

edudikARA

JURNAL PENDIDIKAN & PEMBELAJARAN

Pengaruh Metode Discovery Learning dan Motivasi Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX (Nuryani, Kusmiyati, Sunardjo)

Papercraft untuk Meningkatkan Pemahaman Descriptive Text pada Peserta Didik Kelas X SMALB/B (Endah Dwi Hastuti)

Desain Pengembangan Inovasi Pendidikan dalam Peningkatan Daya Saing Sekolah melalui Lima Prinsip Teknologi Pendidikan (Anik Twiningsih DKK)

Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Mengoperasikan Aplikasi Pengolahan Kata melalui Penerapan Metode Drill and Practice pada Kelas X Pemasaran (Ririn Kurniawati)

Fenomena Learning Loss pada Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia (Baskoro Hadi)

Penerapan Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa pada Materi Medan Magnetik (Suparjo)

edudikARA

JURNAL PENDIDIKAN & PEMBELAJARAN

edudikARA merupakan Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia Cabang Surakarta sebagai wahana komunikasi dalam bidang penelitian, kajian, studi kasus, dan studi pustaka. Terbit 4 kali dalam satu tahun (Maret, Juni, September, Desember)

edudikARA dikelola oleh:

Penanggung Jawab

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

Pemimpin Umum

Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd

Penyunting Ahli

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)

Penyunting Pelaksana

Soepri Tjahjono MW, S.Pd, M.Pd (Ketua)

Ayu Nabila AN, S.Psi, S.Pd, M.Pd (Sekretaris)

Eka Budhi Santosa, S.T, M.Pd (Anggota)

Sudarmoyo, S.T, M.Pd (Anggota)

Singgih Subiyantoro, S.Pd, M.Pd (Anggota)

Baskoro, SE, M.Pd (Anggota)

Alamat Redaksi

Sekretariat IPTPI Cabang Surakarta
Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret
Jl. Ir. Sutami 36 A, Ketingan Surakarta
Telp (0271) 646994 Psw 377 Fax. (0271) 646655
email: admin@ejournal.iptpi-surakarta.org

Tulisan yang dimuat di **edudikARA** belum tentu merupakan cerminan sikap dan atau pendapat penyunting pelaksana, penyunting, dan penyunting ahli, tanggung jawab terhadap isi dan atau akibat tetap terletak pada penulis

edudikARA menerima sumbangan tulisan ilmiah di bidang pendidikan dan pembelajaran yang belum pernah diterbitkan dalam media cetak lain. Tulisan diketik dengan huruf Times New Roman 11 pada kertas ukuran A4 sepanjang 8-12 halaman dan dikirim via e-mail ke admin@ejournal.iptpi-surakarta.org (lebih lanjut mengenai ketentuan tulisan silakan membaca di halaman belakang)

Edudikara

Vol. 6 No. 4, Desember 2021

Daftar Isi	Halaman
1. Pengaruh Metode Discovery Learning dan Motivasi Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX (Nuryani, Kusmiyati, Sunardjo)	255
2. Papercraft untuk Meningkatkan Pemahaman Descriptive Text pada Peserta Didik Kelas X SMALB/B (Endah Dwi Hastuti)	262
3. Desain Pengembangan Inovasi Pendidikan dalam Peningkatan Daya Saing Sekolah melalui Lima Prinsip Teknologi Pendidikan (Anik Twiningsih , Gunarhadi.)	272
4. Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Mengoperasikan Aplikasi Pengolahan Kata melalui Penerapan Metode Drill and Practice pada Kelas X Pemasaran (Ririn Kurniawati)	279
5. Fenomena Learning Loss pada Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia (Baskoro Hadi)	290
6. Penerapan Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa pada Materi Medan Magnetik (Suparjo)	297

Pengaruh Metode Discovery Learning dan Motivasi Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX

Nuryani, Kusmiyati, Sunardjo

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dr. Soetomo Surabaya

e-mail: nuryani@gmail.com

Abstrak :

Matematika termasuk dalam mata pelajaran inti dan juga telah diperkenalkan kepada siswa sejak tingkat dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi. Maka dengan itu perlu adanya Metode Pembelajaran dan motivasi agar peserta didik tidak bosan dan merasa kesulitan dalam belajar matematika. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design* (eksperimen semu) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Metode Pembelajaran *Discovery Learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada kelas IX SMP Negeri 1 Labang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IX sebanyak 263 siswa, yang menjadi sampel adalah kelas IX^E dan kelas IX^F, penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan *Purposive Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan, pertama terdapat perbedaan hasil dari Metode Pembelajaran *Discovery Learning* dan Metode Pembelajaran Konvensional diperoleh nilai untuk kelas F dengan penerapan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* nilai rata-rata (Mean) sebesar 71,83 sedangkan pada kelas E dengan penerapan Metode Pembelajaran Konvensional nilai rata-rata sebesar 68,50, kedua Ada perbedaan hasil belajar yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah diperoleh nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$, dan yang ketiga Ada interaksi antara Metode Pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar yang dibuktikan dengan nilai sig. $0,037 < 0,05$ sesuai dengan kriteria uji *Two Way Anova*.

Kata kunci : *discovery learning, motivasi, hasil belajar*

Abstract :

Mathematics is included in core subjects and has also been introduced to students from elementary to higher levels. So with that it is necessary to have a Learning Method and motivation so that students do not get bored and find it difficult to learn mathematics. This study uses a Quasi Experimental Design research method (quasi-experimental) which aims to determine the effect of the Discovery Learning Learning Method and learning motivation on learning outcomes in class IX SMP Negeri 1 Labang. The population in this study were all 263 students of class IX, the samples of which were class IX^E and class IX^F. The samples were determined by using purposive sampling. The results showed, first, there were differences in the results of the Discovery Learning Learning Method and the Conventional Learning Method, the score for class F was obtained by applying the Discovery Learning Learning Method the average value (Mean) was 71.83, while in class E with the application of the conventional learning method the average value was obtained. -Average of 68.50, second There are differences in learning outcomes that have high motivation and low motivation obtained sig value. equal to $0.000 < 0.05$, and the third there is an interaction between Learning Methods and motivation on learning outcomes as evidenced by the sig value. $0.037 < 0.05$ according to the Two Way Anova test criteria..

Keywords: *discovery learning, motivation, learning outcomes*



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu unsur penting dalam dunia pendidikan oleh sebab itu, Matematika termasuk dalam mata pelajaran inti dan juga telah diperkenalkan kepada siswa sejak tingkat dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi. Kegunaan Matematika bukan hanya memberikan kemampuan dalam perhitungan kuantitatif, tetapi juga dalam penataan cara berpikir, terutama dalam pembentukan kemampuan menganalisis, membuat sintesis, melakukan evaluasi hingga kemampuan memecahkan masalah.

Sebagaimana yang telah tercantum dalam kurikulum, Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti yang dipandang sulit oleh kebanyakan siswa dan juga menakutkan bagi mereka. Mereka menganggap bahwa pelajaran tersebut sulit, rumit, dan juga membosankan disebabkan karena selalu berhubungan dengan angka, rumus dan hitung-menghitung. Hal ini tidaklah mengherankan mengapa kebanyakan siswa ketika ditanya pelajaran apakah yang paling sulit dan membosankan, tentu jawabannya adalah Matematika, karena selama ini guru dalam penyampaian materi pembelajaran Matematika masih bersifat konvensional dan monoton. Guru menyampaikan konsep materi pelajaran dengan berceramah tanpa adanya Metode Pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak dapat membangkitkan minat/motivasi mereka untuk belajar.

Metode pembelajaran Konvensional merupakan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai obyek pembelajaran yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Jadi pada umumnya penyampaian pelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan Wina Sanjaya (2006:259), sedangkan menurut Djafar (2001:86) pembelajaran Konvensional dilakukan dengan satu arah. Dalam pembelajaran ini siswa sekaligus mengerjakan dua kegiatan yaitu mendengarkan dan mencatat.

