah podcast berasal dari kata “*Ipod*” dan “*Broadcasting*”. *Apple* memang berperan besar dalam menyebarkan konsep *audio blogging* yang lebih mudah untuk diakses oleh khalayak umum. Inilah salah satu keunggulan podcast, kemudahan mengakses dan fleksibilitasnya.

Podcast adalah salah satu media komunikasi yang bisa kita manfaatkan bukan saja untuk berkomunikasi dengan orang lain tapi juga saling berbagi informasi yang menarik dan penting. Meskipun kerap kali disebut mirip dengan radio, namun bisa dibayangkan podcast lebih praktis daripada radio. karena podcast lahir pada generasi digital yang serba cepat dan mudah untuk diakses.

Keunggulan lain dari podcast selain mudah diakses juga memiliki banyak pilihan serta tidak ada iklan berlebihan seperti radio. Bila kita belum pernah menggunakan podcast sebelumnya, jangan khawatir cara mengaksesnya sangat mudah dan bisa kapan saja sesuai dengan keinginan kita. Tentu saja untuk mengakses podcast kita harus menggunakan *smarthphone* atau tablet (*Apple IOS / Android / Windows Phone / Blackberry*). Kemudian kita bisa mulai dengan mendownload aplikasi untuk mendengarkan *podcast*. Ada yang gratis ada pula yang berbayar. Biasanya yang berbayar memiliki kelebihan fitur-fitur penting yang kadang tidak ada di aplikasi gratis. Setelah menginstall aplikasi yang ingin kita gunakan, kita bisa mulai cari podcast yang ingin kita dengar melalui dua cara yaitu :1). Search nama *podcast* yang ingin kita cari. Misalkan kamu *search* Obat, Ted Talk, dll atau bisa juga search kategori misal social media. 2). Kemudian ada cara lainnya yaitu dengan *Browse Directory Podcast* yang biasanya tersedia di aplikasi. di penyedia aplikasi gratis bisa di nunduh secara gratis aplikasi *podcast* ini bisa di install lewat aplikasi playstore antara lain adalah: *Anchor, castbox, googlepodcast, podbean, popodcast addict, podcast go* dan lain-lain.

Masing –masing mempunyai kelebihan masing- masing yang tentunya pemilihan aplikasi ini di nilai yang paling cocok denngan tema yang kita buat dalam *podcast*. kita ambil contoh cara penginstalan *podcast* disini kita contohkan penginstalan *podcast anchor* dan bagaimana cara menggunkan *podcast* ini,pertama –tama kita akan masuk ke aplikasi playstore yang tersedia pada smartphone kita lalu kita pilih aplikasi *anchor* lalu lita klik install maka beberapa menit akan terinstall di smarphone kita.1) Jalankan dan daftarkan dulu akun kalian. Kalau mau lebih gampang, pakai saja akun Google dengan tap '*Continue with Google*'.2) Kalau sudah *login*, kita akan diberi beberapa pilihan. Mau langsung rekam *podcast*? tap '*I want to make new podcast*'. Atau kita ingin mengupload audio *podcast* yang sudah direkam sebelumnya, tap '*I have podcast I want to import*'. 3). Jadi kita bisa lanjutkan dengan tap '*Record*'.4) Silakan mulai rekam suara kita berbicara mengenai tema atau topik yang sudah disiapkan sebelumnya. 5) Kita bisa memberikan tanda '*Flag*' dengan melakukan tap pada *Add Flag*. Fungsi dari fitur ini adalah menandai jika terdapat kesalahan pengucapan atau kesalahan lain yang bikin *podcast* kurang bagus . *Flag* ini nanti akan jadi penanda bagian yang akan

diedit atau dihilangkan.6) Jika rekaman sudah selesai, tap '*Stop*'. Selanjutnya, akan ditampilkan preview untuk mendengarkan hasil rekaman. Di tahap ini kita bisa menambahkan *backsound* yang kira-kira cocok dengan tap '*Add background music*'. 7) Ketika kalian tap '*Add background music*', akan muncul koleksi musik *Anchor* yang bisa dipilih. Tap tombol '*Play*' untuk mendengarkan preview musiknya, lalu tap ikon plus untuk menambahkan musik yang pas. 8) *Backsound*-nya sudah ditambahkan . Kalau semuanya sudah selesai, tap '*Save*' untuk menyimpannya. Ini belum selaesai . Jadi, audio ini baru akan disimpan ke akun kita , belum disiarkan. 9) Selanjutnya, kita akan diminta untuk memberikan judul *podcast* yang akan disimpan itu. Maka kita akan beri judul episode, lalu tap '*Add recording to episode*'. 10) sampai tahapan ini *podcast* masih berstatus draft. untuk menyiarkannya, tap '*Publish*' yang letaknya di kanan atas.11) Isi keterangan untuk judul episode *podcast* beserta deskripsi singkatnya. Jangan lupa, tambahkan juga urutan episode untuk mempermudah *Anchor* mengurutkannya dan membantu pendengar mengidentifikasi setiap episode. 12) Jika sudah terisi semua, tap '*Publish Now*' atau '*Change publish date*' jika *podcast* kita ingin

disiarkan pada hari dan jam tertentu. 13) Selesai sudah proses pembuatan Podcast akan disiarkan sesuai dengan opsi yang kalian pilih. Demikian langkah- langkah cara membuat podcast di *anchor*.

PEMBAHASAN

Seperti yang sudah dibahas mengenai kajian teori antara pembelajaran jarak jauh dan media *podcast*. Karena media ini bisa menjadi media efektif maka kita juga dituntut dalam pembauatan tema *podcast* ini harus menentukan tema yang disesuaikan kebutuhan yang akan di sampaikan ke pendengar yaitu kraeaifitas yang harus lebih baik maka dibutuhkan langkah –langkah sebagai berikut: 1) Lakukan Riset Sederhana biasanya ketika kita baru membuat *podcast*, kebanyakan kita akan melupakan hal satu ini. Riset. Kenapa riset jadi salah satu hal penting, bahkan krusial? Karena kita mesti mengetahui secara jelas dan jernih tentang topik yang ingin kita bicara. sebagai contoh, misalnya kita ingin membagikan cara Memperbaiki system kopling pada mobil.Sudah tentu kita harus mengetahui beberapa faktor yang menyebabkan kerusakan kopling di dalam mobil. Apakah melalui gaya cara mengendara seseorang atau pemilihan komponen salah atau bahkan cara pemasangan awal salah, jelas sekali bukan bila kita harus benar-benar

mengetahui topik ini dari hal yang rumit sampai hal mendasar seperti itu. Supaya para pendengar kita percaya dan juga mendapatkan pengetahuan atau manfaat ketika mereka mendengarkan 2) Membuat Naskah kendala kedua yang biasa dialami oleh para pembuat *podcast* awal - awal adalah ingin buru-buru merekam dan berbicara di depan mic. biasanya kalau di dunia penyiaran itu ada yang namanya penulisan naskah. usahakan sebelum mulai merekam dan berbicara di depan mic, kita sudah selesai membuat naskahnya. Agar saat bicara lebih rapih dan runtut. 3) Jadi diri sendiri maksudnya adalah kita harus mempunyai gaya yang lain dan percaya diri. Itulah beberapa trik sebeulum kita memulai siaran melalui *podcast* kita.di sisni kita ambilkan contoh *podcast* mengenai pembelajaran otomotif untuk kelas XII kompetensi dasar Casis Pemandah Daya. *Podcast Anchor* ini kita ambilkan judul “Obat”(Obrolan dan Omongan Kita), jadi judul kita buat tidak sepenuhnya harus sesuai Tema yang kan kita siarkan meskipun isi dari *Podcast* ini adalah Kompetensi dasar Casis Pemandah Tenaga. Kemudian kita sisipi musik yang sesuai mood pendengar kita,dan kita rencanakan dalam seminggu berapa tayang siaran kita ini.kemudian siaran podcast kita akan kita sebar lewat media social Misalkan grup Whaatups Kelas yang

sudah kita bentuk. kemudian di setelah ditayangkan dalam halaman podcast kita akan ada informasi perkiraan jumlah pendengar materi yang kita sampaikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Media Podcast yang sudah kita jelaskan diatas sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh bisa menjadi pendukung materi belajar yang akan kita sampaikan pada masa pandemi seperti saat ini sehingga penyampaian materi lebih kreatif unik serta menarik terlebih fleksibilitas pendengaran mood untuk mendengarkan materi ini. Kesimpulan yang bisa diambil dari media podcast ini adalah 1) *podcast* melampaui batas ruang dan waktu. *Podcast* diciptakan untuk dapat diunduh dan disimpan dalam perangkat komputer maupun mobile. Pemanfaatannya dapat didengarkan kapan saja dan di mana saja. Hal ini memungkinkan penggunaannya bersamaan dengan melakukan aktivitas lain, misalnya melakukan pekerjaan rumah, sambil berkendara dan lain-lain. 2) *podcast* merupakan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Podcast ini disebut efektif karena podcast dapat digunakan sebagai media belajar dan pembelajaran yang variatif, perangkat pemutarnya sederhana dan mudah ditemukan dan dapat didengarkan di mana saja kapan saja bahkan bagi yang terbiasa

multitasking, dapat mendengarkan sambil melakukan aktifitas atau pekerjaan rumah lainnya. 3) *Podcast* ini disebut efisien karena praktis dan ramah bandwidth. Praktis artinya dapat dibawa kemanapun dan hanya membutuhkan ruang penyimpanan yang sedikit dikarenakan ukuran file-nya yang kecil. Sedangkan ramah bandwidth disebabkan format audio digital yang diunggah (*file size*) berukuran kecil sehingga meringankan proses pemutaran secara langsung (*streaming*) dan pengunduhan (*download*) Dalam situasi saat pandemi, bisa menjadi solusi dalam proses pembelajaran jarak jauh. Melalui *podcast*, kuota data internet tidak banyak tersedot, sehingga akan meringankan orang tua siswa. Kemudian untuk saran – sarannya adalah sebagai berikut: 1) Masih belum banyak guru yang mempraktekan penggunaan Podcast di sekolahnya, maka langkah baiknya podcast dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran jarak jauh. 2) Melalui *podcast*, guru bisa mengajak para siswa untuk membangun kreativitas dan penalaran. Bahkan, guru bisa mengajak siswanya menjadi *podcaster* dengan mengisi konten podcast yang sudah di buat. demikianlah paparan mengenai media Podcast Sebagai alternatif Pembelajaran Jarak Jauh. kita jadikan masa pandemi ini sebagai wahana

untuk menumbuhkembangkan kreatifitas kita dalam mengajar.

DAFTAR REFERENSI

Sadiman, Arief S, dkk.. 2007. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya

Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Bibit Sih Handoko, Virtual Learning Pemanfaatn Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dalam jurnal

Hamzah B.Uno.2011. *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif* Jakarta Bumi Aksara

Sri Anitah. 2008. *Media Pembelajaran*.

Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press).

Rosemarie Withee, Ken Withee, Jennifer Reed.2016. *Office 365 For Dummies*: Published by jhon willey &sons inc 111 river street Hoboken new jersey

Kevin Wilson. *Essensial office 365* .2016 elluminet press

Hugan Smith. *Mastering Microsoft sway In 1 day* .2015 Mr smtih computer training all right reserved

Ellis, Rod. 1997. *The Empirical Evaluation Of Language Teaching Materials*. Dalam Elt Journal Vol.51/1, Hlm. 36-42.

Johnson, E.B. 2002. *Contextual Teaching And Learning*. California: Corwin Press, Inc.

Karim, Mariana. 1980. *Pemilihan Bahan Pengajaran*. Jakarta: Penlok P3g.

Academic Achievement In Physics: SomePolicy Implications. European Journal Of Humanities And Social Sciences Vol. 2,No.1 (2011)

KarlaV.Kingsle dan Randall Boone in *JRTE*, 41(2), 203–221

Grier, Alan S.*Journal of Industrial Teacher Education*, v42 n1 p59-66 Spr 2005

<http://www.dpi.state.nd.us/grants/needs.pdf> Judith V. Boettcher *Design Levels for Distance and Online Learning*) *Journal of Industrial Teacher Educatio*
<https://www.merdeka.com/jabar/podcast>
<https://inet.detik.com/tips-dan-trik/d-4861865/cara-bikin-podcast-gampang-pakai-anchor>

Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Akuntansi Perusahaan Manufaktur Materi Biaya Overhead Pabrik

Sri Yuliningsih
SMK N 1 Sragen

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar akuntansi melalui penerapan metode PBL (Problem Basec Learning) pada peserta didik kelas XII Akuntansi 2 Semester 5 Tahun 2017 / 2018. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yaitu dengan cara menganalisis data perkembangan peserta didik dari siklus I sampai dengan siklus II. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII Akuntansi 2 Semester 5 Tahun 2017 / 2018 yang berjumlah 31 Peserta didik. Teknik pengumpulan data melalui metode observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes yang diperoleh dari setiap tindakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik. Pada aspek kognitif, sebelum dilaksanakan tindakan diperoleh rata-rata ketuntasan peserta didik sebesar 61,29 % dan setelah dilaksanakan tindakan rata-rata ketuntasan meningkat menjadi 80,65% pada siklus I dan 90,32% pada siklus II. Keaktifan peserta didik dalam beberapa indikator pada aspek afektif juga meningkat dari siklus I sampai siklus II. Sedangkan pada aspek afektif, sebelum dilakukan tindakan memiliki rata-rata sebesar 61.29% dan setelah tindakan mengalami peningkatan sebesar 74,48% pada siklus I dan 88.39% pada siklus II. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan metode PBL (Problem Basec Learning) dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar akuntansi perusahaan manufaktur bagi kelas XII Akuntansi 2 Semester 5 Tahun Pelajaran 2017/ 2018.

Kata Kunci: Metode PBL, Keaktifan, Prestasi belajar

Increasing Activeness and Learning Achievement in Manufacturing Company Accounting Materials Factory Overhead Costs

SRI YULININGSIH,S.Pd
SMK N 1 Sragen

ABSTRAK

The purpose of this study was to determine the increase in motivation and learning outcomes of accounting through the application of the PBL (Problem Basec Learning) method in class XII Accounting 2 Semester 5 2017/2018 students. This research is a Classroom Action Research (PTK) using qualitative descriptive data analysis. namely by analyzing the development data of students from cycle I to cycle II. The subjects of this study were students of class XII Accounting 2 Semester 5 2017/2018, totaling 31 students. Data collection techniques through the method of observation, documentation, interviews, and tests obtained from each action. The results showed an increase in the activeness and learning achievement of students. In the cognitive aspect, prior to the implementation of the action, it was found that the average completeness of the students was 61.29% and after the action was carried out the average completeness increased to 80.65% in cycle I and 90.32% in cycle II. The activeness of students in several indicators on the affective aspect also increased from cycle I to cycle II. Whereas in the affective aspect, before the action was carried out, it had an average of 61.29% and after the action increased by 74.48% in cycle I and 88.39% in cycle II. Thus it can be concluded that the application of the PBL (Problem Basec Learning) method can increase the activeness and contribution of learning manufacturing company accounting for class XII Accounting 2 Semester 5 Academic Year 2017/2018.

Keywords: PBL method, activeness, learning achievement

PENDAHULUAN

Bertolak dari kondisi obyektif di Sekolah, bahwa adanya kecenderungan peserta didik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh bila pada saat melaksanakan proses pembelajaran tersedia peralatan yang dibutuhkan. Hal ini terlihat dengan adanya aktivitas yang berbeda dengan kondisi yang kurang baik maka peserta didik akan cenderung untuk bersikap belajar yang kurang didukung dengan motivasi yang baik dan kurang bervariasinya model-model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, atau kurang sesuainya pendekatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Seiring dengan hal diatas tidak terlepas dari penguasaan materi pelajaran khususnya mata pelajaran akuntansi perusahaan manufaktur materi biaya overhead pabrik merupakan materi baru bagi peserta didik kelas XII akuntansi 2. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil belajar tes awal dengan nilai terendah 55, nilai tertinggi 80 dan nilai rata 70, peserta didik yang telah mencapai nilai ketuntasan baru 61,29%. Dari permasalahan tersebut maka guru akan mencari masalah yang menjadi kendala baik bagi peserta didik maupun bagi guru dengan melakukan observasi

kepada peserta didik kelas XII akuntansi 2, sehingga dapat membantu meningkatkan penguasaan materi biaya overhead pabrik pada mata pelajaran akuntansi perusahaan manufaktur.

Dengan kondisi yang demikian maka perlu adanya perbaikan-perbaikan dengan cara meningkatkan mutu pengajaran khususnya mata pelajaran Akuntansi perusahaan manufaktur materi biaya overhead pabrik dengan cara menggunakan metode-metode pembelajaran mulai dari pembelajaran paradigm lama dengan pembelajaran perubahan paradigm dengan menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning). PBL (Problem Based Learning) Merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dimana peserta didik secara aktif belajar melalui pemecahan masalah. Dengan pembelajaran model PBL ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya serta prosentasi ketuntasan baik secara individu maupun dengan kelompoknya, peranan guru pada pengajaran ini hanya memberikan presentasi awal selanjutnya peserta didik akan meneruskan dengan kegiatan selanjutnya meskipun peran guru tetap penting sebagai control dari kegiatan pembelajaran ini.

Aktif menurut kamus besar bahasa Indonesia (1990:19) berarti giat

(berusaha, bekerja) sedangkan sebagai hal atau keadaan dimana peserta didik dapat aktif. Keaktifan peserta didik dalam belajar akuntansi tampak dalam kegiatan berbuat untuk memahami materi pelajaran dengan penuh keyakinan dan sungguh-sungguh, mencoba menyelesaikan latihan soal-soal dan tugas-tugas yang diberikan guru, belajar dalam kelompok, mencoba sendiri konsep-konsep tertentu, dan mampu mengkomunikasikan pikiran dan penemuan secara lisan atau penampilan.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat interaksi dengan lingkungan (Muhammad Surya, 1985:23). Menurut Sumadi Suryabrata belajar adalah suatu proses yang membawa perubahan dan dari perubahan itu didapat kecakapan baru karena adanya suatu usaha yang disengaja (Sumadi Suryabrata:2002: 232). Definisi diatas dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses interaksi manusia baik secara langsung (dengan contoh) ataupun tidak langsung (dengan kata-kata) dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan, tingkah laku yang berupa perbuatan, pemahaman ketrampilan dan sifat yang positif membawa pada kondisi kehidupan yang lebih baik dan bermakna. Prestasi adalah hasil yang telah dicapai dari suatu usaha yang telah dilakukan atau dikerjakan (Depdinas,

2005:895). Sedangkan menurut Sumadi Suryabrata, prestasi adalah hasil yang harus didukung oleh kesadaran seseorang atau peserta didik untuk belajar.