Berdasarkan pengamatan langsung oleh peneliti sebagai guru pengajar di UPTDSMP Negeri 1 Labang, ditemukan bahwa sebagian besar para guru di sekolah tersebut, khususnya guru Matematika mengajar dengan cara tradisional atau konvensional; sering kali mereka menggunakan Metode Pembelajaran yang kurang menarik. Guru mengucapkan salam, mengabsen siswa, menerangkan materi, menyuruh siswa untuk mengerjakan latihan-latihan tersebut dan lalu membahasnya. Ini yang menyebabkan mereka merasa bosan dan tidak punya motivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sebagai akibatnya, lebih dari 50% dari jumlah siswa, nilai kompetensi yang mereka peroleh masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), adapun KKM Matematika di sekolah tersebut adalah 70.

Berdasarkan permasalahan di atas dan juga keinginan peneliti untuk memecahkan masalah yang dihadapi siswa dalam memahami materi pembelajaran Matematika khususnya pada kompetensi Transformasi Geometri dan juga untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar yaitu dengan menciptakan suasana pembelajaran yang berorientasi pada siswa.

Metode pembelajaran Discovery Learning merupakan salah satu Metode Pembelajaran yang menarik dan juga lebih banyak melibatkan siswa untuk menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan metode ini guru dapat mendorong mereka menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dalam menemukan konsep-konsep pengetahuan Matematika dengan bantuan bimbingan guru. Pada awalnya, Discovery Learning, muncul dalam teori Bruner yang menurutnya peran utama guru adalah untuk membantu dan mendorong siswanya menemukan berbagai hal, konsep, gagasan dan juga untuk mengembangkan aspek eksplorasi dan eksperimen terhadap pengetahuan (Kyriazis, Psycharis & Korres, 2009). Discovery Learning adalah Metode Pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman (Hosnan, 2014). Dikaitkan dengan paradigma teknologi pendidikan, penelitian ini berada dikawasan metode Discovery Learning yang berfungsi untuk memfasilitasi belajar siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Tidak hanya metode pembelajaran saja yang diterapkan tetapi seorang guru juga harus mampu membangkitkan motivasi belajarnya sebab motivasi ini dipandang perlu bagi mereka, karena untuk dapat memahami suatu materi pelajaran siswa terlebih dahulu harus tertarik dan senang dengan mata pelajarannya. Setelah itu, barulah siswa dapat menerima materi yang akan disampaikan oleh guru dengan mudah. Guru sebagai seorang pendidik seharusnya mampu memilih metode pembelajaran yang efektif agar siswa menjadi tertarik dengan mata pelajaran yang disampaikan sehingga motivasi belajar siswa dapat tumbuh dengan baik dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada pelajaran Matematika.

Motivasi dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Pertama, motivasi intrinsik yaitu dorongan siswa agar mencapai tujuan yang terkandung dalam perbuatan itu sendiri. Motivasi ini berkenaan dengan kebutuhan siswa itu sendiri. Siswa harus mampu menyadari pentingnya melakukan kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan dirinya agar memperoleh ilmu pengetahuan dan ketrampilan. Kedua, motivasi ekstrinsik yaitu dorongan yang timbul untuk mencapai tujuan yang datangnya dari luar dirinya (Segala, 2003). Motivasi ekstrinsik ini berhubungan dengan tanggung jawab guru agar pengajaran siswa dapat berhasil dengan baik maka untuk membangkitkan motivasi ekstrinsik ini menjadi kewajiban guru untuk melaksanakannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengembangkan penelitian sebelumnya dengan mencari sejauh mana pengaruh dari metode pembelajaran kooperatif dan motivasi siswa terhadap hasil belajar, sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Metode Discovery Learning dan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Kelas IX UPTD SMP Negeri 1 Labang".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen diartikan sebagai pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, artinya memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab akibat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IX SMP Negeri 1 Labang Kabupaten Bangkalan pada tahun 2019/2020 dengan jumlah siswa sebanyak 263 siswa. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah kelas IXE dan kelas IXF UPTD SMP Negeri 1 Labang. Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Purposive Sampling*, yaitu teknik sampel yang berdasarkan pertimbangan tertentu. Alasan dipilihnya kelas IX dalam penelitian ini, pertama dikarenakan siswa kelas IX telah diasumsikan memiliki pengetahuan Matematika yang cukup, serta siap dalam pemberian soal-soal yang menuntut kemampuan pemahaman matematis, terutama pemahaman relasional. Kedua, siswa kelas IX diasumsikan telah cukup dewasa sehingga memiliki tanggung jawab dalam belajar. Ketiga, siswa kelas IX lebih memungkinkan untuk diteliti dikarenakan kegiatan belajar tidak terlalu diganggu dengan aktivitas-aktivitas pendidikan seperti masa orientasi dan ujian nasional karena materi pembelajarannya semester ganjil. Dua kelas akan dipilih sebagai sampel penelitian dari delapan kelas IX yang tersedia yang berdasarkan pada kesetaraan kemampuan matematis yang dimiliki. Instrumen penelitian ini, terdiri dari dua data instrumen. Instrumen tersebut yaitu instrumen tes dan instrumen non tes. Data dari hasil instrumen tes berupa hasil belajar yang digunakan untuk mengukur tingkat kompetensi siswa terhadap materi pembelajaran, sedangkan data dari hasil instrumen non tes berupa data kuesioner untuk mengetahui perkembangan motivasi belajar siswa. Teknik Analisis Data menggunakan Anova dua jalur yang dipergunakan untuk menjawab hipotesis 1, 2, dan 3 yang ada didalam penelitian ini. Untuk perhitungan analisis data tidak

dihitung secara manual, melainkan menggunakan bantuan *Statistical Purpose for Social Science* versi 2.4 atau yang lebih dikenal dengan SPSS 2.4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar siswa berupa aspek kognitif dengan menggunakan instrument tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan sesudah pembelajaran (posttest) sebanyak 20 butir soal. Data diperoleh dari hasil belajar 60 siswa yang terdiri dari 30 siswa dengan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* dan 30 siswa dengan Metode Pembelajaran konvensional. Posttest diberikan pada akhir pembelajaran selesai dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari Metode Pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Dari hasil penelitian yang diperoleh dari nilai posttest pada kelas F di UPTD SMP Negeri 1 Labang yaitu dengan Metode Pembelajaran *Discovery Learning*, nilai tertinggi sebesar 80 sejumlah 5 siswadan nilai terendah 60 sejumlah 1 siswa, nilai rata-rata sebesar 71,83, standar deviasi (s) sebesar 5,167 dan varians (s^2) sebesar 26,695.

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari nilai posttest pada kelas E di UPTD SMP Negeri 1 Labang yaitu dengan Metode Pembelajaran konvensional, pelajaran Matematika nilai tertinggi sebesar 80 sejumlah 1 siswa dan nilai terendah 60 sejumlah 5 siswa, nilai rata-rata sebesar 68,50, standar deviasi (s) sebesar 5,594 dan varians (s^2) sebesar 31,293. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis perlu dilakukan uji persyaratan analisis terlebih dahulu terhadap data hasil penelitian. Seperti uji validitas. Validitas dalam penelitian ini digunakan sebagai alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahitan suatu instrument, Instrument pada penelitian ini menggunakan 2 instrument, yang pertama berupa soal pilihan ganda dan yang kedua berupa angket. Untuk menguji validitas instrument ini digunakan aplikasi IBM SPSS v24.0. Dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$ (0,05) maka data dapat dikatakan valid.

Selanjutnya, uji reliabilitas. Dengan kriteria pengujian kategori besaran reliabilitas maka alat ukur tersebut dinyatakan reliabel, apabila nilai alpha memenuhi kriteria reliabilitas pada table 3.2. Hasil uji reliabilitas dapat ditunjukkan oleh tabel sebagai berikut:

Alpha	Cronbach's	N of
	Items	Items
0.860		20

Sumber: IBM SPSS v24.0

Berdasarkan hasil analisis data pada aplikasi IBM SPSS v24.0 diperoleh hasil *Cronbach's Alpha* sebesar 0,860, mengacu pada table 3.2 kategori besaran reliabilitas, maka data yang di analisis reliabel dengan kategori "Sangat Tinggi" dengan rentang sebesar 0,81 – 1,00.