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu pendekatan yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dari materi pelajaran. Pembelajaran berbasis masalah dirancang untuk merangsang berpikir tingkat tinggi dalam situasi berorientasi pada masalah. Pembelajaran berbasis masalah dikembangkan terutama untuk membantu kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual dan belajar menjadi pembelajar yang otonom.

METODE

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menerapkan metode pembelajaran PBL (Problem Based Learning) sebagai upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar Akuntansi perusahaan manufaktur materi biaya overhead pabrik bagi peserta didik kelas XII Akuntansi 2 semester 5 SMK Negeri 1 Sragen Tahun 2017/2018. Dengan memperhatikan masalah yang

dirumuskan tersebut diatas, maka penelitian ini mempunyai dua tujuan yaitu :

Tujuan umum penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar akuntansi perusahaan manufaktur materi biaya overhead pabrik bagi peserta didik kelas XII Akuntansi 2 semester 5 SMK Negeri 1 Sragen tahun pelajaran 2017/2018. Disamping itu juga untuk meningkatkan proses pembelajaran guru dan motivasi peserta didik agar lebih menarik dan tidak membosankan. Disamping tujuan umum tersebut diatas, penelitian ini juga mempunyai tujuan khusus yaitu untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar akuntansi perusahaan manufaktur materi biaya overhead pabrik bagi peserta didik kelas XII Akuntansi 2 semester 5 SMK Negeri 1 Sragen tahun pelajaran 2017/2018 melalui penerapan model PBL (Problem Based Learning). Meningkatkan proses pembelajaran bagi guru atau peneliti dan meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik melalui penerapan metode PBL (Problem Based Learning).

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas XII Akuntansi 2 Semester 5 SMK Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2017 / 2018, Kelas ini dipilih dengan

mempertimbangkan peneliti mengajar dan belum pernah diadakan penelitian yang sejenis dan memandang perlu diadakan penelitian tindakan untuk memperbaiki keaktifan dan prestasi belajar akuntansi khususnya pada materi biaya overhead pabrik bagi peserta didik kelas XII Akuntansi 2 Semester 5 SMK Negeri 1 Sragen Tahun 2017 / 2018 yang berjumlah 36 siswa..

Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2017/2018 diawali bulan Agustus sampai dengan Desember tahun 2017, sesuai dengan jadwal pembelajaran Akuntansi Perusahaan Manufaktur pada peserta didik kelas XII Akuntansi 2 Program Keahlian Akuntansi di SMK Negeri 1 Sragen. Pada Minggu ke 1,2,3,4 di bulan Agustus 2017 digunakan untuk menyusun proposal dan surat ijin persiapan penelitian serta analisis awal, selanjutnya pelaksanaan siklus I pada pertemuan pertama tanggal 4 September 2017, pertemuan ke dua pada tanggal 18 September 2017. Sedangkan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 2 Oktober 2017, pertemuan ke dua pada tanggal 16 Oktober 2017.

Penelitian ini didesain sebagai penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan untuk mengatasi berbagai problema atau

permasalahan yang ada dan yang muncul dalam pembelajaran dengan menekankan pada proses perbaikan pembelajaran di kelas, yaitu untuk mengatasi permasalahan berupa rendahnya keaktifan dan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran akuntansi khususnya kompetensi dasar mencatat pengakuan biaya overhead pabrik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1). Kegiatan observasi bertujuan untuk mengetahui adanya perubahan tingkah laku tindakan belajar peserta didik dengan menggunakan ceklist atau blangko pengamatan yang telah disusun oleh peneliti sebagai instrument. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. (peningkatan keaktifan). (2). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa data sekolah, nama peserta didik, daftar nilai peserta didik, serta foto proses berlangsungnya belajar mengajar di kelas sebagai bukti telah dilaksanakannya PTK. (3). Wawancara pada penelitian ini menggunakan wawancara bebas tanpa terikat sehingga lebih terbuka dan informasi yang diperoleh sesuai dengan harapan peneliti. (4). Tes dilakukan dengan menggunakan

ulangan harian atau post soal tes yang diberikan pada setiap akhir siklus.

Salah satu model teknik analisis kualitatif adalah teknik analisis interaktif, yang terdiri atas tiga komponen kegiatan yang terkait satu sama lain yaitu: reduksi data, beberan (presentasi) data dan penarikan kesimpulan”.

Reduksi Data merupakan proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas dan merubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan. Dengan mereduksi data mengenai proses pembelajaran, akan dapat ditarik kesimpulan apakah guru mengelola pembelajaran secara kondusif sehingga PBM berlangsung efektif dan menyenangkan.

Penyajian Data dalam penelitian kualitatif penyajian data perlu disajikan dengan tertata rapi dengan narasi plus matrik, grafik atau diagram. Yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah teks yang bersifat narasi atau naratif. Penyajian data ini dilakukan untuk memudahkan pemahaman terhadap apa yang terjadi sehingga memudahkan dalam penarikan kesimpulan.

Penarikan Kesimpulan dilakukan secara bertahap, mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada akhir siklus satu ke kesimpulan

terevisi pada akhir siklus dua dan seterusnya dan kesimpulan terakhir pada siklus terakhir.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Pembelajaran Akuntansi perusahaan manufaktur yang dilakukan oleh peneliti selama ini menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dan kurang variatif, monoton sehingga peserta didik merasa jenuh yang menyebabkan motivasi belajar menjadi rendah dan mengakibatkan hasil prestasi belajar peserta didik pada kondisi awal hanya mencapai nilai terendah 55, nilai tertinggi 80, rata-rata 70 dan ketuntasan klasikal hanya 61,29 %.

Berdasarkan analisis dan refleksi terhadap kondisi awal maka peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode PBL (Problem Based Learning) guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 3 kelompok beranggotakan 8 peserta didik dan 1 kelompok beranggotakan 7 peserta didik, kemudian antar peserta didik dalam kelompok saling memberi masukan serta saran untuk mengerjakan tugas yang menjadi tanggung jawabnya dalam kelompok tersebut.

Selama pelaksanaan siklus I guru telah menggunakan metode PBL, namun hasilnya belum maksimal karena masih terdapat kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus berikutnya. Pada pelaksanaan siklus II guru melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode PBL secara maksimal sehingga hasilnya sudah bisa dikatakan memenuhi target yang diinginkan.

Dalam pelaksanaan siklus I masih banyak kekurangan antara lain : 1) Guru kurang cakap dalam menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran, 2) Guru kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, 3) Guru kurang memotivasi peserta didik, sehingga peserta didik kurang mampu menyampaikan pendapatnya dengan baik, 4) Guru kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan dan refleksi materi.

Kekurangan atau kelemahan yang terjadi pada siklus I tersebut menyebabkan indikator keberhasilan belum tercapai sehingga guru melanjutkan tindakan pada siklus II dengan melakukan berbagai perbaikan berdasarkan refleksi pada siklus I. Langkah-langkah perbaikan pada siklus II yang akan

dilaksanakan sebagai berikut : 1) Guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran lebih jelas, 2) Guru harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya materi yang belum jelas, 3) Guru harus lebih aktif memotivasi peserta didik untuk menggugah kesadaran, semangat belajar, 4) Guru harus memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyimpulkan materi, sehingga peserta didik terkesan dalam pembelajaran dan lebih bermakna.

Perbaikan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ternyata membuahkan hasil yang signifikan yaitu seluruh indikator keberhasilan dalam penelitian telah tercapai sebagai berikut :

Peningkatan Pelaksanaan Pembelajaran Guru

Hasil observasi terhadap guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. 1 : Hasil observasi terhadap guru dalam pembelajaran siklus I dan Siklus II.

No	Uraian	Siklus I		Siklus II	
		Skor	Predikat	Skor	Predikat
1	Guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran	71	Cukup	81	Baik
2	Guru menjelaskan materi pelajaran	80	Baik	83	Baik
3	Guru memotivasi peserta didik	71	Cukup	82	Baik
4	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya	75	Cukup	80	Baik
5	Guru memberi tugas kelompok dan individu	78	Baik	82	Baik
6	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan	76	Baik	82	Baik
7	Guru memberikan reward kepada peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan	75	Cukup	80	Baik

8	Guru menyimpulkan materi pembelajaran dan refleksi bersama peserta didik	81	Cukup	82	Baik
	Rata-rata	76	Baik	81,5	Baik

Dari tabel di atas dapat dilihat peningkatan yang cukup signifikan antara lain (1). Kegiatan yang dilakukan guru dalam apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran terjadi peningkatan, pada siklus I dengan skor 71 pada siklus II mendapat skor 81 terjadi peningkatan 10 poin. (2). Dalam penyampaian materi pelajaran pada siklus I memperoleh skor 80 dan pada siklus II mendapat skor 83 sehingga ada peningkatan 3 poin. (4). Pada saat pembelajaran guru memotivasi peserta didik, pada siklus II memperoleh skor 71 kemudian pada siklus II 80 sehingga ada peningkatan 9 poin. (5). Kegiatan guru dalam memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik pada siklus I mendapatkan skor 75 kemudian pada siklus II mendapatkan skor 80 sehingga ada peningkatan 5 poin. (6). Guru memberi tugas kelompok dan individu pada siklus I mendapatkan skor 79 dan pada siklus II

mendapatkan skor 82 sehingga ada peningkatan 4 poin. (7) Guru memberikan kesempatan kepada pesertadidik untuk menjawab pertanyaan pada siklus I mendapatkan skor 76 dan siklus II mendapatkan skor 82, sehingga ada peningkatan 6 point. (8) Guru memberi reward kepada peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan pada siklus I skor 75 dan siklus II skor 80, sehingga ada peningkatan 5 point. (9) Guru menyimpulkan materi dan refleksi bersama peserta didik pada siklus I mendapatkan skor 81 dan pada siklus II 82 sehingga ada peningkatan 1 poin.

Skor rata-rata observasi guru terhadap pembelajaran pada siklus I 76 dan pada siklus II 81,5 sehingga mengalami peningkatan sebesar 5,5 dan telah memenuhi indikator penelitian. Jika digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 1.1 Grafik Peningkatan Pelaksanaan Pembelajaran Guru

Peningkatan Keaktifan Peserta Didik

Penerapan metode PBL dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam

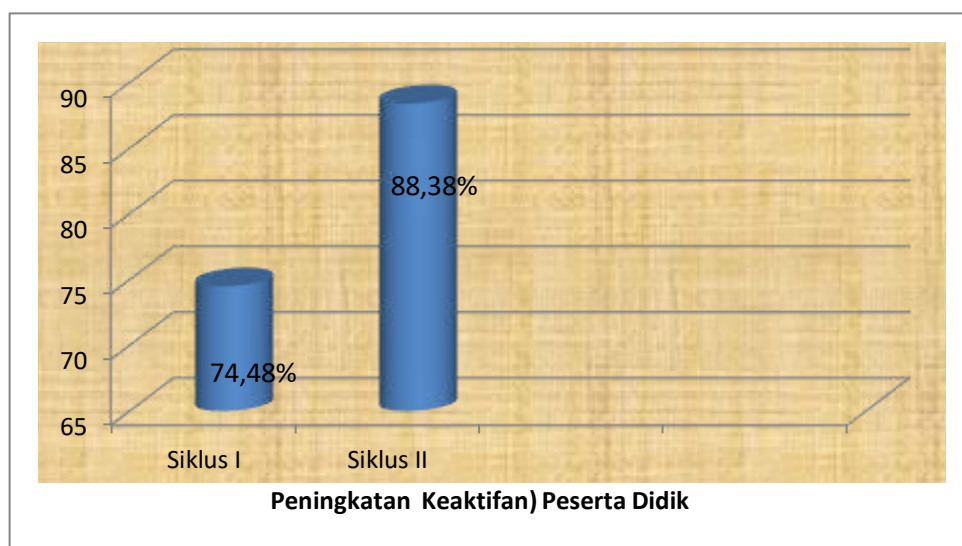
pembelajaran mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Manufaktur pada materi Biaya Overhaed Pabrik sebagai berikut :

Tabel 1. 2 : Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus I dan Siklus II.

No	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan Siklus I		Hasil Pengamatan Siklus II		Peningkatan %
		Σ	%	Σ	%	
1	Peserta didik merespon apersepsi guru	23	74,19	28	90,03	15,84
2	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	22	70,97	27	87	16,03
3	Peserta didik aktif terlibat dalam diskusi	24	77,42	28	90	12,58
4	Peserta didik bertanya materi yang belum jelas	24	77,42	26	83,87	6,45
5	Peserta didik aktif menanggapi presentasi pekerjaan teman	23	74,19	28	90	9,33
	Rata-rata	23,2	74,48	27,4	88,39	13,91

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan yang cukup signifikan yaitu **Pertama** Peserta didik merespon apersepsi guru dalam pembelajaran pada siklus I sebesar 74,19% dan siklus II 90,03 % terjadi peningkatan 15,84 %. **Kedua** Peserta didik memperhatikan penjelasan guru pada siklus I sebesar 70,97 % dan siklus II 87 % terjadi peningkatan 16,03%. **Ketiga** Peserta didik aktif terlibat diskusi dalam kelompoknya pada siklus I sebesar

77,42 % dan siklus II 90 % terjadi peningkatan 12,58 %. **Keempat** Peserta didik bertanya materi yang belum jelas pada siklus I sebesar 77,42 % dan siklus II 83,87 % terjadi peningkatan 6,45 %. **Kelima** Rata-rata Keaktifan peserta didik pada siklus I sebesar 74,48 % dan siklus II 88,39 % terjadi peningkatan 13,91%. Dari tabel di atas dapat dibuat grafik seperti dibawah ini :



Gambar 1.2 : Grafik Peningkatan Keaktifan Peserta Didik

Peningkatan Kompetensi Keterampilan Peserta Didik

Metode PBL yang diterapkan oleh peneliti dapat meningkatkan Kompetensi

keterampilan peserta didik pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Manufaktur materi Biaya overhead pabrik sebagai berikut :

Tabel 1. 3 : Hasil Observasi Kompetensi Keterampilan Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No	Indikator yang Diamati	Pencapaian		Peningkatan
		Klasikal Siklus	Klasikal Siklus	
		I	II	
		Rerata	Rerata	
1	Peserta didik membuat ringkasan dengan baik	78,68	87,84	9,16
2	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi	78,74	87,55	8,81
3	Sikap Peserta mengerjakan soal tepat waktu	79,42	87,84	8,42
4	Peserta didik mampu mempertahankan pendapatan	79,03	87,94	8,91
	Rata-rata	78,97	87,79	8,82

Dari tabel tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada Kompetensi keterampilan terhadap peserta didik sebagai berikut 1) Peserta didik membuat ringkasan dengan baik pada siklus I rerata 78,68 dan siklus II rerata 87,84 ada peningkatan sebesar 9,16. 2) Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi pada siklus I rerata 78,74 dan siklus II rerata 87,55 ada peningkatan sebesar 8,81. 3) Sikap Peserta mengerjakan soal tepat waktu siklus I rerata 79,42 dan siklus II rerata 87,84 ada peningkatan sebesar 8,42 . 4) Peserta didik mampu mempertahankan

pendapatnya pada siklus I rerata 79,03 dan siklus II rerata 87,94 ada peningkatan sebesar 8,91. 5) Rata-rata peningkatan observasi kopetensi keterampilan pada siklus I sebesar 78,97 dan siklus II 87,79 berarti ada peningkatan sebesar 8,82 .

Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik

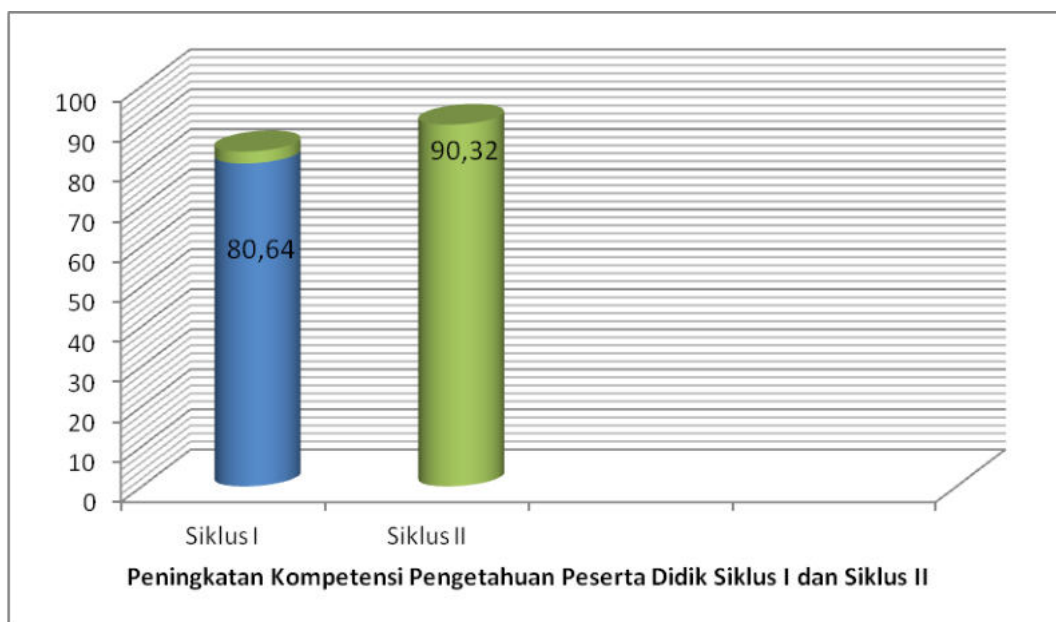
Penerapan metode PBL dapat meningkatkan Kompetensi pengetahuan peserta didik dalam mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Manufaktur materi biaya overhead pabrik sebagai berikut :

Tabel 1. 4 : Hasil Observasi Peningkatan Kompetensi Pengetahuan Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No	Uraian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Nilai terendah	52	68	16
2	Nilai tertinggi	98	100	2
3	Nilai rata-rata kelas	84,77	88,37	3,6
4	Ketuntasan Klasikal	80,64 %	90,32%	9,68 %

Berdasarkan tabel di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kompetensi pengetahuan peserta didik sebagai berikut 1) Nilai terendah pada siklus I 52 dan siklus II 68 berarti mengalami peningkatan sebesar 16 poin. 2) Nilai tertinggi pada siklus I 98 dan siklus II

100 berarti mengalami peningkatan sebesar 2 poin. 3) Nilai rata-rata kelas pada siklus I 84,77 dan siklus II 88,37 berarti mengalami peningkatan sebesar 3,6%. 4) Ketuntasan klasikal pada siklus I 80,64 % dan siklus II 90,32 % berarti mengalami peningkatan sebesar 9,68 %. Jika digambarkan ke dalam grafik sebagai berikut :



Gambar 1.3 : Peningkatan Kompetensi Pengetahuan Peserta Didik.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa penerapan metode PBL dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran Akuntansi perusahaan manufaktur materi biaya

produksi bagi peserta didik kelas XII Akuntansi 2 Semester 5 (gasal) SMK Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2017/2018.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Skor rata-rata kinerja guru pada siklus I 76 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 81,5 dengan kriteria baik ada peningkatan 5,5, sehingga telah memenuhi indikator penelitian. Rata-rata keaktifan peserta didik dari 74,48 % di siklus I meningkat menjadi 88,39 % di siklus II ada peningkatan sebesar 13,91%. Sedangkan untuk nilai keterampilan pada siklus I rata-rata 78,97 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 87,79 mengalami peningkatan sebesar 8,82. Untuk Kompetensi pengetahuan ketuntasan klasikal pada siklus I 80,64 % kemudian di siklus II 90,32 % ada peningkatan sebesar 9,68 %.