Alpha	Cronbach's	N of
	Items	Items
0.686		12

Sumber: IBM SPSS v24.0

Berdasarkan hasil analisis data pada aplikasi IBM SPSS v24.0 diperoleh hasil *Cronbach's Alpha* sebesar 0,686, mengacu pada table 3.2 kategori besaran reliabilitas, maka data yang di analisis reliabel dengan kategori "Tinggi" dengan rentang sebesar 0,61 – 0,80.

Pada uji Normalitas, Berdasarkan hasil analisis data dengan bantuan aplikasi IBM SPSS

v24.0 diperoleh data pada kolom *Kolmogorof-Smirnov^a* signifikansi sebesar 0,052 dan pada kolom *Shapiro-Wilk* sebesar 0,049. Pada data penelitian ini yang peneliti gunakan yaitu pada kolom *Kolmogorof-Smirnov^a*, karena pada penelitian ini jumlah sampel yang digunakan lebih dari 30. Maka hasil analisis data berdistribusi normal sesuai dengan kriteria uji normalitas yaitu $0,052 > 0,05$.

Pada uji homogenitas, Berdasarkan kriteria uji homogenitas, bila nilai sig. $> 0,05$ maka data diasumsikan memiliki varians yang sama atau homogen, tetapi apabila nilai sig. $< 0,05$ maka data diasumsikan memiliki varians yang tidak sama atau tidak homogen. Hasil pengujian homogenitas pada penelitian ini menunjukkan bahwa data memiliki varians yang sama dengan nilai sig. 0,402 yang artinya lebih besar dari 0,05 atau $(0,402 > 0,05)$.

Untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan, maka uji hipotesis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji *Two Way Anova*.

Hipotesis Pertama: Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Metode Pembelajaran Discovery Learning dan pembelajaran Konvensional di SMP Negeri 1 Labang?

Berdasarkan hasil analisis data untuk menjawab rumusan yang pertama dengan bantuan aplikasi statistic IBM SPSS v24.0 diperoleh hasil sebagai berikut:

Statistics			
		Discovery Learning	Konvensional
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		71.83	68.50
Median		70.00	70.00
Std. Deviation		5.167	5.594
Minimum		60	60
Maximum		80	80

Dapat disimpulkan dari data diatas bahwa terdapat perbedaan hasil dari Metode Pembelajaran Discovery Learning dan Metode Pembelajaran Konvensional, terlihat pada table 4.11 diperoleh nilai untuk kelas F dengan penerapan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* nilai rata-rata (Mean) sebesar 71,83 sedangkan pada kelas E dengan penerapan Metode Pembelajaran Konvensional nilai rata-rata sebesar 68,50.

- **Hipotesis Kedua:** Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah di SMP Negeri 1 Labang?
- **Hipotesis Ketiga:** Apakah ada interaksi antara Metode Pembelajaran *Discovery Learning* dan Konvensional dengan motivasi yang berbeda terhadap hasil belajar di SMP Negeri 1 Labang?

Untuk menjawab hipotesis kedua dan ketiga dilakukan dalam satu langkah pengujian yaitu dengan melakukan uji *two way anova* dengan bantuan aplikasi *statistic IBM SPSS v24.0*.

Berdasarkan hasil pengujian untuk menjawab rumusan yang kedua, dapat dilihat pada table 4.12 kolom sig. pada baris motivasi diperoleh nilai sig. sebesar 0,000, mengacu pada kriteria uji *Two Way Anova* apabila nilai sig $> 0,05$ maka tidak ada perbedaan, dan sebaliknya apabila nilai sig. $< 0,05$ maka ada perbedaan. Pada table diatas diperoleh nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$, artinya ada perbedaan hasil belajar yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Untuk menjawab rumusan masalah yang ketiga dapat dilihat pada hasil uji *Two Way Anova* pada kolom **Tests of Between-Subjects Effects**, dengan kriteria uji *Two Way Anova* yang mana apabila nilai sig. $> 0,05$ maka tidak ada interaksi dan sebaliknya apabila nilai sig. $< 0,05$ maka ada

interaksi. Dari hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada interaksi antara Metode Pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar yang dibuktikan dengan nilai sig. 0,037 < 0,05 Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dari hasil penelelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan hasil dari kelas yang menggunakan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* dengan kelas yang menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional, kelas yang menggunakan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* hasil belajarnya lebih tinggi dari kelas yang menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional.
2. Ada perbedaan hasil belajar yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi maka hasil belajarnya juga tinggi dan sebaliknya siswa yang memiliki motivasi belajar rendah maka hasil belajarnya pun akan rendah.
3. Ada interaksi antara Metode Pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar.

REFENSI

- Anitah, S. (2009). *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- B.Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipa.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Cetakan 1*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani, M. R. (2014). *50 Tipe Pembelajaran Kooperatif*. Medan : CV. Media Persada.
- Kemendikbud. (2013). *Modul Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kholik, M. (2011). *Metode Pembelajaran Konvensional*. [Online] Tersedia <http://pendidikant.blogspot.com/2019/12/pembelajaran-konvensional.html>
- Kurniasih, I. (2016). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Kyriasis, A. P. (2009). Discovery Learning and the Computational Experiment in Higher Mathematics and Science Education: A Combined Approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 25-34.
- Mudjiono&Dimyati. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nasution. (2012). *Didaktif Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Oemar, H. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspitasari, I. H. (2012). *Strategi Pembelajaran Terpadu: Teori, Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta : Familia.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sadirman, A. (2005). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* . Jakarta: Grafindo.
- Saifuddin. (2014). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Segala, S. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, A. (2014). *Metode Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soemanto, W. (2006). *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan Cetakan Ke 5*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudarman, D. (2004). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses-proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sunardjo, K. N. (2022). Pengaruh Metode Discovery Learning dan Motivasi Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX, *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 305-311.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Statistik Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono. (2015). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Syahrul. (2013). *Model dan Sintak Pembelajaran Konvensional*. [Online]. Tersedia

Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wina Sanjana, (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Papercraft untuk Meningkatkan Pemahaman *Descriptive Text* pada Peserta Didik Kelas X Smalb/B

Endah Dwi Hastuti
endah38@gmail.com

Abstrak :

Rumusan Masalah penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pemahaman *descriptive text* dengan *papercraft*. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri 2 kali pertemuan. Subyek penelitian pemahaman *descriptive text* peserta didik kelas X SMALB/B Hamong Putro Jombor Sukoharjo semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Terjadi peningkatan pengetahuan rata-rata nilai dari 73,86 pada siklus 1 menjadi 88,54 pada siklus 2, dan peningkatan keterampilan rata-rata nilai dari 77,77 pada siklus 1 menjadi 86,1 pada siklus 2.

Kata kunci : *Tunarungu, SMALB, descriptive text, dan papercraft*

Abstract :

The formula problem discussed in this research are how the increase knowledge and skill to understanding of *descriptive text* by using *papercraft* at the students of X Senior high school Jombor Sukoharjo. This research is designed into two cycles, each cycle held in 2 meetings, The subject is understanding *descriptive text* of students X SMALB/B Hamong Putro at second semester, 2016/2017. The average of knowledge test result from 73,86 in cycle 1 to 88,54 in cycle 2, and the average of skill test result from 77,77 in cycle 1 to 86,1 in cycle 2.

Keywords: *deaf, SMALB, descriptive text, and papercraft*



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu aspek yang harus diajarkan kepada peserta didik tuna rungu, seperti yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Realitas yang ditemukan pada pembelajaran bahasa Inggris peserta didik kelas X SMALB/B Hamong Putro Jombor Sukoharjo khususnya materi *descriptive text* belumlah mereka pahami.

Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor pada saat ulangan harian pengetahuan bahasa Inggris sebelumnya tiap-tiap peserta didik, yaitu FRF sebesar 65, NP mendapatkan skor 70, AFN mendapatkan nilai 71 dan RTA mendapat nilai 60. Nilai keterampilan bahasa Inggris tiap peserta didik sebelumnya, yaitu FRP 70, NP mendapatkan skor 70, AFN mendapatkan nilai 72 dan RTA mendapat nilai 65. Hasil yang dicapai peserta didik pada pembelajaran percakapan tersebut belum maksimal karena masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75.

Berdasarkan identifikasi masalah yang berdampak pada kurangnya pemahaman *Descriptive text* peserta didik kelas X SMALB/B Hamong Putro Jombor Sukoharjo sangatlah kompleks sehingga peneliti merasa perlu adanya pembatasan permasalahan. Pembatasan masalah ini bertujuan agar pembahasan masalah tidak terlalu luas. Oleh karena itu, permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini terbatas pada upaya peningkatan pemahaman *descriptive text* dengan media *papercraft*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) bagaimana peningkatan pengetahuan pemahaman *descriptive text* dengan media *papercraft* pada peserta didik kelas X SMALB/B Hamong Putro Jombor Sukoharjo semester 2 tahun pelajaran 2016/2017? (2) bagaimana peningkatan keterampilan pemahaman *descriptive text* dengan media *papercraft* di kelas X SMALB/B Hamong Putro Jombor Sukoharjo semester 2 tahun pelajaran 2016/2017?

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah : (1) mendeskripsikan peningkatan pengetahuan pemahaman *descriptive text* dengan *papercraft* di kelas X SMALB/B Hamong Putro Jombor Sukoharjo semester 2 tahun pelajaran 2016/2017. (2) mendeskripsikan peningkatan keterampilan pemahaman *descriptive text* dengan *papercraft* di kelas X SMALB/B Hamong Putro Jombor Sukoharjo semester 2 tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara teoritis untuk memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai tolok ukur kajian penelitian lebih lanjut untuk perbaikan mutu pendidikan dan meningkatkan kompetensi peserta didik, khususnya untuk pemahaman *descriptive text* anak berkebutuhan khusus. Secara praktis dapat memudahkan memahami materi pembelajaran bahasa Inggris, menambah rasa senang dalam mempelajarinya, menambah pengalaman baru dalam metode pembelajaran khususnya bagi peserta didik, dan bagi guru dapat meningkatkan ketrampilan mengelola kegiatan belajar mengajar, bagi sekolah penelitian ini dapat menambah variasi model pembelajaran yang inovatif.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Descriptive Text

Teks deskriptif (*descriptive text*) adalah teks yang mendeskripsikan atau menggambarkan bentuk, ciri atau sifat benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia atau peristiwa tertentu yang khusus. Seperti yang diungkapkan oleh Finoza dalam Nurudin (2010:60) teks deskripsi merupakan bentuk tulisan yang bertujuan memperluas pengetahuan dan pengalaman pembaca dengan jalan melukiskan hakikat objek yang sebenarnya. Teks deskripsi digunakan untuk mendeskripsikan tempat, orang, atau, objek tertentu. Hal ini sesuai pendapat Gerot 24 dan Peter (1995:208) yang menyatakan *description social function to*

describe a particular person, place, or thing.

Pengertian Papercraft

Papercraft merupakan seni yang berkaitan dengan kertas. *Papercraft* adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas menggunakan beberapa teknik seperti menggunting, melipat, mengelem, dan membentuk kertas menurut Al Hasby (2016:1). Sejalan dengannya *papercraft*, merupakan seni merangkai suatu objek dengan berbahan dasarnya kertas. Baik itu dengan cara memotong, menggunting, melipat, mengelem dan menempel potongan-potongan kertas menjadi yang kita inginkan. Hingga hasilnya bisa membentuk 3 dimensi sesuai dengan model yang di inginkan.

Papercraft bisa dibidang pengembangan dari kertas Origami. Tapi biasanya objek-objek yang dihasilkan *Papercraft*, jauh lebih menyerupai bentuk aslinya dibandingkan Origami. Objek yang bisa dijadikan contoh pada *Papercraft* misalnya rumah, bangunan, orang, motor, mobil, hewan, tumbuhan dan lain sebagainya.

Pengertian Tunarungu

Hallahan dan Kauffman (1991 : 266) bahwa " Tunarungu merupakan istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan samapai yang berat, yang digolongkan ke dalam tuli (*deaf*) dan kurang dengar (*hard of hearing*). Orang tuli adalah seseorang yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran, baik memakai ataupun tidak memakai alat bantu dengar. Adapun orang yang kurang dengar adalah seseorang yang biasanya dengan menggunakan alat bantu dengar, bisa pendengarannya cukup memungkinkan keberhasilan proses informasi bahasa melalui pendengaran."

Klasifikasi Ketunarunguan

Effendi (2006:59-61) klasifikasi untuk anak tunarungu dilihat dari pendidikannya dibagi menjadi lima sebagai berikut, (a) tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 20 -30 dB (*slight losses*) (b) tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 30 -40 dB (*mild losses*), (c) tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 40 -60 dB (*moderate losses*), (d) tunarungu yang kehilangan pendengaran antara 60 -75 dB (*severe losses*), (e) tunarungu yang kehilangan pendengaran lebih dari 75 dB (*profoundly losses*).

Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan arahan untuk sampai pada hipotesis, yaitu menggunakan media *papercraft* dapat meningkatkan pemahaman *descriptive text* pada peserta didik tuna rungu kelas X SMALB / B di SLB Hamong Putro Jombor Bendosari Sukoharjo Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017.

Hipotesis Tindakan

Dari uraian di atas dapat ditentukan hipotesis sebagai berikut, (1) *Papercraft* dapat meningkatkan pengetahuan pemahaman *descriptive text* pada peserta didik tuna rungu kelas X di SMALB/B Hamong Putro Jombor Bendosari Sukoharjo tahun pelajaran 2016/2017, (2) *Papercraft* dapat meningkatkan keterampilan pemahaman *descriptive text* pada peserta didik tuna rungu kelas X di SMALB/B Hamong Putro Jombor Bendosari Sukoharjo tahun pelajaran 2016/2017,

METODE

Desain Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan. Ada beberapa siklus yang di dalamnya terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Siklus demi siklus dilakukan untuk memperoleh suatu hasil. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan empat tahap penelitian yang terdiri atas, (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Keempat tahapan tersebut digunakan secara sistematis dan diterapkan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat digambarkan sesuai adaptasi dari Tripp dikutip dalam Subyantoro (2012:34).

Penelitian tindakan kelas ini subyek penelitian adalah siswa kelas X SMALB/ B Hamong Putro Jombor Sukoharjo tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 4 siswa, terdiri dari 2 siswa laki – laki dan 2 siswa perempuan.

Setting penelitian ini diadakan pada semester 2 mulai dari bulan Februari 2017 sampai dengan bulan April 2017. Masing – masing siklus dilakukan kegiatan pembelajaran dua kali. Pertemuan siklus 1 dilaksanaka pada hari Rabu, 08 Februari 2017 dan hari Rabu, tanggal 15 Februari 2017, sedangkan siklus 2 dilaksanakan hari Rabu, tanggal 22 Februari 2017 dan hari Rabu, 29 Februari 2017.

Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. media *papercraft* merupakan variabel bebas dan meningkatnya pemahaman *descriptive text* merupakan variabel terikat. Indikator kinerja dalam penelitian ini ada dua, yaitu indikator data kuantitatif dan indikator data kualitatif.

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini, instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa tes dan nontes. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan pemahaman *descriptive text* yang berupa tes tertulis setelah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *papercraft* pada peserta didik tunarungu kelas X di SMALB/ B Hamong Putro Jombor Sukoharjo tahun pelajaran 2016/2017.