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah diuraikan diatas maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penerapan metode PBL dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik kelas XII Akuntansi 2 semester 5 (Gasal) Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sragen tahun 2017 / 2018, hal ini dikarenakan peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran dalam rangka menyusun gagasan secara kelompok, merekonstruksi gagasan baru dalam diskusi kelas, menyusun kesimpulan hasil diskusi dan melakukan refleksi.

Implikasi

Demikian hasil penelitian tentang Upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi

belajar mata pelajaran akuntansi perusahaan manufaktur materi biaya overhead pabrik dengan metode PBL bagi peserta didik kelas XII Akuntansi 2 semester 5 (Gasal) SMK Negeri 1 Sragen Tahun 2017 / 2018. Penggunaan metode PBL mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta lingkungan belajar yang interaktif dimana peserta didik aktif dalam pembelajaran. Hal ini akan membantu peserta didik menerima materi pembelajaran dengan baik. Berhasilnya penerapan metode PBL karena didukung peran guru yang memperhatikan karakter setiap peserta didik dalam pembelajaran. Semoga dengan hasil penelitian ini guru dapat mengembangkan model pembelajaran dalam mengelola KBM sesuai dengan kaidah pembelajaran kooperatif dan mendorong atau melatih peserta didik ketrampilan kooperatif, dengan demikian dapat meningkatkan pengetahuan tentang mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Manufaktur terutama materi biaya overhead pabrik.

DAFTAR REFERENSI

- Asrori, Mohammad. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan KTSP Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta

Departemen Pendidikan

Nasional. http://www.bsnp_indonesia.org/Prinsip_dasar_pengembangan_KTSP.

E. Mulyasa. 2002. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Rosdakarya.

Harnanto, 1996. *Akuntansi Keuangan*, BPF, Yogyakarta

Hendi Soemantri, 2006. *Memahami Akuntansi*, Armico Bandung

Hidayat, M. Asikin dkk. 2009. *Cara Cepat dan Cerdas Menguasai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru*. Semarang: Manunggal Karso.

Kusumah Wijaya, Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.

Muslich, Masnur. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara

Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK Itu Mudah (classroom action research)*. Jakarta: Bumi Aksara

Sumiati, Asra, M. Ed. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning). <http://www.pdfwindows.com/.../model+ pembelajaran PBL.html>

Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Administrasi Pajak di SMK

Nur Atik Juwanti
SMK Negeri 1 Sragen
Email : nuratikjuwanti@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode *Problem Based Learning* pada pelajaran Administrasi Pajak. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Skor rata-rata kinerja guru pada siklus I 75 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 81,83 dengan kriteria baik, sehingga telah memenuhi indikator penelitian. Rata-rata motivasi peserta didik dari 68,75 % di siklus I meningkat menjadi 89,38 % di siklus II ada peningkatan sebesar 20,63. Sedangkan untuk nilai keterampilan pada siklus I rata-rata 75,59 mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 82,54. Untuk Kompetensi pengetahuan ketuntasan klasikal pada siklus I 68,75 % kemudian di siklus II 93,75 % ada peningkatan sebesar 25 %. Peningkatan ini tentu dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan selama proses pembelajaran oleh guru dan kolaborator selama dua Siklus. Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan penggunaan metode *Problem Based Learning* secara tepat mampu meningkatkan hasil belajar Administrasi Pajak.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, Hasil Belajar, Administrasi Pajak

Problem Based Learning to Increase Learning Result of SMK Tax Administration

Nur Atik Juwanti
SMK Negeri 1 Sragen
Email : nuratikjuwanti@gmail.com

Abstract

The purpose of this study to improve student learning outcomes through the application of Problem Based Learning method in the lesson Tax Administration. This type of research is Classroom Action Research. This research activity was conducted in two cycles. Based on the results of research conducted it can be concluded as follows: The average score of teacher performance in the cycle I 75 increased in cycle II to 81.83 with good criteria, so it has met the research indicators. The average of the students' motivation from 68.75% in the first cycle increased to 89.38% in cycle II there was an increase of 20.63. As for the value of skills in the cycle I average of 75.59 increased in cycle II to 82.54. For Competence knowledge of classical completeness on cycle I 68,75% then in cycle II 93,75% there is an increase of 25%. This increase is certainly due to improvements during the learning process by teachers and collaborators during the two Cycles. Based on Classroom Action Research that has been done can be concluded the use of method of Problem Based Learning can appropriately improve the learning result of Tax Administration.

Keywords: *Problem Based Learning, Learning Outcomes, Tax Administration*

PENDAHULUAN

Dalam Proses Belajar Mengajar (PBM), persepsi, motivasi, sikap serta respon peserta didik terhadap kegiatan belajar mengajar yang dirancang guru akan sangat mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik. Komunikasi dua arah secara timbal balik sangat diharapkan dalam proses belajar mengajar, demi tercapainya interaksi belajar yang optimal, sehingga pencapaian hasil belajar dapat dilakukan secara maksimal. Untuk mencapai kondisi belajar yang demikian, maka perlu adanya pembimbingan dan pengarahan guru untuk dapat menciptakan situasi belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut. Keberhasilan dalam pendidikan bergantung pada berbagai aspek antara lain dari aspek kemampuan guru, peserta didik, sarana prasarana, serta lingkungan sekolah yang kondusif. Salah satu indikator keberhasilan peserta didik tercermin dalam keaktifan dan hasil belajar dimana sangat ditentukan oleh kualitas kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik di kelas namun kenyataan di lapangan masih banyak masalah.

Pembelajaran Administrasi Pajak dalam materi Pajak Penghasilan Pasal 21 seringkali sulit dipahami oleh peserta didik. Mata pelajaran Administrasi Pajak memiliki

tingkat kesulitan yang tinggi maka guru dan peserta didik harus mengikuti perkembangan serta perubahan peraturan pajak yang berlaku. Berdasarkan pengalaman mengajar selama ini penulis mendapatkan respon yang kurang baik dari peserta didik antara lain peserta didik tidak mengerjakan tugas yang diberikan, mengeluh karena adanya perubahan peraturan pajak yang berlaku, mengantuk dan tidak aktif dalam pembelajaran. Hal ini berakibat pada rendahnya hasil belajar peserta didik untuk mempelajari materi Pajak Penghasilan Pasal 21. Hasil belajar peserta didik kelas XII Akuntansi 5 Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Sragen dalam mata pelajaran Administrasi Pajak khususnya kompetensi Pajak Penghasilan Pasal 21 masih rendah, hal ini terlihat dengan adanya perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru kurang, peserta didik malas bertanya kepada guru tentang materi yang belum jelas dipahami, bahkan ada peserta didik yang tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran Administrasi Pajak tersebut, peneliti di bantu teman sejawat melaksanakan analisis awal permasalahan yang peneliti hadapi dan diperoleh hasil refleksi bahwa penyebab rendahnya kualitas proses dan hasil pembelajaran di karenakan

peneliti dalam penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan cenderung konvensional menggunakan metode ceramah yang tidak bervariasi menyebabkan penyampaian informasi kepada peserta didik menjadi membosankan. Pembelajaran yang bertumpu pada penyampaian informasi atau materi yang diajarkan tanpa memperhatikan kondisi peserta didik akan memberikan hasil belajar yang tidak maksimal, hasil belajar tidak seperti yang diharapkan.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Administrasi Pajak pada materi Pajak Penghasilan Pasal 21 dengan penerapan metode pembelajaran *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerjasama, berfikir kritis sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran, yang mana peserta didik sejak awal dihadapkan pada suatu masalah, kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat *student centered* (Jamil Suprihatiningrum, 2013:215-216). *Problem Based Learning ((PBL))* merupakan pendekatan pembelajaran di mana peserta didik dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka dapat

menyusun pengetahuan sendiri menumbuh kembangkan keterampilan tingkat tinggi dan inkuiri, memandirikan peserta didik, dan meningkatkan kepercayaan dirinya.

Pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning ((PBL))* memberikan kesempatan kepada peserta didik mempelajari materi akademis dan keterampilan mengatasi masalah dengan terlibat di berbagai situasi kehidupan nyata. Ini memberikan makna bahwa sebagian besar konsep atau generalisasi dapat diperkenalkan dengan efektif melalui pemberian masalah. Dari beberapa uraian mengenai pengertian *Problem Based Learning (PBL)* dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu metode pembelajaran yang menantang peserta didik untuk menyampaikan gagasan, ide, bekerja sama secara kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan pada dunia nyata untuk berpikir secara kritis dan trampil memecahkan masalah yang diberikan kepada peserta didik. Dengan pembelajaran *Problem Based Learning* pembelajaran akan lebih bermakna dan membekas pada peserta didik, karena mereka akan berusaha memecahkan suatu masalah dan akan menerapkan pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki. Metode pembelajaran cara melakukan atau menyajikan isi pelajaran kepada peserta didik agar dapat tercapai tujuan pembelajaran. Berikut ini berbagai

metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh seorang guru dalam pembelajaran : Metode Ceramah, Metode Diskusi, Metode Eksperimen, Metode *Study*, Metode Latihan keterampilan, Metode Resitasi.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan akan tetapi tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Seorang guru harus mampu menentukan metode mana yang sesuai dengan materi yang disampaikan kepada peserta didik agar suasana kelas lebih kondusif.

Suatu kegiatan dikatakan belajar apabila memiliki tiga ciri-ciri sebagai berikut : Adanya suatu perubahan, perubahan terjadi karena latihan dan pengalaman, bukan karena pertumbuhan. Perubahan tersebut harus bersifat permanen dan tetap ada untuk waktu yang cukup lama.

Perubahan sikap dan tingkah laku itu mungkin merupakan penemuan informasi atau penguasaan suatu ketrampilan, mungkin bersifat penambahan atau pengayaan dari informasi, pengetahuan atau ketrampilan yang telah ada, bahkan mungkin pula merupakan reduksi atau menghilangkan sifat kepribadian tertentu

atau perilaku tertentu yang tidak dikehendaki.

Disamping metode tersebut yang tidak kalah penting yaitu adanya minat serta motivasi yang tinggi dari peserta didik akan membawa hasil yang signifikan . Motivasi dapat dikatakan sebagai pengaruh kebutuhan dan keinginan pada intensitas dan arah seseorang yang menggerakkan orang tersebut untuk mencapai tujuan dari tingkat tertentu. Dalam psikologi motivasi diartikan sebagai suatu kekuatan yang terdapat dalam diri manusia yang dapat mempengaruhi tingkah lakunya untuk melakukan kegiatan. Sehubungan dengan motivasi dan minat, Maslow menyusun suatu teori tentang kebutuhan manusia yang bersifat hierarkis, dan dikelompokkan menjadi lima tingkat, yaitu : kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang, kebutuhan akan harga diri, kebutuhan akan aktualisasi diri. Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas biasanya akan memperhatikannya secara konsisten. Pendapat yang senada, Slameto (2010: 57) juga mendefinisikan minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati oleh siswa, akan diperhatikan terus-menerus disertai rasa senang hingga diperoleh rasa

puas. Ada beberapa indikator minat belajar seperti yang dijelaskan oleh Syah (2010: 133) antara lain: 1) pemusatan perhatian, 2) perasaan senang terhadap materi, 3) keaktifan yang tinggi (keingintahuan), 4) motivasi dan kebutuhan untuk mencapai kesuksesan, dan 5) belajar dan mengerjakan tugas dengan sukarela.

Menurut Sudjana (2010) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar peserta didik dapat diketahui setelah diadakan evaluasi belajar. Menurut Nana Sujana hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yang berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis maupun tes perbuatan. Sedangkan Nasution berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti materi tertentu dari kompetensi yang diajarkan yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Penilaian atau evaluasi yang dilakukan terhadap peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui apakah peserta

didik telah menguasai materi yang diajarkan atau belum. Evaluasi atau penilaian ini merupakan upaya yang sistematis yang dikembangkan oleh lembaga pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses pendidikan.

Menurut Muhibbin syah (2010) factor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi tiga yaitu: Faktor Internal, Faktor Fisik, Faktor Psikologis. Faktor psikologis dapat berupa : Intelegensi siswa , Minat, Bakat, Sikap siswa, Motivasi. Faktor Eksternal adalah factor yang berasal dari luar akan tetapi mempengaruhi belajar, yaitu factor keluarga, factor sekolah dan masyarakat.

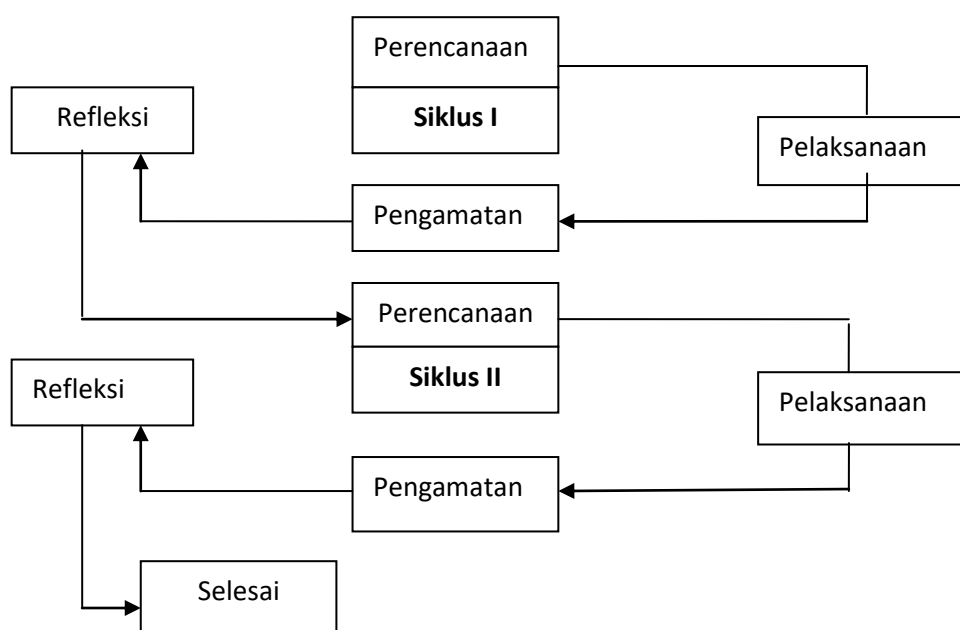
Hakekat Administrasi Pajak menurut Prof. Dr. Rocmat Soemitro, SH, (2011)"Pajak adalah iuran rakyat kepada kas negara (peralihan kekayaan dari sector partikelir ke sector pemerintah) berdasarkan Undang-Undang (dapat dipaksakan) dengan tiada mendapat jasa timbal (tegen prestasi), yang langsung dapat ditunjukkan dan digunakan untuk membiayai pengeluaran umum." Pajak adalah iuran rakyat kepada kas Negara berdasarkan Undang-Undang dengan tidak mendapatkan jasa timbal balik (kontraprestasi) yang langsung dapat ditunjukkan dan yang digunakan untuk membayar pengeluaran umum. Pajak memiliki peranan yang sangat penting bagi penerimaan Negara.

Hasil belajar materi Pajak Penghasilan Pasal 21 yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Prolem Based Learning (PBL)* yang dilakukan dengan mengadakan penilaian terhadap peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui apakah peserta didik telah mampu menguasai pengetahuan serta ketrampilan menghitung Pajak Penghasilan Pasal 21 atau belum. Hasil belajar Pajak Penghasilan Pasal 21 diperoleh melalui ulangan harian (tes formatif) yang berupa tes tertulis yang dilakukan setiap selesai proses pembelajaran pada sub kompetensi dalam PPh Pasal 21. Tes tertulis terdiri seperangkat soal yang harus dikerjakan serta tugas-tugas terstruktur dan mandiri yang berkaitan dengan kompetensi Pajak Penghasilan Pasal 21. Ulangan harian ini dilakukan dengan tujuan untuk

memperbaiki model pembelajaran dan untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas, selanjutnya disingkat PTK. Menurut Arikunto (2010: 104) PTK merupakan suatu penelitian yang akar masalahnya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan. PTK bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Prosedur pelaksanaan PTK meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklusnya. Berikut adalah gambar prosedur penelitian PTK.