Adapun bentuk instrumen nontes digunakan untuk mengetahui tingkat keterampilan bercerita pada *descriptive text*. Instrumen nontes yang digunakan adalah lembar observasi dan dokumentasi foto.

Teknik yang digunakan peneliti adalah teknik kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif terdiri dari pengamatan dan fotografi. Teknik kuantitatif terdiri dari hasil beberapa test pemahaman *descriptive text*.

Analisis data dari penelitian tindakan kelas merupakan hasil dari pengamatan dan test. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes. Nilai yang diperoleh peserta didik dirata-rata untuk menemukan tingkat *Descriptive text* setelah dalam proses pembelajaran menggunakan *Papercraft*. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi foto, kemudian diklasifikasikan berdasar aspek-aspek yang dijadikan fokus analisis. Data kuantitatif dan kualitatif lalu dikaitkan sebagai dasar untuk mendeskripsikan keberhasilan penerapan media *papercraft* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam *descriptive text*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini, diperoleh dari tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Hasil tes siklus I dan siklus II berupa tes tertulis dan tes unjuk kerja. Tes tertulis digunakan untuk mengetahui pengetahuan peserta didik tentang pemahaman *descriptive text* dengan menggunakan *papercraft*. Tes unjuk kerja untuk mengetahui keterampilan memahami *descriptive text*, berupa tes praktik merangkai *paper craft* yang kemudian mendeskripsikan bentuk *paper craft* tersebut.

Hasil nontes siklus I dan siklus II diperoleh melalui observasi, dan dokumentasi foto. Hasil tersebut berupa, proses pembelajaran peningkatan pemahaman *descriptive text* melalui *papercraft*, peningkatan pengetahuan pemahaman *descriptive text*, dan peningkatan keterampilan memahami *descriptive text* dengan media *papercraft*. Hasil penelitian siklus I dan siklus II dijabarkan sebagai berikut.

Hasil Penelitian Siklus 1

Proses Pembelajaran dengan *Papercraft*

Pertemuan pertama diadakan Rabu, 08 Februari 2017. Pada siklus I pertemuan pertama Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini disajikan materi *descriptive text* yang tercantum dalam kurikulum tiga belas.

Siklus I pada penelitian tindakan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan pemahaman peserta didik dalam *descriptive text* dengan menggunakan media *papercraft* yang berupa seni merangkai kertas membentuk suatu objek dengan materi *descriptive text* tentang mengenal hewan liar sebagai bahan refleksi untuk tindakan pada Siklus 1.

Dokumentasi foto-foto kegiatan saat proses pembelajaran siklus 1



Gambar 1. . Aktivitas Peserta didik Mengikuti Tes Pengetahuan *Paper-craft* yang Diadakan Oleh Guru

Pembelajaran dari awal sampai akhir dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan dalam bab III. Pada akhir pertemuan kedua dilakukan postes 1 untuk mengetahui keberhasilan tindakan siklus 1.

Peningkatan Pengetahuan Pemahaman *Descriptive Text*

Hasil nilai pengetahuan kemampuan pemahaman *descriptive text* dengan media pembelajaran *papercraft* baik secara tes lisan maupun tes tertulis dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

No	Nama	Tes Lisan	Tes Tertulis	Rata-Rata
1	FRF	66,67	72,5	69,58
2	NP	75	85	80

3	AFN	75	80	77,5
4	RTA	66,67	70	68,34
Jumlah		283,34	307,5	295,42
Rata- Rata		70,84	76,87	73,86

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa tingkat pemahaman *descriptive text* peserta didik menggunakan media *papercraft*, dari empat (4) peserta didik ada dua (2) yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan ada dua (2) peserta didik yang belum tuntas karena masih memperoleh skor di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan, yaitu sebesar 75.

Peningkatan Keterampilan Pemahaman *Descriptive Text*

Hasil keterampilan bercerita diperoleh dari tes unjuk kerja berupa tes bercerita *descriptive text* dengan menggunakan *papercraft* yang dilakukan tiap peserta didik. Hasil penilaian pemahaman *descriptive text* pada siklus I. Penilaian pemahaman *descriptive text* berdasarkan aspek-aspek penilaian keterampilan pemahaman *descriptive text* meliputi: (1) percaya diri ; (2) keruntutan cerita; (3) pilihan kata; (4) Isi cerita ; (5) *pronunciation* dan (6) gerak tubuh. dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

No	Uraian	FRF	NP	AFN	RTA
1	Percaya diri	2	3	3	2
2	Keruntutan cerita	2	2	3	2
3	Pilihan kata	2	2	3	2
4	Isi cerita	2	3	2	2
5	<i>Pronunciation</i>	2	2	2	2
6	Gerak tubuh	3	3	3	2
Jumlah		13	15	16	12
Rata - Rata		72,22	83,33	88,87	66,67

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa tingkat keterampilan pemahaman *descriptive text* peserta didik menggunakan *paper craft*, dari 4 peserta didik yang diteliti diketahui ada 2 peserta didik telah mencapai kategori **tuntas** dan peserta didik tersebut memperoleh skor 83,33 dan 88,87 peserta didik, termasuk dalam kategori **belum tuntas** dengan perolehan nilai sebesar 66,67 dan 72,22.

Refleksi Siklus 1

Pada penelitian tindakan kelas siklus hasil tes pengetahuan dan tes keterampilan pemahaman *descriptive text* menunjukkan bahwa target penelitian belum tercapai. Tes pengetahuan diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 73,86 sedangkan nilai rata-rata kelas untuk hasil tes keterampilan bercerita mencapai 77,77. Pada hasil tes pengetahuan, peserta didik yang memperoleh nilai di atas 75 atau yang termasuk tuntas sebanyak 2 peserta didik, sedangkan 2 peserta didik lainnya masih belum tuntas.

Berdasarkan hasil *observasi* peserta didik, diketahui hasil tes keterampilan bercerita *descriptive text* dengan menggunakan *papercraft*, 4 peserta didik yang diteliti diketahui ada 2 peserta didik telah mencapai kategori **tuntas** dan peserta didik tersebut memperoleh skor 83,33 dan 88,87 peserta didik, termasuk dalam kategori **belum tuntas** dengan perolehan nilai sebesar 66,67 dan 72,22.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada siklus I belum memperoleh hasil yang maksimal seperti yang telah direncanakan sehingga perlu dilakukan tahapan-tahapan pada siklus I untuk dapat memperoleh hasil sesuai indikator kinerja yang telah ditetapkan.

Hasil Penelitian Siklus 2

Proses Pembelajaran dengan Papercraft

Pada siklus 2 pertemuan pertama hari Rabu, tanggal 22 Februari 2017 lebih difokuskan pada memperbanyak perbendaharaan kata atau *vocabulary* karena materi ini peserta didik masih mengalami kesulitan. Hal itu dibuktikan dengan nilai mereka pada postes 1 masih belum melampaui KKM, hal tersebut terlihat manakala mereka bercerita mengalami kesulitan didalam pemilihan kata, keruntutan cerita dan isi cerita..

Di bawah ini adalah dokumentasi foto kegiatan pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media *papercraft*.

Dokumentasi foto-foto kegiatan saat proses pembelajaran siklus II



Gambar 2. Aktivitas Peserta Didik Menyimak Papercraft yang disajikan oleh guru

Pembelajaran dengan model pembelajaran *papercraft* pada siklus 2 dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah diuraikan pada bab III. Setelah pertemuan kedua, dilakukan postes 2 untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang diberikan.

Peningkatan Pengetahuan Pemahaman Descriptive Text

Hasil pembelajaran peningkatan pengetahuan pemahaman *descriptive text* dengan model pembelajaran *papercraft* dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

No	Nama	Tes Lisan	Tes Tertulis	Rata-Rata
1	FRF	83,33	85	84,16
2	NP	91,67	95	93,33
3	AFN	100	90	95
4	RTA	83,33	80	81,67
Jumlah		358,33	307,5	354,16
Rata- Rata		89,58	76,87	88,54

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa tingkat pengetahuan pemahaman *descriptive text* peserta didik menggunakan media *papercraft*, dari 4 peserta didik yang diteliti diketahui semua peserta didik telah mencapai kategori **tuntas**.