Gambar 1 : Prosedur penelitian Tindakan Kelas (Adopsi Suharsimi Arikunto)

Tahap Perencanaan, pada tahap perencanaan disusun instrument penelitian dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dengan metode diskusi, sesuai literature yang sudah dipersiapkan. Instrumen yang dipersiapkan sebagai berikut : 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi Pajak Penghasilan Pasal 21 sesuai model pembelajaran PBL, 2) Menyiapkan sumber belajar yang relevan. 3) menyiapkan media pembelajaran, 4) menyusun soal tes untuk peserta didik, 5) membuat lembar observasi, 6) membuat catatan observasi selama proses pembelajaran

Tahap Pelaksanaan, tahap ini merupakan implementasi rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya, dengan gambaran sebagai berikut: kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup.

Tahap Observasi, observasi digunakan untuk mengetahui secara langsung mengenai hasil belajar peserta didik selama kegiatan proses pembelajaran. Hasil tes atau ulangan harian digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukan dan merupakan gambaran secara riil berapa nilai yang diperoleh oleh peserta didik

dalam mengikuti proses pembelajaran Administrasi Pajak pada materi Pajak Penghasilan Pasal 21. Dalam penelitian guru juga diobservasi dengan tujuan untuk mengetahui dan memperbaiki kinerja guru. Observasi terhadap guru dilaksanakan oleh guru mitrakolaborasi yang mengampu mata pelajaran yang sama.

Analisis dan Refleksi, keadaan kondisi awal sebelum diadakan penelitian peserta didik kelas XII Akuntansi 5 SMK Negeri 1 Sragen pada semester gasal tahun pelajaran 2016/2017 hasil belajarnya sangat rendah. Sedangkan keadaan tentang proses pembelajaran tampak peserta didik kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru sebagaimana terlihat pada kondisi awal proses pembelajaran sebelum menggunakan pendekatan pembelajaran metode *Problem Based Learning (PBL)*. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II, setelah peneliti menggunakan pembelajaran metode *Problem Based Learning (PBL)* ada peningkatan yang cukup signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di bandingkan pada siklus I.

Penelitian ini dikatakan berhasil dan dapat dihentikan apabila beberapa kriteria berikut ini telah tercapai.

Tabel. 1 : Hasil observasi terhadap guru dalam pembelajaran siklus I dan Siklus II.

No	Uraian	Siklus I		Siklus II	
		Skor	Predikat	Skor	Predikat
1	Guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran	75	Cukup	80	Baik
2	Guru menjelaskan materi pelajaran	81	Baik	84	Baik
3	Guru memotivasi peserta didik	70	Cukup	81	Baik
4	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya	70	Cukup	81	Baik
5	Guru memberi tugas individu	78	Baik	82	Baik
6	Guru menyimpulkan materi dan refleksi bersama peserta didik	76	Baik	83	Baik
	Rata-rata	75	Baik	81,83	Baik

Tabel 2 : Hasil Observasi Kompetensi Keterampilan Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No	Indikator yang Diamati	Pencapaian Klasikal Siklus I	Pencapaian Klasikal Siklus II	Peningkatan
		Rerata	Rerata	
1	Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran	75,38	81,38	6
2	Peserta didik mengumpulkan tugas dari guru	75,75	82,19	6,44
3	Sikap Peserta didik dalam diskusi kelompok	75,75	83,16	7,41
4	Kerjasama dalam diskusi kelompok dalam pembelajaran	75,50	83,44	7,94
	Rata-rata	75,59	82,54	6,95

Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan penerapan metode *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan Kompetensi pengetahuan

peserta didik dalam mata pelajaran Administrasi Pajak pada materi PPh Pasal 21 sebagai berikut :

Tabel 3. : Hasil Observasi Peningkatan Kompetensi Pengetahuan Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No	Uraian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Nilai terendah	50	66	16
2	Nilai tertinggi	90	96	6
3	Nilai rata-rata kelas	74,75	79,25	4,50
4	Ketuntasan Klasikal	68,75 %	93,75 %	25 %

Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan melalui tindakan-tindakan pada Siklus I dan Siklus II menyebabkan beberapa aspek mengalami peningkatan, seperti aktivitas siswa dan aktivitas guru, kompetensi ketrampilan dan pengetahuan peserta didik. Berdasarkan tabel di atas dapat peneliti simpulkan bahwa penerapan metode *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Administrasi Pajak pada materi PPh Pasal 21 bagi peserta didik kelas XII Akuntansi 5 Semester gasal SMK Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2016/2017.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah diuraikan diatas maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penerapan metode *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan hasil prestasi peserta didik kelas XII Akuntansi 5 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sragen, hal ini dikarenakan peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran dalam rangka

menyusun gagasan secara kelompok, merekonstruksi gagasan baru dalam diskusi kelas, menyusun kesimpulan hasil diskusi dan melakukan refleksi.

Penggunaan metode *Problem Based Learning (PBL)* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta lingkungan belajar yang interaktif dimana peserta didik aktif dalam pembelajaran hal ini akan membantu peserta didik terhadap materi pembelajaran. Berhasilnya penerapan metode *Problem Based Learning (PBL)* karena didukung peran guru yang memperhatikan karakter setiap peserta didik dalam pembelajaran. Semoga dengan hasil penelitian ini guru dapat mengembangkan model pembelajaran dalam mengelola proses belajar mengajar sesuai dengan kaidah pembelajaran kooperatif dan mendorong atau melatih peserta didik ketrampilan kooperatif, dengan demikian dapat meningkatkan hasil prestasi Kompetensi pengetahuan maupun

ketrampilan tentang mata pelajaran Administrasi Pajak.

DAFTAR REFERENSI

Ahmadi, Abu, dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arends R.I .1997. *Classroom Instruction and Management*. New York : MC Graw-Hill Companies, Inc.

Arikunto, Suharsimi.2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Dewey, John. 1959. John Dewey on Education.

Duch. 1995. *Jurnal Kewarganegaraan*.https://stkip.files.wordpress.com/2011/05/ppkn_1.pdf: diunduh pada tanggal 22 Agustus 2016 waktu 22.30 WIB.

Hamalik, Oemar. 2007. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung. PT. Remaja Rosda Karya.

Mulyasa, H. E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Suatu Panduan Praktis*. PT. Remaja Rosda Karya.

Nana Nasution. 2001. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.

Sardiman , AM. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana. 2010. *Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Sondang P. Siagian. 2004. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Surakhmad, Winarno. M.Sc.Ed.1998. Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar Metode Teknik. Bandung : TARSITO

Soemitro H. Rochmat. 2011. *Azas dan Dasar Perpajakan 1*. Bandung : Refika Aditama.

Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya..

Trianto, 2007. *Jurnal Metode PBL*. www.andreanperdana.com/2013/05/metode_PBL diunduh pada tanggal 16 Agustus 2016, waktu 21.15 WIB.

Penerapan Model Assure dalam Pembelajaran Perbankan Dasar untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar

Baskoro Hadi
SMK N 1 SRAGEN
baskoroganteng123@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan dan aktifitas peserta didik dalam menerima pembelajaran Perbankan Dasar. Secara khusus untuk memperbaiki proses pembelajaran, peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan alat peraga dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola kelas dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada. Obyek penelitian ini adalah motivasi dan prestasi belajar peserta didik pada mapel Perbankan dasar/ Dasar-dasar Perbankan. Proses penelitian tindakan kelas ini menggunakan model siklus yang dikemukakan oleh Kemmis & MC. Taggart yaitu berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya. hasil penggunaan Metode Assure sangat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: ASSURE, Perbankan Dasar

Application of Assure Model in Basic Banking Learning to Increase Motivation and Learning Achievement

Baskoro Hadi
SMK N 1 SRAGEN
baskoroganteng123@gmail.com

Abstrak

This research was conducted in order to improve the abilities and activities of students in receiving Basic Banking learning. In particular, to improve the learning process, increase the ability of teachers to use teaching aids in learning, increase the ability of teachers to manage the class and increase the ability of students to take advantage of existing learning resources. The object of this research is the motivation and learning achievement of students in the basic banking subjects / basics of banking. This classroom action research process uses the cycle model proposed by Kemmis & MC. Taggart is a spiral from one cycle to the next. The results of using the Assure Method greatly affect the increase in motivation and learning achievement of students.

Keywords: ASSURE, Basic Banking

PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran Perbankan Dasar adalah untuk membekali peserta didik dapat menguasai ketrampilan ekonomi keuangan. Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan di sekolah. Guru tidak dapat digantikan dalam proses belajar mengajar. Alat dan teknologi pendidikan itu hanyalah alat yang membantu lebih efektifnya pelaksanaan tugas guru. Guru sebagai perencana dan pelaksana proses belajar mengajar seharusnya mempunyai wawasan yang luas serta mengikuti perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada. Penelitian ini dilakukan di SMK N 1 Sragen.

Berdasarkan data hasil nilai semester dan ujian akhir mata pelajaran Perbankan Dasar bagi peserta didik kelas X AK2 semester gasal SMK Negeri 1 Sragen yang berjumlah 36 peserta didik, menunjukkan bahwa prestasi belajar Perbankan Dasar masih rendah Hal ini bisa dilihat dari batas ketuntasan belajar peserta didik baik secara tes blok maupun secara tes individual masih rendah. Kenyataan ini menunjukkan bahwa masih banyaknya kekurangan dan ketidakefektifan dalam proses pembelajaran. Guru sebagai tenaga profesional sudah sewajibnya mencari dan membenahi proses pembelajaran yang digunakan agar asumsi bahwa pelajaran Perbankan Dasar sulit dan membosankan

dapat dihilangkan, sebaliknya dapat meningkatkan motivasi belajar Perbankan Dasar peserta didik.

Dalam hal ini penulis juga mengalami permasalahan di kelas saat menyampaikan mapel Perbankan Dasar, sesuai dengan pengalaman penulis banyak peserta didik yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik banyak yang tidak fokus, melamun sendiri, bercengkrama dengan teman semeja, gaduh.

Jika kondisi pembelajaran tersebut di biarkan maka akan berakibat kurang baik bagi terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini bisa dilihat dari daftar nilai peserta didik yang tuntas belajar mapel Perbankan Dasar hanya berkisar 60% dengan nilai tertinggi 80, terendah 60 dan rata-rata 69 untuk pengetahuannya. Sedangkan untuk nilai ketrampilan yang tuntas hanya 61 % dengan nilai tertinggi 80, terendah 60 dan rata-rata 67. Untuk nilai sikap, peserta didik yang memperoleh predikat baik hanya berkisar 65% dan hal ini harus ditingkatkan.

Kebiasaan peneliti yang kemungkinan sama dengan kebiasaan guru pada umumnya, selalu menggunakan metode pembelajaran tradisional yakni ceramah dan tanya jawab, peserta didik lebih cenderung mendengarkan, memperhatikan penjelasan guru dan interaksi belajar dengan teman-teman sangat kurang. Hal ini menyebabkan

peserta didik cenderung bosan dan malas untuk menerima pelajaran, sehingga pembelajaran sulit diterima peserta didik, yang menyebabkan nilai peserta didik yang rendah serta kualitas pembelajaran yang kurang baik.

Penyebab rendahnya mutu pendidikan adalah penggunaan metode yang kurang tepat, alat evaluasi yang kurang baik ataupun materi yang diberikan kurang sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik. Upaya untuk meningkatkan mutu pembelajaran Perbankan Dasar sudah dilakukan berbagai pihak, terutama pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional. Hal ini dapat di lihat dengan adanya penyempurnaan kurikulum, perbaikan sistem pembelajaran, peningkatan kualifikasi guru, dan pengadaan alat pelajaran.

Media pembelajaran Perbankan Dasar merupakan alat bantu proses belajar mengajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Perbankan Dasar. Media pembelajaran Perbankan Dasar banyak ragamnya, antara lain : media gambar, media model, media visual dan masih banyak lagi media yang lainnya. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing masing. Tidak ada satu mediapun yang dianggap paling baik, dan tak ada satu mediapun yang cocok untuk semua jenis materi pembelajaran. Tuntutan bagi guru adalah dapat menguasai aneka ragam media

pengajaran, dan dapat menentukan media mana yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak positif terhadap proses pembelajaran dan meningkatnya prestasi belajar peserta didik. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan lingkungan, materi pelajaran, sarana prasarana dan tujuan pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat dilihat dari efektifitas dan efisiensi media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam rangka peningkatan pembelajaran Perbankan Dasar telah banyak diterapkan pendekatan, strategi, media maupun model pembelajaran. Namun, peneliti menerapkan salah satunya adalah penerapan model Assure menggunakan media powerpoint. Dengan penerapan model Assure menggunakan media powerpoint peneliti yakin akan dapat meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Perbankan Dasar. Belajar dikatakan baik jika peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Penerapan model Assure dengan menggunakan media powerpoint di rancang untuk membantu para guru merencanakan mata pelajaran yang secara efektif dengan memadukan teknologi dan media di ruang kelas. Mata pelajaran yang dirancang baik diawali dengan timbulnya minat peserta

didik dan kemudian berlanjut pada penyajian materi baru, melibatkan para peserta didik dalam praktik dengan umpan balik (*feedback*), menilai pemahaman mereka dan memberikan kegiatan tindak lanjut yang relevan. Model Assure dengan menggunakan media power point menggabungkan semua kegiatan intruksional itu.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut Peserta didik tidak fokus dalam menerima materi pembelajaran. Peserta didik cenderung berbicara sendiri waktu pembelajaran. Peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran dikarenakan kurang tepat metode yang diterapkan guru. Perlu variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Kualitas pembelajaran yang dikaji dalam penelitian ini adalah Motivasi peserta didik dalam pembelajaran dan prestasi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Perbankan Dasar. Sehingga dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :1) Bagaimana Motivasi belajar peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran melalui model Assure menggunakan media power point? 2) Apakah penerapan model Assure menggunakan media powerpoint dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Perbankan Dasar bagi peserta didik kelas X AK2 semester gasal SMK

Negeri 1 Sragen. 3) Apakah penerapan model Assure dengan media powerpoint dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Perbankan Dasar bagi peserta didik kelas X AK 2 semester gasal SMK Negeri 1 Sragen.

Penelitian ini dilaksanakan dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan dan aktifitas peserta didik dalam menerima pembelajaran Perbankan Dasar di SMK Negeri 1 Sragen. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah Untuk memperbaiki proses pembelajaran / metode mengajar Guru. Meningkatkan kemampuan Guru dalam menggunakan alat peraga dalam pembelajaran. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola kelas. Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada.

KAJIAN PUSTAKA

Kata motivasi berasal dari kata “motif”, yang berarti alasan melakukan sesuatu, sebuah kekuatan yang menyebabkan seseorang bergerak melakukan suatu kegiatan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Depdikbud, 1996:593) motivasi didefinisikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Sondang P. Siagian (2004:138), memberikan definisi motivasi sebagai daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau

dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktunya dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Motivasi dapat dikatakan sebagai pengaruh kebutuhan dan keinginan pada intensitas dan arah seseorang yang menggerakkan orang tersebut untuk mencapai tujuan dari tingkat tertentu. Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Oemar Hamalik (2002:1973), motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif, dan reaksi untuk mencapai tujuan, juga sebagai dorongan dari dalam diri seseorang dan dorongan ini merupakan motor penggerak. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Konsep pembelajaran menurut Corey (Syaiful Sagala, 2011: 61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Belajar Menurut Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi Suryabrata, 1984:252) Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan

perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. menurut Nurkencana (1986 : 62) mengemukakan bahwa *prestasi belajar* adalah hasil yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran. Ditambahkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Secara sederhana bank diartikan sebagai lembaga keuangan yang kegiatan usahanya adalah menghimpun dana dari masyarakat dan menyalurkan kembali dana tersebut ke masyarakat serta memberikan jasa jasa bank lainnya. Sedangkan pengertian lembaga keuangan adalah seetiap perusahaan yang bergerak di bidang keuangan dimana kegiatannya apakah hanya menghimpun dana atau hanya menyalurkan dana atau keduanya. Metode pembelajaran Joyke (1992) dalam Trianto (2007:5) adalah perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat- perangkat termasuk didalamnya buku-buku, film, computer, cd pembelajaran, kurikulum, dll.

Menurut Smaldino, dkk. (2005:49) model ASSURE adalah salah satu model yang dapat menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif. Model Assure pada pelaksanaannya

memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas. Jadi dengan melakukan perencanaan secara sistematis, dapat membantu memecahkan masalah dan membantu mempermudah menyampaikan pembelajaran. Karena proses pembelajaran itu merupakan proses yang kompleks dan merupakan suatu sistem yang perlu dilakukan dengan pendekatan sistematis. **A: Analyze learner characteristic (menganalisa karakter pebelajar)** Langkah yang pertama adalah mengidentifikasi karakteristik pebelajar. Pebelajar, mungkin peserta didik, mahapeserta didik, peserta pelatihan, atau anggota suatu organisasi pebelajar. Media dan teknologi dikatakan efektif bila ada kesesuaian antara karakteristik pebelajar dengan metode, media dan materi pembelajaran. **S = State objectives (menyatakan tujuan)** Langkah berikutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran sekhusus mungkin tujuan ini mungkin dijabarkan dalam silabus, buku teks, kurikulum, atau dikembangkan sendiri oleh guru. Suatu pernyataan tujuan, bukan apa yang direncanakan oleh guru dalam pembelajaran melainkan apa yang harus dicapai pebelajar dengan pembelajaran itu. Suatu tujuan merupakan pernyataan yang akan dicapai, bukan bagaimana tujuan itu akan dicapai. **S = Select methods, media and materials (memilih metode, media dan materi)** Rencana untuk penggunaan media dan teknologi, pertama-tama tentu

saja menuntut pemilihan yang sistematis. Proses memilih ada tiga tahap yaitu: (1) menentukan metode yang sesuai untuk suatu tugas belajar, (2) memilih bentuk media yang cocok dengan metode yang akan disajikan, dan (3) memilih, memodifikasi atau merancang materi secara khusus dalam bentuk media. **U = Utilize media and materials (memanfaatkan media dan materi)** Perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered ke student-centered*, yang lebih memungkinkan pebelajar untuk memanfaatkan materi, baik secara mandiri atau kelompok kecil daripada mendengarkan presentasi guru secara klasikal. Untuk mengaplikasikan media dan materi baik untuk *teacher-centered* maupun *student-centered*, perlu melakukan **R = Require Learner Participation (meminta partisipasi pebelajar)** Pendidik yang merealisasikan partisipasi aktif dalam pembelajaran. **E = Evaluate (menilai)** Evaluasi dan revisi merupakan komponen yang paling penting untuk pengembangan kualitas pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, menilai metode dan media dan revisi

METODE PENELITIAN

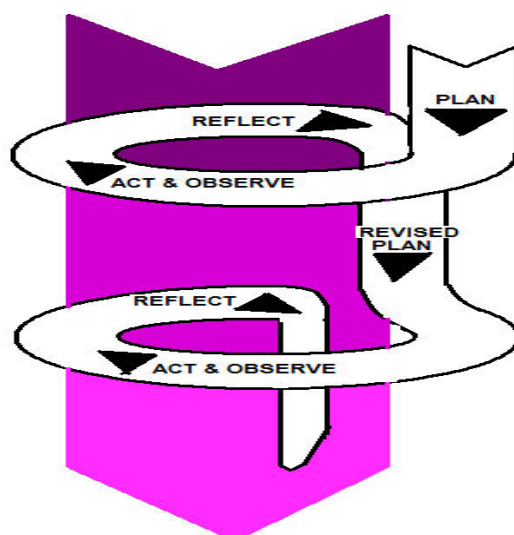
Sedangkan proses penelitian tindakan kelas ini menggunakan model siklus yang dikemukakan oleh Kemmis & MC. Taggart. Pada siklus PTK, setiap kali putaran (siklus) terdiri atas: planning

(perencanaan), *acting* (pelaksanaan), *observing* (pengobservasian), dan *reflecting* (perefleksian), hasil refleksi ini kemudian dipergunakan untuk memperbaiki perencanaan (*revise plan*) berikutnya. Kemmis & MC. Taggart menyatakan bahwa model penelitian tindakan kelas berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus selanjutnya.