Peningkatan Keterampilan Pemahaman Descriptive Text

Hasil keterampilan bercerita diperoleh dari tes unjuk kerja lisan berupa tes praktik menceritakan ulang *descriptive text* yang telah dibacanya dengan menggunakan media *papercraft* yang dilakukan tiap peserta didik Hasil penilaian pemahaman *descriptive text* pada siklus II. Penilaian pemahaman *descriptive text* berdasarkan pada tabel 4 dibawah ini.

No	Uraian	FRF	NP	AFN	RTA
1	Percaya diri	3	3	3	3
2	Keruntutan cerita	2	3	2	2
3	Pilihan kata	2	3	3	2
4	Isi cerita	3	2	3	2
5	<i>Pronunciation</i>	2	2	3	2
6	Gerak tubuh	3	3	3	3
Jumlah		15	16	17	14
Rata - Rata		83,33	88,87	94,44	77,78

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat diketahui bahwa tingkat keterampilan pemahaman *descriptive text* peserta didik menggunakan *paper craft*, dari 4 peserta didik yang diteliti diketahui ada 4 peserta didik telah mencapai kategori **tuntas** dan peserta didik tersebut memperoleh skor 77,78; 83,33; 88,87 dan 94,44.

Refleksi Siklus 2

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada siklus II memperoleh hasil yang maksimal baik nilai pengetahuan maupun keterampilan, seperti yang telah direncanakan sehingga peneliti merasa tidak perlu melakukan siklus selanjutnya. Karena tahapan-tahapan pada siklus II telah memperoleh hasil sesuai indikator kinerja yang telah ditetapkan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pencapaian Peningkatan Pengetahuan Pemahaman Descriptive Text dengan Media Pembelajaran Papercraft

Secara individual pada kondisi siklus I dari 4 peserta didik hanya 2 peserta didik yang mencapai indikator kinerja, yaitu 75, sebesar 80 dan 77,5. Sementara 2 peserta didik belum memenuhi indikator kerja dengan memperoleh skor sebesar 69,58 dan 68,34 dikategorikan belum tuntas. Selanjutnya pada siklus II ada kemajuan dari 4 peserta didik yang dinyatakan tuntas mencapai indikator kinerja dengan perolehan skor rata-rata sebesar 88,54 peserta didik sudah mencapai indikator kinerja.

Secara klasikal tingkat kemampuan peserta didik dalam pemahaman *descriptive text* dengan menggunakan model pembelajaran menggunakan *paper craft* berupa seni merangkai kertas sederhana untuk membentuk suatu objek guna membantu didalam memahami *descriptive text* meningkat dari siklus I ke siklus II ada kenaikan sebesar 14,68, yaitu dari 73,86 menjadi 88,54. Berdasarkan kinerja indikator penelitian ini, dinyatakan telah berhasil karena sudah memenuhi indikator kinerja secara klasikal.

Pencapaian Peningkatan Keterampilan Pemahaman Descriptive Text dengan Media Pembelajaran Papercraft

Data peningkatan keterampilan pemahaman *descriptive text* setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan *paper craft* dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 5: Perubahan Peningkatan Keterampilan Pemahaman *Descriptive Text* pada Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Siklus I	Siklus II
1	FRF	72,22	83,33
2	NP	83,33	88,87
3	AFN	88,87	94,44
4	RTA	66,67	77,78
Jumlah		311,09	344,42
Rata- Rata		77,77	86,1

Dari sajian data pada tabel 5 di atas, dapat diketahui perubahan peningkatan keterampilan pemahaman *descriptive text* dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan hasil keterampilan yang menyertai setelah diterapkan menggunakan *papercraft*.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat McNiff dalam bukunya yang berjudul *Action Research Principles and Practice* memandang PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar dan sebagainya. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, mengatasi masalah pembelajaran, meningkatkan profesionalisme, dan menumbuhkan budaya akademik Suhardjono (2006).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut, (1) ada peningkatan pengetahuan pemahaman *descriptive text* setelah disampaikan materi dengan menggunakan *papercraft* pada peserta didik kelas X SMALB/B Hamong Putro Jombor Bendosari Sukoharjo tahun pelajaran 2016/2017, (2) ada peningkatan keterampilan pemahaman *descriptive text* setelah disampaikan materi dengan menggunakan *papercraft* pada peserta didik kelas X SMALB/B Hamong Putro Jombor Bendosari Sukoharjo tahun pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan kesimpulan di atas, dirumuskan saran sebagai berikut, (1) guru hendaknya kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi, menggunakan model-model pembelajaran yang menarik minat peserta didik diantaranya media pembelajaran *papercraft* agar peserta didik berlaku aktif dan senang selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan kemampuannya. (2) dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di SLB, guru hendaknya menggunakan media/alat peraga baik media *visual aids*, media *audio visual aids* maupun media-media lain contohnya dengan *media visual papercraft* sehingga memudahkan dalam memahami materi atau dalam menyelesaikan tugas dan (3) para peneliti, penelitian ini merupakan langkah awal, untuk selanjutnya agar dapat diadakan penelitian lebih lanjut yang akan memberi data aktual yang bermanfaat bagi para pembaca, khususnya para guru SLB.

Hastuti. E. D (2022). Papercraft untuk Meningkatkan Pemahaman Descriptive Text pada Peserta Didik Kelas X Smalb/B, *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 255-263.

REFERENSI

- Al Hasby,Sabiq.2016.*Analisis dan Perancangan Media Interaktif Berbasis Flash untuk Memodifikasi Desain Produk Papercraft pada Voala Huit Gift.Naskah Publikasi*.Yogyakarta:Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- Arikunto,S. Suhardjono, Supardi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Grafindo.
- Efendi,Muhammad. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Finoza,Lamuddin.2005.*Komposisi Bahasa untuk Mahapeserta didik Jurusan Nonbahasa*. Jakarta:Diksi Insan Mulia.
- Gerot,Linda dan Peter Wignell.1995.*Making Sense of Functional Grammar*.Australia:Gerd Stabler Antipodean Educational Enterprise.
- Hallahan.D & Kauffman, M.J.(1991).*Exceptional Children,Introduction to special Education (Fifth Edition)*. New Jersey : Prentice – Hall International Inc.
- Nurudin.2010.*Dasar-Dasar Penulisan*.Malang:UMM Press.
- Subyantoro. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: UNNES PRESS.

Desain Pengembangan Inovasi Pendidikan dalam Peningkatan Daya Saing Sekolah Melalui Lima Prinsip Teknologi Pendidikan

Anik Twiningsih¹, Gunarhadi.²

¹ Universitas Negeri Sebelas Maret

² Universitas Negeri Sebelas Maret

E-mail: ¹aniktwiningsih_tp@student.uns.ac.id, ²gunarhadi@fkip.uns.ac.id

Riwayat artikel: submit: 1 Juni 2021; revisi: 29 Juni 2021, diterima: 1 Juli 2021

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mengkaji secara studi literatur desain pengembangan inovasi pendidikan dalam meningkatkan daya saing sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif diskriptif dengan pendekatan studi literatur. Teknik analisis data yang digunakan adalah melalui metode survei, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian yang didapat adalah hasil kajian dan analisis desain pengembangan inovasi pendidikan berdasarkan lima prinsip dan langkah teknologi pendidikan dalam konsep pendidikan yang diambil dari berbagai sudut pandang hasil penelitian para peneliti sebelumnya terkait desain pengembangan inovasi pendidikan berdasarkan lima prinsip dan langkah teknologi pendidikan. Kesimpulannya melalui desain lima prinsip dan langkah teknologi pendidikan dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan inovasi pendidikan dalam meningkatkan daya saing sekolah

Kata kunci: Desain Pengembangan Inovasi Pendidikan, Peningkatan Daya Saing Sekolah, Lima Prinsip Teknologi Pendidikan

ABSTRACT

The purpose of this research is to examine the literature study of the design of educational innovation development in increasing school competitiveness. The research method used is descriptive qualitative with a literature study approach. The data analysis technique used is through survey, observation and documentation methods. The results of the research obtained are the results of studies and analysis of educational innovation development designs based on five principles and steps of educational technology in the concept of education which are taken from various points of view of the results of previous researchers' research related to the design of educational innovation development based on five principles and steps of educational technology. In conclusion, through the design of the five principles and steps of educational technology, it can have a positive impact on the development of educational innovation in increasing school competitiveness

Keywords: Educational Innovation Development Design, School Competitiveness Improvement, Five Principles of Educational Technology



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Menjadi sebuah Lembaga pendidikan yang berkualitas adalah tujuan semua pemimpin Lembaga pendidikan dalam hal ini pengelola atau kepala sekolah. Dengan kualitas lembaga pendidikan yang berkualitas akan berdampak pada tingkat daya saing sebuah lembaga pendidikan. Apalagi di era dirupsi seperti ini, persaingan di dunia pendidikan sangat keras. Persaingan ini ditandai dengan adanya proses social, mencari keuntungan, dan meningkatkan kepercayaan kepada masyarakat dengan berbagai fasilitas sekolah atau lembaga pendidikan yang mendukung. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh sebuah lembaga pendidikan untuk mengikuti arus persaingan tersebut adalah dengan menerapkan prinsip dan langkah teknologi pendidikan. Menurut Susanti, R. (2013) di kutip dari AECT (Association for Educational Communication and Technology) teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. Maka dari itu teknologi memiliki tahapan langkah – langkah dalam pengembangan sebagai prinsip teknologi pendidikan. 5 Prinsip teknologi pendidikan itu meliputi ranah berpikir sistemik, perencanaan sistemik, pengendalian mutu, perbaikan manajemen dan teknologi pembelajaran. Menurut Fakhurrrazi. (2021), Berpikir sistemik (*systemic thinking*) adalah sebuah cara untuk memahami sistem yang kompleks dengan analisis bagian-bagian sistem tersebut untuk kemudian mengetahui pola hubungan yang terdapat di dalam setiap unsur atau elemen penyusun sistem tersebut pada prinsipnya berpikir sistemik mengkombinasikan dua kemampuan berpikir yaitu, kemampuan berpikir analisis dan berpikir sintesis. Perencanaan sistemik berhubungan dengan desain sistem yaitu penerapan berpikir sistemik dalam proses desain. Desain sistem meliputi perencanaan waktu, biaya, dan sumber daya manusia, mendesain fasilitas, proses, aliran material, serta merencanakan semua aktifitas lain yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh sistem. Menurut Ahmad, A (2021) Pengendalian mutu atau Quality Control dalam manajemen mutu merupakan suatu sistem kegiatan teknis yang bersifat rutin yang dirancang untuk mengukur dan menilai mutu produk atau jasa yang diberikan kepada pelanggan. Pengendalian diperlukan dalam manajemen mutu untuk menjamin agar kegiatan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan harapan pelanggan. Tugas pengendalian mutu dapat dilakukan dengan mengukur perbedaan seperti perencanaan, rancangan, menggunakan prosedur atau peralatan yang tepat, pemeriksaan, dan melakukan tindakan koreksi terhadap hal-hal ini menyimpang, diantara dalam hal produk, pelayanan, atau proses, output dan standar yang spesifik. Setelah pengendalian mutu, tahap berikutnya adalah perbaikan manajemen, perbaikan manajemen ini dilakukan dengan manajemen perubahan. Menurut Mirfani, A.M, dkk (2016) manajemen perubahan meliputi kegiatan: perancangan perubahan, implementasi perubahan, dan pengendalian perubahan. Bagaimana proses perubahan dikembangkan mengacu pada keberhasilan upaya perubahan itu sendiri. Dalam kaitan itu di antara kerangka kerja perancangan dan pelaksanaan perubahan yang patut dijadikan acuan adalah model piramida pengembangan organisasi. Setelah melakukan perubahan manajemen tahap berikutnya adalah dengan dengan menerapkan teknologi pembelajaran. Menurut Imro'atus, S. (2013) Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan ruang lingkup teknologi pendidikan. Sejalan dengan berkembangnya inovasi bidang teknologi, pembelajaran melalui komputer dapat terakses ke internet. Pembelajaran seperti ini disebut pembelajaran berbasis web atau biasa dikenal dengan istilah e-learning. Pemanfaatan teknologi tersebut selain sebagai upaya mengatasi permasalahan teknis pembelajaran, juga sebagai upaya menjawab masalah substansial pembelajaran yang dituntut dalam perubahan paradigma pembelajaran. Salah satu media e-learning yaitu Blog dapat dimanfaatkan secara

maksimal sebagai media pembelajaran agar dapat mengembangkan diri peserta didik secara mandiri serta tuntutan kreativitas dan dinamika ilmu pengetahuan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif diskriptif dengan pendekatan studi literatur. Teknik analisis data yang digunakan adalah melalui metode survei, observasi dan dokumentasi. Metode survey dengan melakukan survey literatur sebagai bahan untuk dasar menganalisis data. Metode observasi dilakukan dengan observasi langsung terhadap subjek penelitian, dalam hal ini satuan lembaga pendidikan. Metode dokumentasi dilakukan dengan mencatat hasil temuan selama survey studi literatur maupun temuan selama melakukan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain pengembangan inovasi pendidikan dalam peningkatan daya saing sekolah sangat penting, dalam hal ini berhubungan dengan mempertahankan eksistensi sebuah lembaga pendidikan. Era dirupsi yang mengandung loncatan kecepatan teknologi yang begitu cepat menuntut setiap pemangku kepentingan dalam sebuah satuan pendidikan harus lebih strategis dalam mengambil sebuah tindakan dalam mempertahankan kelangsungan operasional sebuah satuan pendidikan. Bertolak dalam hal tersebut perlu adanya desain pengembangan inovasi pendidikan dalam peningkatan daya saing sekolah yang mengacu pada 5 prinsip teknologi pendidikan yaitu berpikir sistemik, perencanaan sistemik, pengendalian mutu, perbaikan manajemen dan teknologi pembelajaran.

Tahapan – tahapan tindakan dalam mendesain pengembangan inovasi pendidikan dalam peningkatan daya saing sekolah berdasarkan 5 prinsip teknologi pendidikan

Berpikir Sistemik

Berpikir sistemik sangat penting dalam mendesain inovasi pendidikan dalam meningkatkan daya saing sekolah, hal ini berhubungan dengan menjaga stabilitas kondisi sekolah. Stabilitas kondisi sekolah yang dimaksud adalah menjaga 8 standar pendidikan yang ada dalam satuan pendidikan. Kerjasama yang baik antara sekolah, masyarakat dan keluarga sebagai unsurtripusat pendidikan harus senantiasa bersinergis hal ini dilakukan sebagai salah satu tahap awal dalam membangun fondasi sinkronisasi antara sekolah, masyarakat dan keluarga. Jika digambarkan berpikir sistemik dalam merancang daya saing sekolah dapat digambarkan sebagai berikut :