Model Kemmis & MC. Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin, hanya saja komponen *acting* (tindakan)

dengan *observing* (pengalaman) dijadikan sebagai satu kesatuan, disatukannya kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa penerapan antara *acting* dan *observing* merupakan dua kegiatan yang tidak terpisahkan, yang artinya kedua kegiatan haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu, jadi jika berlangsungnya suatu tindakan begitu pula observasi juga dilakukan. Bagan alur rancangan siklus penelitian tindakan kelas dapat dilihat sebagai berikut ini:

Gambar 3. 1 Siklus PTK model Kemmis & MC. Taggart



Sumber: (Peserta didik, 2008:18)

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari data utama dan data pendukung. Sumber data utama adalah peserta didik kelas X AK 2 SMK Negeri 1 Sragen tahun pelajaran 2017/2018, data tersebut diambil dari daftar nilai dan catatan harian peserta didik. Sedangkan data pendukung berasal

dari teman sejawat atau guru sebagai mitra kolaborasi yang menjadi observer.

Hasil tes, presensi, nilai tugas serta data kualitatif yang menggambarkan keaktifan peserta didik, antusias peserta didik, partisipasi dan kerjasama dalam diskusi, kemampuan atau keberanian peserta didik dalam melaporkan hasil.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu : tes, observasi, dan dokumen. Untuk menguji validitas data, peneliti menggunakan dua macam uji validitas, yaitu: Triangulasi sumber data yaitu membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang telah diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Informasi dari nara sumber yang satu dibandingkan dengan informasi dari nara sumber lainnya. Triangulasi metode adalah mengumpulkan data yang sejenis tetapi dengan menggunakan teknik atau metode pengumpulan data yang berbeda. Misalnya wawancara dan observasi. Penggunaan metode pengumpulan data yang berbeda ini untuk menguji kemantapan informasinya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis (Suwandi, 2011:66). Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk data kuantitatif, yakni dengan membandingkan hasil antarsiklus. Peneliti membandingkan hasil sebelum penelitian dengan hasil akhir pada akhir setiap siklus. Teknik analisis kritis berkaitan dengan data kualitatif. Teknik tersebut mencakup kegiatan untuk mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil analisisnya dijadikan dasar dalam penyusunan perencanaan

tindakan untuk tahap berikutnya. Setiap siklus berakhir dianalisis kekurangan dan kelebihan sehingga dapat diketahui peningkatan prestasi belajar pada setiap siklus. Indikator Keberhasilan Penilaian Pengetahuan berdasarkan tes rata-rata pada akhir siklus minimal mencapai 79. Penilaian Keterampilan berdasarkan pengamatan pada akhir siklus minimal mencapai 79. Ketuntasan belajar secara klasikal minimal ≥ 79 sebesar 85%.

HASIL PENELITIAN

Kondisi pembelajaran prapenelitian adalah kondisi sebelum dilaksanakannya penelitian dengan menerapkan metode Assure, yaitu pada saat peneliti masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran Mapel Perbankan Dasar pada tahun pelajaran 2017/2018. Untuk kelas X AK 2 dengan jumlah peserta didik 36 anak diperoleh nilai rata-rata mapel Mapel Perbankan Dasar yang mendapat predikat baik hanya berkisar 60% dengan nilai tertinggi 80, terendah 60 dan rata-rata 69 untuk pengetahuannya. Sedangkan untuk nilai keterampilan dari empat indikator yang digunakan mendapat predikat baik hanya 61 % dengan nilai tertinggi 80, terendah 60 dan rata-rata 67 dan hal ini harus ditingkatkan. Hasil observasi terhadap guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat tabel sebagai berikut

:

Tabel 4. 11 Hasil observasi terhadap guru dalam pembelajaran Siklus I dan Siklus II

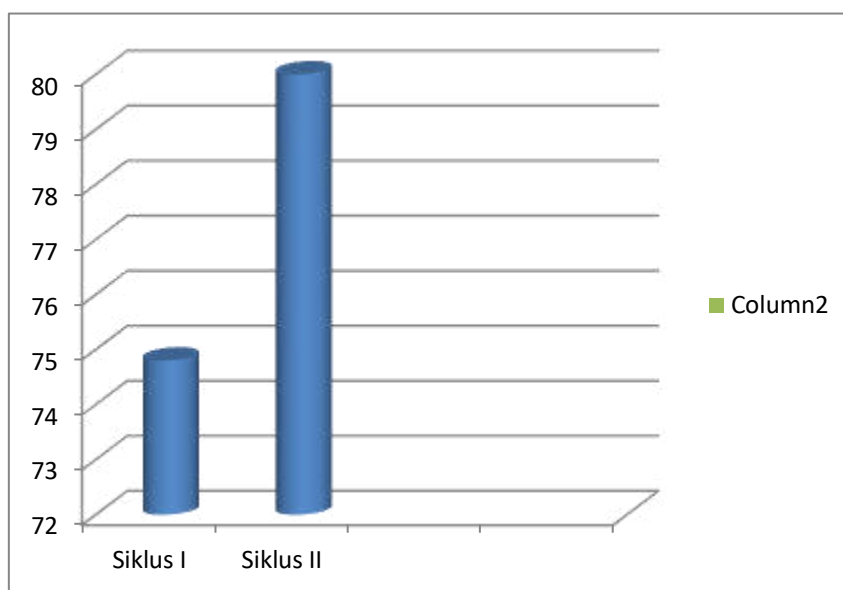
No	Uraian	Siklus I		Siklus II	
		Skor	Predikat	Skor	Predikat
1	Apersepsi dan Motivasi	67	Cukup	80	Baik
2	Penggunaan Bahasa yang Benar dan Tepat dalam Pembelajaran	76	Baik	80	Baik
3	Penguasaan Materi Pelajaran	75	Cukup	80	Baik
4	Penggunaan Waktu Sesuai Rencana	80	Baik	82	Baik
5	Pemanfaatan Sumber Belajar/Media dalam Pembelajaran	76	Baik	80	Baik
6	Melakukan kegiatan Penutup	75	Cukup	80	Baik
	Rata-rata	74,8	Cukup	80,33	Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :

Guru dalam menyampaikan apersepsi dan motivasi pada siklus I mendapat skor 67 dan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 80. Guru dalam penggunaan bahasa dalam pembelajaran pada siklus satu masih banyak kekurangan sehingga hanya memperoleh skor 75, sedangkan pada siklus II ada peningkatan menjadi 80. Guru dalam menguasai materi pada siklus I kurang menguasai sehingga memperoleh skor 75, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80. Dalam pemanfaatan waktu pada siklus I guru

sudah baik dalam pemanfaatan waktu dengan skor 80, dan pada siklus II menjadi lebih baik dengan skor 82. Guru dalam pemanfaatan sumber belajar pada siklus I belum begitu lengkap sehingga memperoleh skor 76, sedangkan pada siklus II menjadi lebih lengkap sehingga mendapat skor 80. Guru pada siklus I dalam melakukan kegiatan penutupan kurang sempurna sehingga mendapat predikat skor 75, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 80. Nilai rata-rata aktivitas guru pada siklus I sebesar 74,8 dan pada siklus II naik menjadi 80,33.

Untuk lebih jelasnya hasil diatas dapat dilihat melalui gambar grafik di bawah ini :



Gambar 4.1 Grafik Rata-rata Peningkatan Pelaksanaan Pembelajaran Guru

Peningkatan Keaktifan Peserta Didik

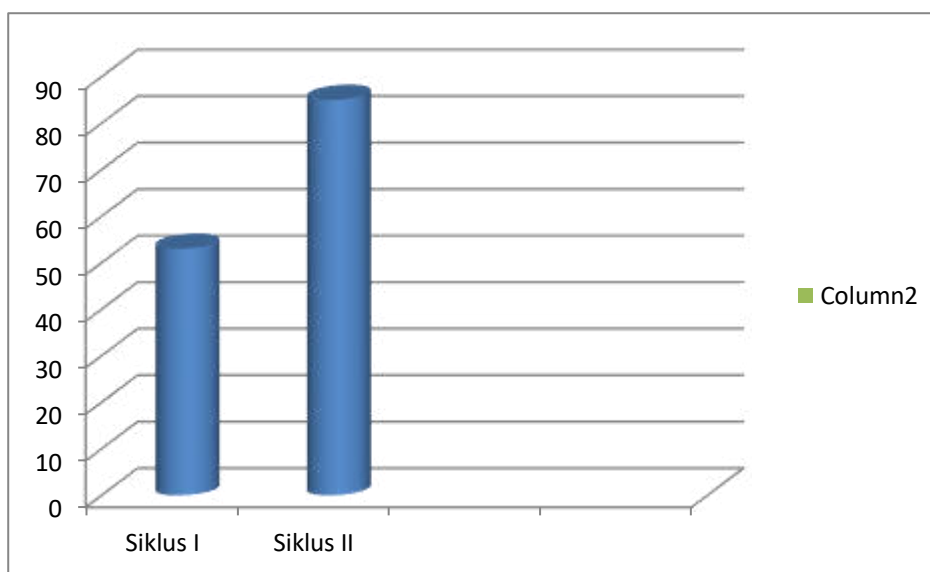
Penerapan metode Assure dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran materi Mapel Perbankan Dasar sebagai berikut. Antusias peserta didik terhadap materi yang disampaikan terjadi peningkatan 48,9 %, yang pada siklus I sebesar 44,4% pada siklus II menjadi 83,3%. Ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran meningkat sebesar 33,4%, dari siklus I yang Cuma 52,7% pada siklus II menjadi 86,1%. Keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat meningkat sebesar 33,3%, dari siklus I yang Cuma 50% di siklus II menjadi 83,3%. Kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan meningkat sebesar 38,8%, siklus I sebesar 50% meningkat menjadi 83,3% pada siklus II. Rata-rata keaktifan peserta didik pada siklus I sebesar 53 % naik menjadi 85% pada siklus II. Hal ini berarti terdapat peningkatan yang sangat baik

Tabel 4. 12 Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Σ	Siklus I	Siklus II	Meningkat (%)	
			Σ	%		
1	Peserta didik antusias terhadap materi yang disampaikan	16	44,4	30	83,3	48,9
2	Peserta didik tertarik dalam kegiatan	19	52,7	31	86,1	33,4

	pembelajaran						
3	Peserta didik berani menyampaikan pendapat	18	50	30	83,3	33,3	
4	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan	18	50	32	88,8	38,8	
	Rata-rata		53		85	32	

Dari tabel diatas juga bisa di buat dalam bentuk grafik seperti dibawah ini



Gambar 4.2 Grafik Rata-rata Peningkatan Keaktifan Peserta didik

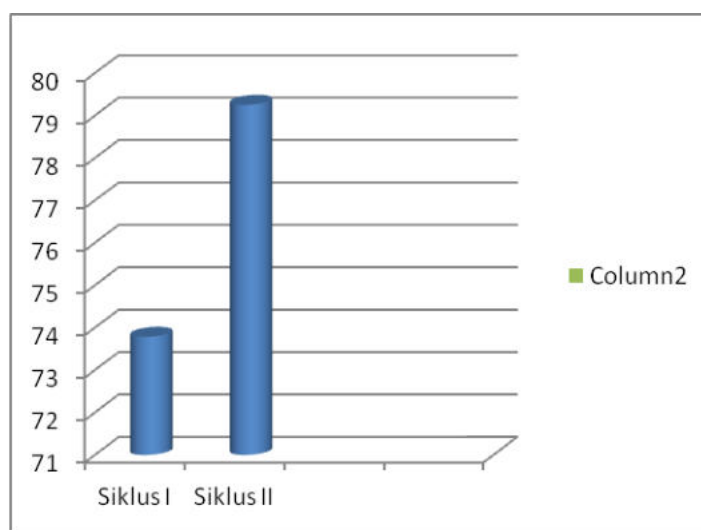
Peningkatan Kompetensi Keterampilan Peserta Didik

Penerapan metode Assure dapat meningkatkan kompetensi Keterampilan peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran Mapel Perbankan Dasar sebagai berikut : Penguasaan Materi peserta didik dalam pembelajaran nilai rata-rata 74,59 pada siklus I naik menjadi 80 dengan predikat Baik pada siklus II. Kemampuan penyajian materi mencapai rata-rata 79,13 pada siklus I, pada siklus II menjadi 80 dengan predikat baik. Kemampuan Presentasi dalam berdiskusi maupun pembelajaran nilai rata-rata 73,03 di siklus I naik menjadi 80 di siklus II dengan kriteria baik. Kemampuan berargumentasi peserta didik dalam pembelajaran /menyelesaikan tugas nilai rata-rata 73,59 di siklus I naik menjadi 80 dengan kriteria baik. Sedangkan nilai rata-rata klasikal untuk kompetensi keterampilan baru mencapai 73,78 di siklus I naik menjadi 80 dengan kriteria baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat table di bawah ini

Tabel 4. 13 Peningkatan Kompetensi Ketrampilan Peserta Didik

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Meningkat
1	Penguasaan materi	74,59	80	5,41
2	Penyajian materi	79,13	80	6,09
3	Presentasi	73,03	80	4,97
4	Kemampuan berargumentasi	73,59	80	5,41
	Rata-rata	73,78	80	5,47

Dari tabel diatas juga dapat dilihat dalam bentuk gambar grafik seperti di bawah ini



Gambar 4.3 Grafik Rata-rata Peningkatan ketrampilan peserta didik

Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik

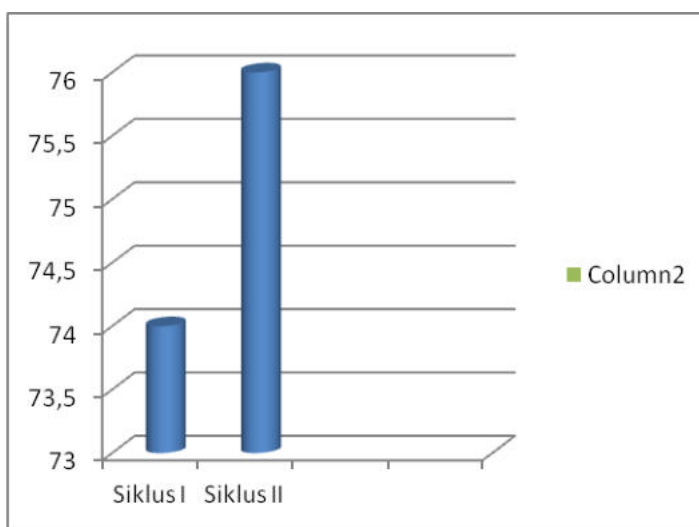
Penerapan metode Assuredapat meningkatkan kompetensi Kemampuan Presentasi dalam pembelajaran materi Mapel Perbankan Dasar sebagai berikut :

Tabel 4. 14 Peningkatan Kompetensi Pengetahuan Peserta didik

No	Uraian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Nilai terendah	65	71	6
2	Nilai tertinggi	83	88	4
3	Rata-rata	74	76	2

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan terhadap kompetensi pengetahuan peserta didik sebagai berikut : Nilai terendah pada siklus I 65, mengalami peningkatan 6 menjadi 71 pada siklus II Nilai tertinggi pada siklus I 83, mengalami peningkatan 4 menjadi 88 pada siklus II. Nilai rata-rata pada siklus I 74 meningkat menjadi 76 pada siklus II, terjadi peningkatan 2 poin.

Jika dilihat dengan grafik seperti di bawah ini



Gambar 4. 4 Grafik Rata-rata Peningkatan Nilai Pengetahuan Peserta Didik

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Nilai rata-rata aktivitas guru pada siklus I sebesar 74,8 dan pada siklus II naik menjadi 80,33, Rata-rata keaktifan peserta didik pada siklus I sebesar 53 % naik menjadi 85% pada siklus II. Nilai ketrampilan Peserta Didik juga mengalami peningkatan Nilai rata-rata pada siklus I 73,78 meningkat menjadi 80 pada siklus II, terjadi peningkatan 6,2 poin. Nilai rata-rata Pengetahuan Peserta Didik pada siklus I 74 meningkat menjadi 76 pada siklus II, terjadi peningkatan 2 poin.

DAFTAR REFERENSI

Anni, 2004. Pengertian Belajar Mengajar. <http://www.andreanperdana.com/2013/03/pengertian-belajar-mengajar-pembelajaran.html>: diunduh pada

tanggal 12 Pebruari 2016 waktu 21.30 wib

- A. Tabrani R (1994) Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar, Bandung: Remaja Rosda Karya
- Abin Syamsudin Makmun (2001), Psikologi Kependidikan, Jakarta: Remaja Rosda Karya
- Depdikbud (1996). Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka
- Djamarah. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Dr. S. Nasution, MA. 1992. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar* , Jakarta : Bumi Aksara
- Dimiyati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dikmenum. 2003. *Menjadi Guru Yang Terampil*. Jakarta: Direktorat

- Menengah Umum Ditjen Pendidikan dasar dan Menengah. Depdiknas.
- Erman Suherman dkk. (2001). *Strategi Pembelajaran Mapel Perbankan Dasar Kontemporer*. JICA Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Nurkencana. 2005. *Evaluasi Hasil Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- Nana Sudjana dan Daeng Arifin. (1988). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Oemar Hamalik. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Ruseffendi. (1992). *Pendidikan Mapel Perbankan Dasar 3*. Jakarta: Depdikbud
- Sumardi SuryaBrata, 1984 . *Pengertian Belajar Menurut Ahli*. [www.academia.edu/8246528/Pengertian-Belajar-Menurut -Ahli](http://www.academia.edu/8246528/Pengertian-Belajar-Menurut-Ahli): Diunduh pada tanggal 02 Pebruari 2016, waktu 21.00 wib
- Sudjana, Nana. 1989. *Cara Belajar Siswa Aktif-Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sondang P. Siagian. 2004. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, AM. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Jakarta.
- Suharsimi Arikunto, 2008: *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana, Djudju (2000). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Alfabeta
- Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Undang-Undang RI No.20 Th.2003 , *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung : Fermana, 2003
- WS. Winkel. (1983) *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia, 1983
- W.S. Winkel. (1996). *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Grasindo.

Penerapan Model *Cooperative Group Investigation* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah

Sri Harsini
SMK N I MIRI Sragen
Email: kusumain47@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana penerapan *Cooperative Group Investigation* untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah siswa SMK . Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Kegiatan penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Pada Siklus I siswa hanya diberikan tugas dan pertanyaan lisan, sementara pada Siklus II menerapkan *Cooperaive Group Investigation* Capaian dari penelitian ini diantaranya peningkatan persentase hasil belajar siswa, dari 67,74 % pada Pra Siklus, menjadi 83,87% pada akhir Siklus I, dan menjadi 93,55 % pada akhir Siklus II. Peningkatan lainnya terjadi pada keaktifan siswa dan guru. Persentase keaktifan siswa mengalami peningkatan dari 43,33% pada Pra Siklus, menjadi 61,29 % pada Siklus I, dan menjadi 93,55 % pada akhir Siklus II. Sementara aktivitas guru meningkat dari 74% pada Pra Siklus, menjadi 80% pada Siklus I, dan menjadi 87% pada akhir Siklus II. Peningkatan ini tentu dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan selama proses pembelajaran oleh guru dan kolaborator selama dua Siklus. Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan penerapan *Cooperative Group Investigation* secara tepat mampu meningkatkan hasil belajar Sejarah siswa SMK.

Kata kunci: *Cooperative Group Investigation*, Prestasi Belajar, Sejarah

The Application of Cooperative Group Investigation Divisions to Improve The Learning Achievement of History of Vocational Students

Sri Harsini
SMK N I MIRI Sragen
Email: kusumain47@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to find out the application of Coperative Group Investigation capable to improve the learning outcomes of history of vocational students. This study was a Classroom Action Research. These activities are conducted in two cycles. At first cycle, students only provided assignment and test verbal , while on second sycle, use of student teams achievement divisons. The results of this study were increasing the percentage of students learning interest, from 67,74% in Precycles to 83,87% at the end of cycles I, and became the 93,55% at the end of the cycle II. Another improvement occurred in the activities of students and teachers. The percentage of students activity has increased from 43,33 % in Pre cycle, being 61,29 % in Cycle I, and became 93,55 % at the end of the cycle II. While the activity of the teachers increased from 74% in Pre cycle, being 80% in Cycle I, and 87% at the end of the cycle II. All of thees improvements are certainly due to the presence of improvements during the learning process carried out by the teachers and collaborators over the last two cycles. Based on the Classroom Action Research has been done in SMK can be concluded that the utilizations of Student teams achievement divisons to improve the learning outcomes of history of SMK.

Keywords: *Coopretaive Group Investigation, Learning Achievement, History*

PENDAHULUAN

Berlakunya Kurikulum 2013 atau lebih dikenal dengan istilah Kurtilas memberi sinyal kepada guru untuk melakukan perubahan dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan pembelajaran telah diberikan rambu-rambu dalam silabus berupa Kompetensi Dasar, sedangkan tujuan secara mendetail dan lebih terfokus pada materi dirumuskan berupa indikator-indikator yang harus dirumuskan sendiri oleh guru. Dengan pemberian pengalaman pembelajaran untuk mencapai suatu konsep tertentu, maka proses evaluasi juga mengalami perubahan. Proses evaluasi yang dahulu dilaksanakan secara sempit dan terbatas yaitu hanya melakukan test tertulis sekarang nampaknya harus bergeser ke arah sistem penilaian yang lebih holistik dan menyentuh pada indikator hasil pembelajaran sebagai bukti dari pengalaman belajar yang telah peserta didik alami.

Sehubungan dengan hal tersebut, perlu adanya proses penilaian yang tidak hanya mengukur satu aspek kognitif saja, akan tetapi juga perlu adanya penilaian baru yang bisa mengukur aspek proses atau kinerja peserta didik secara aktual yang dapat mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik secara holistik atau keseluruhan. Sehingga diperlukan bentuk assessment lain yang disebut *product assessment*. (Hesty Borneo, 2012)

Pendidikan sejarah di sekolah menengah kejuruan dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam berinisiatif, berekspresi, berkeaktifitas, berapresiasi, serta dapat menumbuhkan sikap cinta tanah air, menghargai produk sendiri, kerjasama, toleransi, menghargai orang lain/pemimpin. Sehingga dengan mempelajari sejarah peserta didik dapat menyeimbangkan antara kecerdasan intelegensi, kecerdasan spiritual maupun emosional yang nantinya diharapkan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari melalui tindakan nyata untuk dapat menjadi generasi penerus yang berdedikasi tinggi terhadap tanah airnya.

Sejarah adalah ilmu masa lampau yang penting dalam pembangunan moral bangsa dan menumbuhkan nasionalisme yang tinggi, hal ini disebabkan dalam peristiwa sejarah mempunyai nilai-nilai yang dapat diambil dan diajarkan oleh guru melalui peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi di masa lampau. Guru harus mempunyai metode yang tepat dalam menyampaikan materi agar peserta didik tidak bosan dan mempunyai motivasi dalam proses pembelajaran

Rendahnya prestasi belajar sejarah khususnya materi “Hasil Kebudayaan Jaman Batu” disebabkan kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, kurang tercukupinya buku

dari pemerintah sebagai sumber belajar dan kemampuan guru yang belum menerapkan variasi model pembelajaran. Kondisi tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih dibawah KKM yang ditetapkan oleh satuan pendidikan yaitu sebagai berikut rata-rata nilai keterampilan yang diperoleh peserta didik adalah 68,08 peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal secara klasikal ada 58,06%, sehingga predikat yang dicapai pada nilai keterampilan D dengan kategori kurang secara klasikal. Sedangkan hasil prestasi belajarnya rata-rata yang dicapai peserta didik 68,06, peserta didik yang mencapai nilai KKM secara klasikal ada 67,74% dengan predikat D dan kategori kurang. Sedangkan Aktivitas peserta didik hanya ada 13 peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran dengan prosentase 43,33%, dengan modus kurang aktif.

Permasalahan belum tercapainya KKM animasi berkaitan erat dengan prestasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut. Guru mata pelajaran sejarah mengatakan bahwa peserta didik dalam mengikuti pembelajaran kurang bersemangat, cenderung pasif karena lebih banyak menerima penjelasan dari guru saja. Selain itu, dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, mereka mengerjakan tugas tersebut asal jadi, tidak tepat waktu dalam mengumpulkan bahkan ada yang

tidak mengerjakan sama sekali. Faktor penyebab lain yang memungkinkan munculnya permasalahan tersebut juga bisa bersumber dari metode pembelajaran yang digunakan, termasuk penggunaan media pembelajaran. Pada Pra Siklus, terlihat peran guru masih sangat dominan, pembelajaran lebih terpusat pada guru (*teacher-centered*). Hal ini menyebabkan peserta didik kehilangan kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri. Aktivitas di kelas lebih bersifat menerima materi atau mendengarkan penyampaian guru dan hanya mencapai persentase 74 %. Keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki sekolah tidak menjadikan guru kreatif membuat media-media sederhana, justru menjadikan modul sebagai sumber belajar utama. Kondisi inilah yang pada akhirnya membuat sebagian besar peserta didik menjadi pasif dan cepat merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di kelas.

Melihat kondisi demikian, penelitian ini dilakukan dalam maksud untuk melihat apakah dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda, dapat memiliki pengaruh khususnya dalam membangkitkan prestasi belajar siswa. Melalui penelitian ini, penulis menawarkan metode *Cooperative Group Investigation* . Model *Group investigation* seringkali disebut sebagai metode pembelajaran kooperatif yang paling kompleks. Hal ini disebabkan oleh metode ini memadukan beberapa

landasan pemikiran, yaitu berdasarkan pandangan konstruktivistik, democratic teaching, dan kelompok belajar kooperatif.

Berdasarkan pandangan konstruktivistik, proses pembelajaran dengan model group investigation memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan sampai cara mempelajari suatu topik melalui investigasi. *Democratic teaching* adalah proses pembelajaran yang dilandasi oleh nilai-nilai demokrasi, yaitu penghargaan terhadap kemampuan, menjunjung keadilan, menerapkan persamaan kesempatan, dan memperhatikan keberagaman peserta didik (Budimansyah, 2007: 7).

Group investigation adalah kelompok kecil untuk menuntun dan mendorong peserta didik dalam keterlibatan belajar. Metode ini menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok (*group process skills*). Hasil akhir dari kelompok adalah sumbangan ide dari tiap anggota serta pembelajaran kelompok yang notabene lebih mengasah kemampuan intelektual peserta didik dibandingkan belajar secara individual.

Eggen & Kauchak (dalam Maimunah, 2005: 21) mengemukakan *Group*

investigation adalah strategi belajar kooperatif yang menempatkan peserta didik ke dalam kelompok untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode GI mempunyai fokus utama untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik atau objek khusus.

Investigation berkaitan dengan kegiatan mengobservasi secara rinci dan menilai secara sistematis. Jadi investigasi adalah proses penyelidikan yang dilakukan seseorang, dan selanjutnya orang tersebut mengkomunikasikan hasil perolehannya, dapat membandingkannya dengan perolehan orang lain, karena dalam suatu investigasi dapat diperoleh satu atau lebih hasil. Dengan demikian akan dapat dibiasakan untuk lebih mengembangkan rasa ingin tahu. Hal ini akan membuat peserta didik untuk lebih berpikir aktif dan mencetuskan ide-ide atau gagasan, dan mampu menarik kesimpulan berdasarkan hasil diskusinya.

Model investigasi kelompok merupakan model pembelajaran yang melatih para peserta didik berpartisipasi dalam pengembangan sistem sosial dan melalui pengalaman, secara bertahap belajar menerapkan metode ilmiah untuk meningkatkan kualitas masyarakat. Model ini merupakan bentuk pembelajaran yang mengkombinasikan dinamika proses demokrasi dengan proses inquiry akademik.

Melalui negosiasi, peserta didik belajar pengetahuan akademik dan mereka terlibat dalam pemecahan masalah sosial. Dengan demikian kelas harus menjadi sebuah miniatur demokrasi yang dihadapkan pada masalah-masalah dan melalui pemecahan masalah, memperoleh pengetahuan dan menjadi sebuah kelompok sosial yang lebih efektif.

Model *Group Investigation* paling sedikit memiliki tiga tujuan yang saling terkait:

(1) Group Investigasi membantu peserta didik melakukan investigasi terhadap suatu topik secara sistematis dan analitik. Hal ini mempunyai implikasi yang positif terhadap pengembangan keterampilan penemuan dan membantu mencapai tujuan. (2) Pemahaman terhadap suatu topik yang dilakukan melalui investigasi secara mendalam. (3) Group Investigasi melatih peserta didik untuk bekerja secara kooperatif dalam memecahkan suatu masalah. Dengan adanya kegiatan tersebut, peserta didik dibekali keterampilan hidup (*life skill*) yang berharga dalam kehidupan bermasyarakat. Jadi guru menerapkan model pembelajaran GI dapat mencapai tiga hal, yaitu dapat belajar dengan penemuan, belajar isi dan belajar untuk bekerja secara kooperatif.

Langkah-langkah model pembelajaran Group Investigasi menurut Sharan (dalam Supandi, 2005: 6) mengemukakan

langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran GI sebagai berikut: (1) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen. (2) Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan. (3) Guru mengumpulkan ketua kelompok untuk membagi materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya. (4) Masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya. (5) Setelah selesai, masing-masing kelompok yang diwakili ketua kelompok atau salah satu anggotanya menyampaikan hasil pembahasannya. (6) Kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasannya. (7) Guru memberikan penjelasan singkat (*klarifikasi*) bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan. (8) Evaluasi.

Pelaksanaan langkah – langkah pembelajaran di atas tentunya harus berdasarkan prinsip pengelolaan atau reaksi dari metode pembelajaran kooperatif model Group Investigation. Dimana di dalam kelas yang menerapkan model GI, pengajar lebih berperan sebagai konselor, konsultan, dan pemberi kritik yang bersahabat. Dalam kerangka ini pengajar sebagai membimbing dan mengarahkan kelompok menjadi tiga tahap: (1) Tahap pemecahan masalah, (2) Tahap pengelolaan kelas, (3) Tahap pemaknaan secara perseorangan. Tahap pemecahan

masalah berkenaan dengan proses menjawab pertanyaan, apa yang menjadi hakikat masalah, dan apa yang menjadi fokus masalah. Tahap pengelolaan kelas berkenaan dengan proses menjawab pertanyaan, informasi apa yang saja yang diperlukan, bagaimana mengorganisasikan kelompok untuk memperoleh informasi itu. Sedangkan tahap pemaknaan perseorangan berkenaan dengan proses pengkajian bagaimana kelompok menghayati kesimpulan yang dibuatnya, dan apa yang membedakan seseorang sebagai hasil dari mengikuti proses tersebut (Thelen dalam Winataputra, 2001: 37).

Untuk dapat menentukan tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran dilakukan usaha untuk menilai hasil belajar. "Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemajuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah dipelajari dan ditetapkan (Arikunto, 2009). Selain penilaian pengetahuan juga dilakukan penilaian ketrampilan diantaranya dalam pembuatan produk. Penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Penilaian produk meliputi penilaian kemampuan peserta didik membuat produk-produk teknologi dan seni, seperti: makanan, pakaian, hasil karya seni (patung, lukisan, gambar), barang-barang terbuat dari kayu, keramik, plastik, dan logam. (Ramlan Arie, 2011)

Penilaian adalah pengambilan suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik atau buruk. Penilaian bersifat kualitatif. Sedangkan produk adalah sesuatu yang dihasilkan. Jadi penilaian hasil kerja peserta didik adalah penilaian terhadap keterampilan peserta didik dalam membuat suatu produk benda tertentu dan kualitas produk tersebut. (M.Nur Ampana Lea, 2011). Penilaian hasil kerja peserta didik (Product Assessment) adalah penilaian terhadap keterampilan peserta didik dalam membuat suatu produk benda tertentu dan kualitas produk tersebut. (Hesty Borneo, 2012).

Penilaian hasil kerja peserta didik (Product Assessment) terdapat dua tahapan penilaian yaitu: (1) penilaian tentang pemilihan dan cara penggunaan alat serta prosedur kerja peserta didik; (2) penilaian tentang kualitas teknis maupun estetika hasil karya/ kerja peserta didik. Hasil kerja yang dimaksud di sini adalah produk kerja peserta didik yang bisa saja terbuat dari kain, kertas, metal, kayu, plastik, gabus, keramik, dan hasil karya seni seperti lukisan, gambar, dan patung.

Pengembangan produk meliputi 3 (tiga) tahap dan setiap tahap perlu diadakan penilaian yaitu: (1) Tahap persiapan, meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dalam merencanakan, menggali, dan mengembangkan gagasan, dan mendesain produk. (2) Tahap pembuatan produk

(proses), meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dalam menyeleksi dan menggunakan bahan, alat, dan teknik. (3) Tahap penilaian produk (appraisal), meliputi: penilaian produk yang dihasilkan peserta didik sesuai kriteria yang ditetapkan. (Ramlan Arie, 2011). Tiga tahapan yang harus diperhatikan yaitu tahap perencanaan atau perancangan, tahap produksi, dan tahap akhir. Semua harus dilakukan oleh peserta didik meskipun terdiri atas beberapa yang berbeda tetapi semua itu merupakan suatu proses yang padu. Berhubung ketiga tahap itu merupakan proses yang padu, maka guru bisa saja melakukan penilaian tentang kemampuan peserta didik dalam memilih teknik kerja pada tahap produksi dan pada tahap akhir.

Sementara itu fase dalam menghasilkan produk adalah : (1) Persiapan: peserta didik dapat dinilai dalam kemampuannya membuat perencanaan, bereksplorasi, mengembangkan gagasan, dan membuat desain produk. (2) Produksi: peserta didik dapat dinilai dalam kemampuannya memilih dan menggunakan bahan, alat, dan teknik. (3) Refleksi: peserta didik dapat dinilai dalam hal estetika, kesempurnaan produk, fungsional, keorisinilan.

Dalam langkah-langkah penilaian produk meliputi : (1) Pada tahap persiapan, peserta didik membuat rencana,

mengumpulkan gagasan, dan kemudian membuat desain (rancangan) produk apa yang akan dibuat. Guru memberi saran-saran untuk melengkapi gagasan atau menyempurnakan desain. Pada akhir tahap ini guru melakukan penilaian tentang kemampuan peserta didik merencanakan, menggali, dan mengembangkan gagasan, serta mendesain produk. (2) Pada tahap pembuatan produk, peserta didik memilih dan menggunakan bahan, alat, dan teknik yang sesuai dengan desain yang telah disusun. Dalam proses pembuatan dimungkinkan peserta didik membutuhkan bantuan berupa saran-saran dari guru. Pada akhir tahap ini guru melakukan penilaian tentang kemampuan peserta didik menyeleksi dan menggunakan bahan, alat, dan teknik. (3) Pada tahap penyerahan, peserta didik menyajikan produk atau memamerkannya kepada komunitas sekolah disertai uraian tertulis mengenai seluk-beluk produk tersebut, seperti maksud, ciri-ciri, proses perancangan dan pembuatan, dan lain-lain. Pada akhir tahap ini guru melakukan penilaian tentang kemampuan peserta didik membuat produk sesuai kegunaan dan memenuhi kriteria yang telah disepakati. (M.Nur Ampana Lea, 2011).

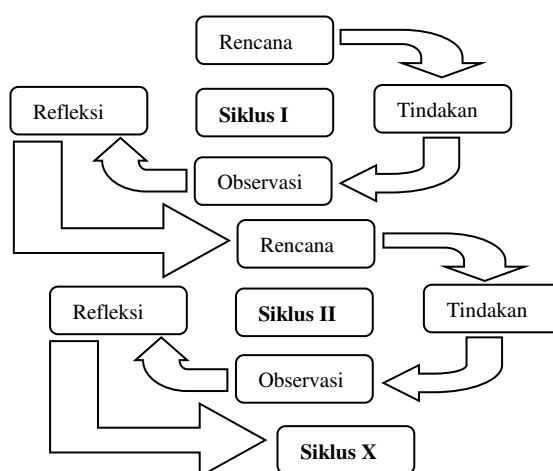
Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik adalah sebagai berikut ; (1) Faktor internal (Intelegensia, Minat, Faktor Keadaan fisik dan Psikis), (2) Faktor eksternal (Dari peserta didik,

Guru, lingkungan keluarga, sumber belajar
) Menurut ahmadi (dalam
ainamulyana.blogspot) Ainamulyana
(blogspot.cp.id/2016/01/prestasi-nelajar-
peserta didik-pengertian-dan.html?=1
diakses pada 21 Maret 2016 pukul 21.09)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas, selanjutnya disingkat PTK. Menurut Arikunto (2010: 104) PTK merupakan suatu penelitian yang akar masalahnya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan. PTK bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas

proses dan hasil pembelajaran. Prosedur pelaksanaan PTK meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklusnya. Berikut adalah gambar prosedur penelitian PTK.



Gambar 1. Prosedur Penelitian PTK (Adopsi Kemmis & Taggart)

Perencanaan; kegiatannya antara lain merumuskan spesifikasi sementara dalam meningkatkan hasil belajar dengan *Cooperative Group Investigation*, menyusun rencana pelaksanaan tindakan, membuat instrumen penelitian, membuat RPP dengan pembelajaran menggunakan *Cooperative Group Investigation*, membuat lembar observasi untuk merekam aktifitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

Tindakan; setelah diperoleh gambaran kelas, keadaan peserta didik dan sarana belajar, maka dilakukan tindakan dengan *Cooperative Group Investigation* sebagai model pembelajaran peserta didik.

Observasi; pada tahap ini dilakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya guna mencatat aktivitas guru dan siswa.

Refleksi; refleksi digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu siklus dan dilakukan pada setiap akhir siklus. Kegiatan ini untuk melihat keberhasilan dan kelemahan dari perencanaan yang dilaksanakan sebelumnya. Refleksi juga merupakan menjadi acuan dalam menentukan perbaikan atas kelemahan pelaksanaan siklus sebelumnya untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.

Pada penelitian ini, populasi penelitian adalah siswa di kelas X TKR 1 SMK Negeri 1 Miri. Sementara sampel yang diambil hanyalah 1 kelas yang memiliki rata-rata minat dan hasil belajar rendah. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sampling Purposive, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2009: 124). Pada penelitian ini pertimbangan yang digunakan adalah berdasarkan hasil tugas yang menunjukkan rata-rata minat dan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan pendekatan dan model penelitian yang dipilih serta situasi dan kondisi lapangan yang dijadikan objek dalam penelitian, maka metode

pengumpulan data yang digunakan berupa metode tes. Instrumen yang digunakan diantaranya tes lisan, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Tes lisan digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Cooperative Group Investigation* Tes lisan yang dipergunakan merujuk pada indikator-indikator materi Sejarah. Lembar observasi digunakan untuk diamati antara lain pelaksanaan tindakan, aktifitas belajar peserta didik, serta suasana dan kelancaran belajar. Tujuan pengamatan ini adalah untuk mengetahui kekurangtepatan pelaksanaan tindakan. Hasil observasi tersebut digunakan sebagai bahan diskusi antara peneliti dan kolabolator pada tahap refleksi dan selanjutnya dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan perencanaan siklus berikutnya. Pedoman wawancara digunakan untuk acuan dalam melakukan wawancara terhadap siswa yang memiliki minat tinggi dan rendah. Penelitian ini dikatakan berhasil dan dapat dihentikan apabila beberapa kriteria berikut ini telah tercapai.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Penelitian

No	Aspek	Target Pencapaian (%)	Teknik Pengukuran
1	Hasil belajar	≥ 85	Diukur melalui tes lisan
2	Keaktifan siswa	≥ 85	Siswa diamati pada saat pembelajaran berlangsung
3	Keaktifan guru	≥ 85	Guru diamati pada saat pembelajaran berlangsung

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa diukur melalui tes lisan yang diberikan pada setiap akhir pembelajaran, Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Pada saat Pra Siklus, hasil belajar siswa adalah sebesar 67,74%. Pada akhir Siklus I prosentasenya naik menjadi 83,87% dan di akhir Siklus II mengalami kenaikan lagi menjadi 93,55%. Aktivitas siswa dicatat melalui lembar pengamatan aktivitas siswa, baik pada pembelajaran Pra Siklus, Siklus I, maupun pada pembelajaran di Siklus II. Pada saat pembelajaran di Pra Siklus, persentase aktivitas siswa sebesar 43,33 %. Pada pembelajaran Siklus I mengalami kenaikan

cukup signifikan yakni menjadi 61,29 %. Sementara pada Siklus II keaktifannya meningkat menjadi 93,55 %. Aktivitas guru juga dicatat melalui lembar pengamatan aktivitas guru, seperti pada penilaian aktivitas siswa. Gunanya untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola kelas. Pada saat pembelajaran di Pra Siklus, persentase aktivitas guru adalah sebesar 74%. Pada pembelajaran Siklus I mengalami kenaikan yakni menjadi 80%. Sementara pada Siklus II kembali meningkat menjadi 87%. Rangkuman hasil tindakan secara lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Tindakan

No.	Kriteria	Target %	Pra Siklus %	Siklus I %	Siklus II %
1	Hasil belajar	≥85	67,74	83,87	93,55
2	Aktivitas siswa	≥85	43,33	61,29	93,55
3	Aktivitas guru	≥85	74	80	87

Berdasarkan rangkuman hasil penelitian terlihat jelas bahwa penerapan *Cooperative Group Investigation* secara tepat mampu meningkatkan hasil belajar sejarah siswa SMK. Pada penelitian ini, terpantau siswa menjadi lebih fokus dengan pembelajaran dengan tugas pembuatan produk. Pembuatan produk secara kelompok mengacu pada proses perencanaan dengan mengeksplorasi dan produksi dari alat bahan yang digunakan, serta orisinalitas produk. Suasana lebih kondusif, menarik dan kreatif. Kondisi inilah yang diharapkan sehingga pembelajaran berjalan efektif, efisien dan berdaya tarik.

Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan melalui tindakan-tindakan pada Siklus I dan Siklus II menyebabkan beberapa aspek mengalami peningkatan, seperti hasil belajar, aktivitas siswa dan aktivitas guru. Berdasarkan rangkuman hasil penelitian, maka dapat dikatakan penerapan *Cooperative Group Investigation* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan *Cooperative Group Investigation* secara tepat mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran animasi. Penerapan *Cooperative*

Group Investigation yang tepat artinya disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik bidang studi, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian, persentase hasil belajar sejarah siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Peningkatan ini tentu dikarenakan adanya perbaikan proses pembelajaran, salah satunya adalah penerapan *Cooperative Group Investigation* secara optimal dengan pembuatan produk.

Meskipun penerapan *Cooperative Group Investigation* mampu meningkatkan hasil belajar Sejarah siswa kelas X TKR 1 SMK N 1 Miri, bukan berarti hasil penelitian ini dapat digeneralisasikan pada kelas atau mata pelajaran lainnya. Dasar pemilihan media pembelajaran bukanlah kecanggihan, tetapi keefektifan, efisiensi dan daya tarik bagi siswa. Oleh karena itu, sebagai seorang guru pandai-pandailah dalam memilih media yang tepat, dan variasikan penggunaan media agar semua gaya belajar siswa dapat tercover.

DAFTAR REFERENSI

- Ainamulyana. 2016. *Pengertian Prestasi Belajar*.
<http://blogspotco.id/2016/prestasi-pelajar-siawa-pengertian>
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Budimansyah. 2007. *Peningkatan Prestasi Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Group Investigation*. Ojs.unm.ac.id
- Hesty Borne. 2012. *Penilaian Produk*.<http://sri89.blogspot.com/2013/01/Penilaian-produk.html?m=1>
- M. Nur Ampana Lea. 2011. *Penilaian Produk*.mnur91.blogspot.com
- Maimunah. 2005 *Pembelajaran Volume Bola dengan Belajar Kooperatif Model GI pada Peserta Didik Kelas X SMA Laboratorium UM*. Tesis. Tidak dipublikasikan. Malang Pascasarjana Universitas Negeri Malang
- Ramlan Arie. 2011. *Penilaian Produk dalam Proses Belajar Mengajar dalam Catatan Assesment dan Evaluasi*. Catatanassesment.blogspot.com
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA
- Supandi. 2005 *Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Group Investigation untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas XSMAN 2 Trawas Mojokerto*. Skripsi tidak dipublikasikan. Malang. Universitas Negeri Malang.
- Winataputra Udin S. 2001. *Model-model pembelajaran Inovatif*. Jakarta Pusat ; Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Implementasi Data Mining Self Regulated Learning Siswa pada Lingkungan Belajar Daring di Perguruan Tinggi

Eka Budhi Santosa
AMIK Harapan Bangsa Surakarta
Email: ekabudhisantosa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan data mining pada *Self Regulated Learning* Siswa dalam pembelajaran daring di perguruan tinggi menggunakan algoritma k-means. Metode analisis *cluster* dalam penelitian ini adalah metode k-menas. Penelitian dilakukan dengan mengambil data mahasiswa yang mengambil matakuliah Pendidikan Antikorupsi di AMIK-ABA Harapan Bangsa Surakarta. Jumlah data mahasiswa sebanyak 188. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan jumlah cluster menurut algoritma k-means yang diperoleh adalah delapan *cluster*.

Kata kunci: Self Regulated Learning, Pembelajaran Daring, K-Means

Implementation of Data Mining from Students' Self Regulated Learning in Online Learning Environment in Higher Education

Eka Budhi Santosa
AMIK Harapan Bangsa Surakarta
Email: ekabudhisantosa@gmail.com

Abstract

This study aims to apply data mining to Student Self Regulated Learning in online learning in higher education using the k-means algorithm. The cluster analysis method in this research is the k-menas method. The research was conducted by taking data from students who took the Anti-Corruption Education course at AMIK-ABA Harapan Bangsa Surakarta. The number of student data was 188 data. The results show that the number of clusters according to the k-means algorithm is eight clusters.

Keyword: Self Regulated Learning, Online Learning, K-Means.

PENDAHULUAN

Self Regulated Learning saat ini menjadi perhatian banyak peneliti dan telah menjadi bagian penting dalam praktik pembelajaran daring (Pintrich, 2000). Motivasi diri dan keterampilan mengatur diri dalam belajar sangat menentukan tingkat *Self Regulated Learning* siswa yang juga akan mempengaruhi keberhasilan capaian belajar siswa sesuai tujuan pembelajaran (Puustinen & Pulkkinen, 2001). Alasan ini mendasari bahwa pembelajaran seharusnya di desain untuk menolong siswa menyadari kebutuhan mereka sendiri dan mendorong semangat mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pentingnya mengetahui *Self Regulated Learning* siswa bagi dosen adalah sebagai upaya untuk memahami kebutuhan siswa sehingga dosen tidak hanya sekedar mengajar untuk memenuhi kewajibannya, tetapi lebih dari itu agar siswa mampu mencapai potensi maksimalnya dalam proses pembelajaran (Schunk & Zimmerman, 1994).

Empat asumsi tentang *Self Regulated Learning* menurut Wolters, Pintrich, & Karabenick (2006) adalah sebagai berikut : satu; landasan berfikir yang dinamis dan konstruktif. Hal itu menunjukkan bahwa siswa secara aktif mengkonstruksi pemahaman, tujuan, dan metode dari informasi yang terdapat pada lingkungan belajar mereka dan dari pikiran mereka sendiri. Kedua, *Self Regulated Learning* membuat siswa mampu mengontrol dirinya.

Artinya siswa bisa mengawasi, mengendalikan, mengatur bagian-bagian tertentu berdasarkan kognisi, motivasi dan *konduite* yang konsisten dengan karakteristik lingkungan. Ketiga adalah pandangan mengenai tujuan, kriteria, atau ketentuan. Hal itu berarti *Self Regulated Learning* dipakai sebagai alat menilai apakah proses pembelajaran bisa diteruskan atau tidak, harus dilakukan penyesuaian strategi atau tidak bila ternyata dijumpai beberapa kriteria atau standar yang berubah. Keempat, anggapan bahwa *Self Regulated Learning* sebagai mediator. artinya *Self Regulated Learning* sebagai mediator antara ciri pribadi dan konteks serta prestasi belajar. Dengan kata lain *Self Regulated Learning* sebagai mediator relasi dari siswa-siswa, konteks belajar dan prestasi belajarnya

Tinggi rendahnya *Self Regulated Learning* menjadi faktor penting yang menentukan prestasi belajar siswa dalam lingkungan pembelajaran berbantuan internet atau daring (Reimann & Bannert, 2019). Tingkat *Self Regulated Learning* dibagi menjadi 5 kelompok yaitu *super self-regulators*, *competent self-regulators*, *forethought-endorsing self-regulators*, *performance self-regulators*, dan *minimal self-regulators*. Masing-masing tingkatan akan mempengaruhi tingkat prestasi belajar dari siswa secara relevan (Barnard-brak, Lan, & Paton, 2010). Penelitian lain menunjukkan bahwa emosi

siswa mempengaruhi *Self Regulated Learning* dan motivasi siswa, yang pada akhirnya juga akan memengaruhi prestasi akademiknya. Akan tetapi emosi positif hanya dapat meningkatkan prestasi akademik siswa ketika emosi positif tersebut mampu meningkatkan *Self Regulated Learning* dan motivasi belajar siswa (Mega, Ronconi, & De Beni, 2014). Karena pentingnya *Self Regulated Learning* dalam lingkungan pembelajaran daring, maka perlu pendekatan belajar yang mampu meningkatkan *Self Regulated Learning* siswa dan mengendalikan *human factors* untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wong et al., 2019). Penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan profil *Self Regulated Learning* moderat dan termotivasi mengalami peningkatan prestasi belajar setelah mendapat intervensi pembelajaran, sedangkan siswa dengan profil *Self Regulated Learning* rendah dan tinggi tidak banyak mendapat manfaat (Dörrenbächer & Perels, 2016).

Penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa desain pembelajaran berbasis digital yang menggunakan internet pasti membutuhkan *Self Regulated Learning* yang memadai dari siswa (Littlejohn, Hood, Milligan, & Mustain, 2016). Oleh karena itu *Self Regulated Learning* menuntut siswa mampu mengatur sendiri belajarnya secara baik (Stahl, Koschmann, & Suthers, 2006; Dabbagh & Kitsantas, 2012). Hal itu juga akan menentukan strategi pembelajaran apa

yang sesuai untuk konteks peserta belajar saat itu.

Dalam perspektif berbeda, menurut penelitian lain *Self Regulated Learning* justru tidak banyak berpengaruh pada efektifitas belajar dan capaian prestasi belajar siswa. Seperti telah dikatakan oleh Wang (2011) bahwa tingkat *Self Regulated Learning* tidak secara signifikan mempengaruhi efektifitas belajar siswa dalam lingkungan e-learning. Akan tetapi justru strategi pembelajaran yang lebih signifikan mempengaruhi meningkatkan efektifitas belajar siswa (T. H. Wang, 2011). Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa sekolah dasar dan sekolah menengah di China didapatkan hasil bahwa *Self Regulated Learning* hanya berpengaruh kecil dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, kecuali pada matapelajaran sains, khususnya matematika dan fisika (Li, Ye, Tang, Zhou, & Hu, 2018). Bahkan menurut penelitian mereka dari tahun 1998 sampai tahun 2016 ukuran pengaruh *Self Regulated Learning* dan prestasi belajar secara bertahap semakin menurun. Menurut Li, et al (2018) Fase kinerja dan fase refleksi diri memainkan peran penting dalam proses *Self Regulated Learning*. Akan tetapi, menurut penelitian di Turki dari tahun 2005 sampai dengan tahun 2014 didapatkan hasil yang berbeda. Menurut peneliti tersebut, justru *Self Regulated Learning* berpengaruh sangat besar terhadap capaian prestasi akademik siswa (Ergen & Kanadli, 2017).

Karena itulah Ergen & Kanadli (2017) merekomendasikan agar para guru menggunakan strategi pembelajaran yang mampu menaikkan tingkat *Self Regulated Learning* siswa, baik sebelum pelaksanaan pembelajaran maupun dalam pelaksanaan pembelajaran.

Terkait dengan peran *Self Regulated Learning* dalam meningkatkan prestasi akademik siswa para peneliti tidak satu suara (Santosa, Degeng, Sulton, & Kuswandi, 2020). Terlebih lagi pembentukan grup berdasar *Self Regulated Learning* apakah efektif bagi peningkatan prestasi akademik siswa masih menjadi perdebatan. Hal itulah yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini. Meskipun penelitian lain menunjukkan bahwa siswa dengan *Self Regulated Learning* tinggi secara signifikan akan memiliki prestasi belajar yang lebih tinggi pula (Dörrenbacher & Perels, 2016), tetapi apakah benar bila individu-individu tersebut berkumpul dalam sebuah kelompok tetap akan memiliki prestasi belajar yang tinggi pula. Memang belum banyak penelitian terdahulu yang melihat pengaruh pembuatan kelompok kolaborasi berdasar tingkat *Self Regulated Learning* dan pengaruhnya dalam meningkatkan prestasi belajar memecahkan masalah, baik untuk kinerja grup, kinerja individu maupun sikap kolaborasi (Shi, Frederiksen, & Muis, 2013). Lebih banyak peneliti terdahulu menyampaikan hasil penelitian

pembuatan grup kolaborasi berdasar gender (Zhan, Fong, Mei, & Liang, 2015), berdasar promotive interaction (Brandon & Hollingshead, 1999), berdasar gaya belajar (Alfonseca, Carro, Martín, Ortigosa, & Paredes, 2006), berdasarkan Self Efficacy (S. L. Wang & Lin, 2007), dan berdasar kesamaan berbagai perilaku siswa (Huang & Wu, 2011).

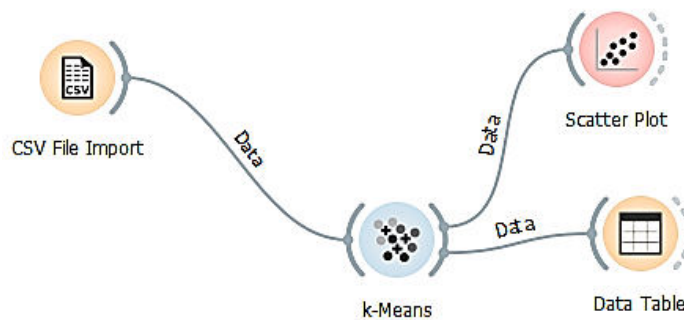
Penelitian ini lebih menekankan pada *Self Regulated Learning* Siswa dalam belajar daring di perguruan tinggi menggunakan algoritma k-means. Apakah relevan antara siswa yang memiliki *Self Regulated Learning* dengan hasil belajar yang diperoleh.

METODE

Secara sederhana, data mining dapat diartikan sebagai proses mengekstrak atau menggali suatu pengetahuan khusus yang ada pada sekumpulan data. K-means merupakan suatu metode analisis *cluster* data mining. Tujuan k-means adalah untuk proses pemodelan tanpa supervisi (*unsupervised*) dan merupakan salah satu metode yang melakukan pengelompokan data dengan sistem partisi (McCool, Robison, & Reinders, 2012). Berikut adalah langkah-langkah penelitian yang dilakukan. Pertama mengumpulkan data sekunder yaitu data self regulated learning dan hasil belajar. Pada penelitian ini self regulated learning dibagi menjadi self regulated learning rendah dan self regulated learning

tinggi. Sedangkan hasil belajar berada pada range 40 sampai dengan 90. Kedua Algoritma k-means dengan bantuan

software Orange. Gambar 1 merupakan *workflow* yang digunakan untuk algoritma k-means



Gambar 1. Workflow yang digunakan untuk algoritma k-means

Ketiga Implementasi hasil cluster dengan algoritma k-means. Pada peneliti hasil clustering digunakan untuk melihat lebih detail tingkat *Self Regulated Learning* dengan hasil belajar memecahkan masalah. Hasil belajar ini dilihat setelah mendapat treatment strategi *Computer-Supported Collaborative Learning* dan *Computer-Supported Individual Learning*.

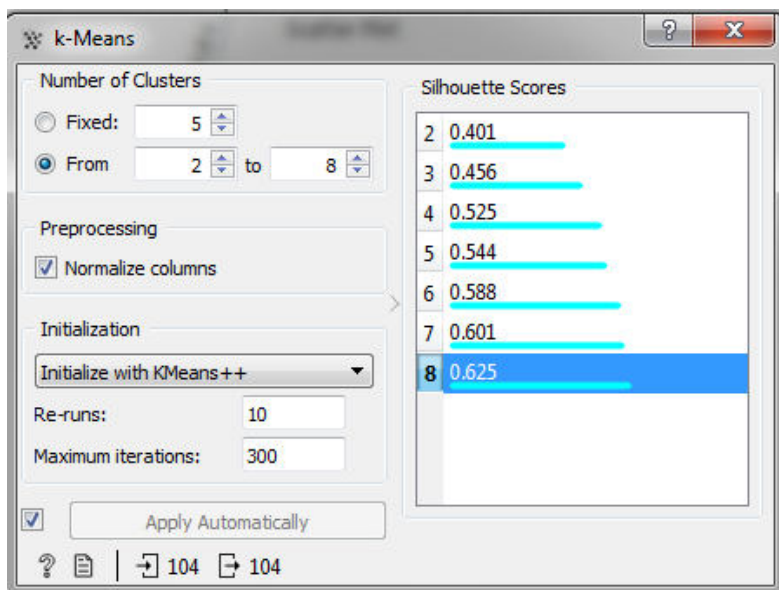
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil data selama 2 tahun terakhir untuk mahasiswa yang mengambil matakuliah Pendidikan Antikorupsi di AMIK-ABA Harapan Bangsa Surakarta. Jumlah data mahasiswa peserta aktif matakuliah Pendidikan Antikorupsi yaitu

sebanyak 188. Dilakukan analisis *cluster* pada data tingkat *Self Regulated Learning* dan hasil belajar matakuliah Pendidikan Antikorupsi. Jumlah cluster yang akan diuji adalah dari K=2 sampai dengan K=8.

Hasil belajar diperoleh setelah siswa mendapat treatment strategi pembelajaran *Computer-supported Collaborative Learning* (CSCL) dan kelompok lainnya dengan treatment *Computer-supported Individual Learning* (CSIL). Hasil belajar kedua kelompok dilihat dari dua test, yaitu test sebelum treatment dan test setelah treatment.

Data selanjutnya dimasukkan ke dalam software Orange. Dari hasil analisis didapatkan hasil sebagai berikut pada Gambar 2.



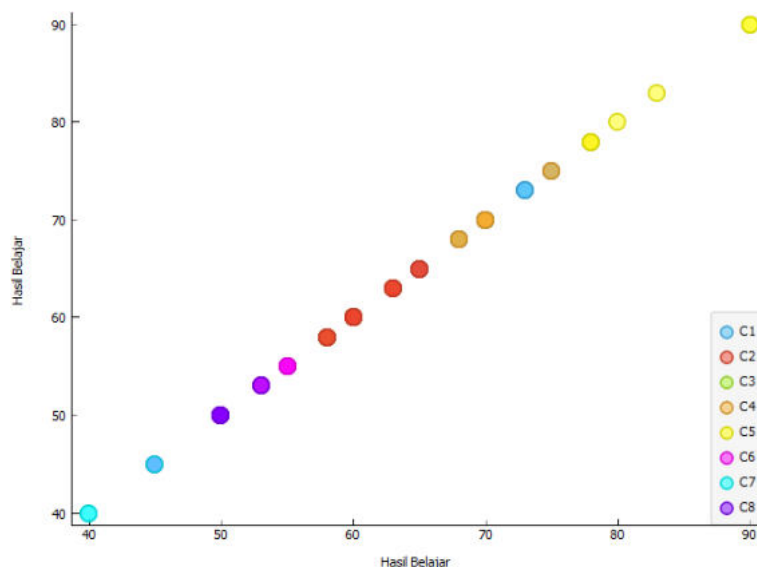
Gambar 2. Algoritma k-means

Dari *Silhouette Score* hasil menunjukkan bahwa *cluster* dengan nilai probabilitas paling tinggi adalah delapan *cluster*. Berikut adalah hasil algoritma k-means disajikan pada Gambar 3.

	Cluster	Silhouette	SRL	Hasil Belajar
1	C7	0.610473	SRL Rendah	45
2	C4	0.712867	SRL Rendah	70
3	C4	0.712867	SRL Rendah	70
4	C2	0.689327	SRL Rendah	63
5	C2	0.70125	SRL Rendah	60
6	C4	0.659451	SRL Rendah	68
7	C2	0.689327	SRL Rendah	63
8	C2	0.689327	SRL Rendah	63
9	C4	0.712867	SRL Rendah	70
10	C4	0.681952	SRL Rendah	75
11	C4	0.64308	SRL Rendah	78
12	C4	0.712867	SRL Rendah	70
13	C2	0.599789	SRL Rendah	65
14	C6	0.678742	SRL Rendah	50
15	C2	0.70125	SRL Rendah	60
16	C2	0.70125	SRL Rendah	60
17	C6	0.678742	SRL Rendah	50
18	C2	0.608537	SRL Rendah	58
19	C4	0.659451	SRL Rendah	68
20	C6	0.678742	SRL Rendah	50
21	C4	0.712867	SRL Rendah	70
22	C2	0.689327	SRL Rendah	63
23	C4	0.712867	SRL Rendah	70
24	C2	0.70125	SRL Rendah	60
25	C4	0.712867	SRL Rendah	70
26	C2	0.599789	SRL Rendah	65

Gambar 3. Hasil *cluster* dengan algoritma k-means beserta *Silhouette Score*

Dari Gambar 3 data dapat dibagi menjadi delapan *cluster*. Berikut merupakan visualisasi hasil *cluster* dengan metode *k-means* pada Gambar 4.



Gambar 4. Visualisasi hasil *cluster* dengan algoritma *k-means*

Hasil menunjukkan bahwa *Self Regulated Learning* dan hasil belajar dapat dibagi menjadi delapan *cluster*. Dimana *Self Regulated Learning* rendah dibagi menjadi empat *cluster*, dan *Self Regulated Learning* tinggi dibagi juga menjadi empat *cluster*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sudibyo, Iswardani, Sari, & Suprihatiningsih, (2020) yang menyatakan bahwa data mining dapat diterapkan dalam berbagai aspek.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasar hasil analisis *cluster* dengan menggunakan metode *k-means* yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Penentuan jumlah *cluster* terbaik pada konteks penelitian ini dengan metode *k-means*

adalah delapan *cluster*. 2) Masing-masing kelompok *Self Regulated Learning* dibagi menjadi empat *cluster*. 3) Hasil penentuan jumlah *cluster* terbaik dengan metode *k-means* akan dijadikan default untuk proses karakteristik berdasarkan studi kasus yang dilakukan selanjutnya.

Berdasar hasil temuan analisis dengan *k-means*, maka disarankan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut : 1) Clustering dengan menggunakan *k-means* ini perlu menjadi pertimbangan dalam penggunaan strategi pembelajaran yang akan dipilih oleh guru. 2) Strategi pembelajaran yang akan digunakan sebagai treatment kelompok siswa disarankan mampu meningkatkan *Self Regulated Learning* siswa, karena hal

itu juga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Alfonseca, E., Carro, R. M., Martín, E., Ortigosa, A., & Paredes, P. (2006). The impact of learning styles on student grouping for collaborative learning: A case study. *User Modeling and User-Adapted Interaction*. <https://doi.org/10.1007/s11257-006-9012-7>
- Barnard-brak, L., Lan, W. Y., & Paton, V. O. (2010). Learning Environment Self-Regulated Learning. *International Review of Research in Open and Distance Learning*.
- Brandon, D. P., & Hollingshead, A. B. (1999). Collaborative learning and computer-supported groups. *Communication Education*. <https://doi.org/10.1080/03634529909379159>
- Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2012). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. *Internet and Higher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2011.06.002>
- Dörrenbächer, L., & Perels, F. (2016). Self-regulated learning profiles in college students: Their relationship to achievement, personality, and the effectiveness of an intervention to foster self-regulated learning. *Learning and Individual Differences*, 51. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2016.09.015>
- Ergen, B., & Kanadli, S. (2017). The effect of self-regulated learning strategies on academic achievement: A meta-analysis study. *Egitim Arastirmalari - Eurasian Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.14689/ejer.2017.69.4>
- Huang, Y. M., & Wu, T. T. (2011). A systematic approach for learner group composition utilizing U-learning portfolio. *Educational Technology and Society*.
- Li, J., Ye, H., Tang, Y., Zhou, Z., & Hu, X. (2018). What are the effects of self-regulation phases and strategies for Chinese students? A meta-analysis of two decades research of the association between self-regulation and academic performance. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02434>
- Littlejohn, A., Hood, N., Milligan, C., & Mustain, P. (2016). Learning in MOOCs: Motivations and self-regulated learning in MOOCs. *Internet and Higher Education*.

- <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.12.003>
- McCool, M., Robison, A. D., & Reinders, J. (2012). K-Means Clustering. In *Structured Parallel Programming*. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-415993-8.00011-6>
- Mega, C., Ronconi, L., & De Beni, R. (2014). What makes a good student? How emotions, self-regulated learning, and motivation contribute to academic Achievement. *Journal of Educational Psychology*. <https://doi.org/10.1037/a0033546>
- Pintrich, P. R. (2000). The Role of Goal Orientation in Self-Regulated Learning. In *Handbook of Self-Regulation*. <https://doi.org/10.1016/b978-012109890-2/50043-3>
- Puustinen, M., & Pulkkinen, L. (2001). Models of Self-regulated Learning: A review. *Scandinavian Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.1080/00313830120074206>
- Reimann, P., & Bannert, M. (2019). Self-Regulation of Learning and Performance in Computer-Supported Collaborative Learning Environments. In *Handbook of Self-Regulation of Learning and Performance* (pp. 285–303). <https://doi.org/10.4324/9781315697048-19>
- Santosa, E. B., Degeng, I. N. S., Sulton, & Kuswandi, D. (2020). The effects of mobile computer-supported collaborative learning to improve problem solving and achievements. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*. <https://doi.org/10.17478/jegys.656642>
- Schunk, & Zimmerman, B. J. (1994). Self-regulation of learning and performance: Issues and educational applications. In *Self-regulation of learning and performance: Issues and educational applications*.
- Shi, Y., Frederiksen, C. H., & Muis, K. R. (2013). A cross-cultural study of self-regulated learning in a computer-supported collaborative learning environment. *Learning and Instruction*. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2012.05.007>
- Stahl, G., Koschmann, T., & Suthers, D. D. (2006). Computer-supported collaborative learning: An historical perspective. *Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139519526.029>
- Sudiby, N. A., Iswardani, A., Sari, K., & Suprihatiningsih, S. (2020). PENERAPAN DATA MINING PADA JUMLAH PENDUDUK. *Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan*

- Statistika*, 1(3), 199–207.
- Wang, S. L., & Lin, S. S. J. (2007). The effects of group composition of self-efficacy and collective efficacy on computer-supported collaborative learning. *Computers in Human Behavior*.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2006.03.005>
- Wang, T. H. (2011). Developing Web-based assessment strategies for facilitating junior high school students to perform self-regulated learning in an e-Learning environment. *Computers and Education*.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.01.003>
- Wolters, C. A., Pintrich, P. R., & Karabenick, S. A. (2006). Assessing Academic Self-Regulated Learning. In *What Do Children Need to Flourish?*
https://doi.org/10.1007/0-387-23823-9_16
- Wong, J., Baars, M., Davis, D., Van Der Zee, T., Houben, G. J., & Paas, F. (2019). Supporting Self-Regulated Learning in Online Learning Environments and MOOCs: A Systematic Review. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 35(4–5), 356–373.
<https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1543084>
- Zhan, Z., Fong, P. S. W., Mei, H., & Liang, T. (2015). Effects of gender grouping on students' group performance, individual achievements and attitudes in computer-supported collaborative learning. *Computers in Human Behavior*.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.038>

KETENTUAN PENULISAN

1. Redaksi menerima artikel ilmiah bidang pendidikan dan pembelajaran, baik formal maupun nonformal, baik konseptual maupun hasil penelitian.
2. Artikel yang dikirimkan belum pernah dipublikasikan sebelumnya, baik pada media cetak maupun non cetak.
3. Margin yang digunakan pada sisi atas, bawah, kanan dan kiri semuanya 3cm.
4. Jenis huruf yang digunakan adalah Times New Roman, dengan ukuran judul (14pt), abstrak (10pt), isi artikel (11pt), daftar pustaka (10pt).
5. Panjang artikel adalah 8-12 halaman, format 1 kolom, spasi 1,5
6. Judul artikel tidak lebih dari 12 kata (Bahasa Indonesia) dan 10 kata (Bahasa Inggris), ditulis dengan huruf capital dan cetak tebal. Judul ringkas, tetapi cukup informatif untuk menggambarkan isi artikel. Jika memungkinkan hindari penggunaan singkatan.
7. Artikel hasil penelitian berisi: abstrak, pendahuluan, metode penelitian, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan saran, daftar pustaka.
8. Artikel konseptual berisi: abstrak, pendahuluan, analisis (kupasannya, asumsi, komparasi), kesimpulan dan saran, serta daftar pustaka.
9. Abstrak dibuat dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris pada satu halaman. Isinya sekitar 200 kata baik abstrak Indonesia maupun abstrak Inggris. Font Times New Roman ukuran 10pt dengan spasi 1 (satu). Secara umum berisi tujuan, metode, serta hasil dari penerapan metode pada permasalahan yang dibahas.
10. Pendahuluan berisi permasalahan penelitian, wawasan dan rencana pemecahan masalah, tujuan penelitian dan, harapan yang diinginkan.
11. Indensiasi alinea (jorokan dari huruf pertama) adalah 7 ketukan (7 spasi).
12. Semua bahasa Inggris atau istilah asing dicetak miring.
13. Cara pengutipan harus menjaga kebakuan kutipan (Nama Belakang Penulis, Tahun) seperti (Fanani, 2012). Gaya pengacuan seperti 'si Badu (1969) dalam si Dadap (1998) dalam si Fulan (2009) bukanlah merupakan cara pengacuan yang baku karena meminjam mata orang lain. Penyebutan singkatan untuk pertama kali harus diberikan kepanjangannya, contohnya Seminar Nasional Sistem & Teknologi Informasi (SNASTI).
14. Daftar pustaka yang dimuat harus disitasi pada tulisan dengan merujuk pada format APA-style (lihat <http://www.apastyle.org/>). Pustaka yang diacu harus ada dalam daftar pustaka dan tidak kurang dari 10 pustaka. Acuan harus relevan, mutakhir dan 50% adalah acuan primer (jurnal nasional, jurnal internasional). Kematakhiran acuan disarankan sepuluh tahun terakhir. Penulis tidak diperbolehkan mengacu pada wikipedia dan halaman blog yang tidak terpercaya kredibilitasnya.
15. Semua data, pendapat, dan pernyataan pada artikel seluruhnya adalah tanggungjawab penulis, bukan tim redaksi.