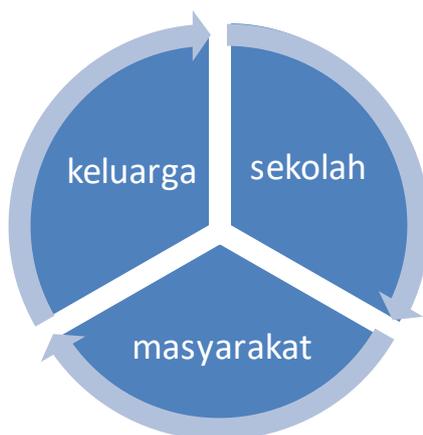


Diagram 1
Hubungan keluarga, sekolah dan masyarakat

Dari diagram di atas dapat dijelaskan hubungan sistemik antara keluarga, sekolah dan masyarakat sangat penting dalam menjaga eksistensi sebuah lembaga satuan pendidikan. Dapat dibayangkan apabila hubungan keluarga, sekolah dan masyarakat tidak stabil, hal ini dapat menyebabkan permasalahan pada sebuah lembaga satuan pendidikan. Salah satu masalah yang dapat dicontohkan adalah menurunnya kepercayaan masyarakat terhadap lembaga satuan pendidikan yang berdampak pada penurunan penerimaan peserta didik baru. Jumlah peserta didik yang menurut merupakan salah satu indikator yang perlu dievaluasi kembali oleh sebuah satuan pendidikan dalam hubungan antara keluarga, sekolah dan masyarakat. Hal ini dikuatkan oleh pernyataan menurut Rochanah, (2016) Pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara, sekolah keluarga dan masyarakat. Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Cara bagaimana orang tua mendidik anaknya adalah mempunyai pengaruh yang besar terhadap belajar anaknya. Keluarga yang sehat besar artinya untuk memberikan pendidikan dalam ukuran yang kecil namun bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar, yaitu pendidik bangsa, negara dan dunia. Sekolah hanyalah pembantu kelanjutan pendidikan dalam keluarga sebab pendidikan yang pertama dan utama diperoleh anak adalah dalam keluarga. Menurut Nurfajriah, S (2021) Apabila kegiatan hubungan sekolah ingin mencapai target, maka harus ada beberapa pertimbangan yang harus dijalankan demi pencapaian program-program sekolah. Adapun prinsip-prinsip dari hubungan sekolah dan masyarakat yaitu kerjasama antara hubungan sekolah dan masyarakat harus menciptakan hal-hal baik untuk pendidikan di sekolah. Masyarakat (orangtua) memiliki peran yang sangat penting untuk membantu menyukseskan program-program sekolah dan memiliki hak nya untuk berpedapat, tetapi tetap menaati ketentuan yang ditetapkan oleh sekolah.

1. Perencanaan sistemik

Perencanaan sistemik dalam desain pengembangan inovasi pendidikan dalam peningkatan daya saing sekolah dapat dilakukan sebuah satuan pendidikan dengan melaksanakan program – program kerja yang berorientasi pada terciptanya inovasi – inovasi yang menunjang operasional satuan pendidikan. Perencanaan sistemik ini dapat digambarkan dengan hubungan 8 standar pendidikan yang harus sinkronisasi menjadi satu kesatuan sebuah *software input* sebuah satuan pendidikan dalam mengembangkan daya saing sekolah. Perencanaan sistemik yang dimaksud dapat Digambar melalui diagram berikut :

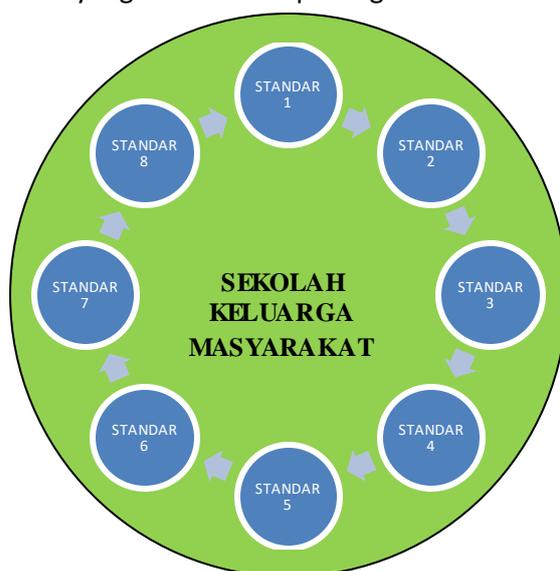


Diagram 2
Hubungan antara 8 standar pendidikan dan sekolah, keluarga serta masyarakat

Dari diagram diatas dapat diberikan penjelasan bahwa keluarga, sekolah dan masyarakat adalah sebuah satu kesatuan system yang menyatu dengan 8 standar pendidikan, sehingga menjadi satu perangkat yang tidak bisa terpisahkan satu sama lain, dan saling mempengaruhi satu sama lain. Perlu diketahui 8 standar pendidikan yang dimaksud meliputi standar isi, standar proses, standar pengelolaan, standar guru dan tenaga kependidikan, standar pembiayaan, standar penilaian dan standar kelulusan. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Dengan demikian perencanaan sistemik sangat penting dalam desain pengembangan inovasi pendidikan dalam peningkatan daya saing sekolah. Pernyataan ini dikuatkan oleh pendapat menurut Menurut Fakhruddin. (2021), Perencanaan diperlukan dan terjadi dalam berbagai bentuk organisasi, sebab perencanaan ini merupakan proses dasar manajemen di dalam mengambil suatu keputusan dan tindakan. Perencanaan diperlukan dalam jenis kegiatan baik itu kegiatan organisasi, program maupun kegiatan di masyarakat, dan perencanaan ada dalam setiap fungsi-fungsi manajemen, karena fungsi- fungsi tersebut hanya dapat melaksanakan keputusan-keputusan yang telah ditetapkan dalam perencanaan.

Pengendalian mutu

Pengendalian mutu sebagai upaya praktis lembaga satuan pendidikan dalam mengantisipasi hal – hal yang dapat memberikan dampak buruk dari sebuah perencanaan program yang ditetapkan. Pengendalian mutu sangat penting demi menjaga kualitas baik input maupun output yang berperan dalam sebuah system. Dalam hal ini pengendalian mutu dapat dilakukan melalui beberapa tindakan. Tindakan pengendalian mutu untuk menjaga kualitas dan eksistensi sebuah satuan pendidikan dapat dilakukan dengan melibatkan unsur – unsur yang berperan dalam system satuan pendidikan, diantaranya dengan melibatkan masyarakat sebagai pengendali mutu program satuan pendidikan. Dengan melibatkan masyarakat, sebuah program sekolah secara tidak langsung akan tervalidasi kelayakannya. Masyarakat yang dilibatkan akan merasa diberikan kepercayaan sehingga akan meningkatkan kredibilitas sekolah. Hal ini sesuai dengan pernyataan menurut Ahmad, A (2021) Pengendalian merupakan salah satu fungsi manajemen. Kegiatan ini dilakukan untuk menilai dan memberikan perbaikan-perbaikan terhadap kinerja guru atau personil lainnya yang terlibat dalam proses pendidikan untuk menjamin bahwa kegiatan tersebut terlaksana sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Tujuan pengendalian adalah untuk melakukan pengukuran dan perbaikan agar apa yang telah direncanakan dapat tercapai secara optimal. Sesuai dengan konsep mutu dalam pendidikan yang meliputi unsure input- proses-output. Maka pengendalian terhadap mutu pendidikan juga diarahkan pada aspek input, proses dan output.

Perbaikan manajemen

Perbaikan manajemen hubungannya dengan perubahan manajemen, dimana mengubah paradigma lama yang bersifat otoriter menjadi paradigma baru transformasional yang lebih dinamis menyesuaikan perkembangan jaman dan kemajuan teknologi. Menurut Mirfani A M, (2016) Secara umum proses manajemen perubahan meliputi kegiatan: perancangan perubahan, implementasi perubahan, dan pengendalian perubahan. Bagaimana proses perubahan dikembangkan mengacu pada keberhasilan upaya perubahan itu sendiri. Dalam kaitan itu di antara kerangka kerja perancangan dan pelaksanaan perubahan yang patut dijadikan acuan adalah model piramida pengembangan organisasi.

Penerapan teknologi pembelajaran

Penggunaan teknologi pembelajaran dalam mendesain inovasi pendidikan dalam meningkatkan daya saing sekolah sangat penting, hal ini sangat menentukan daya tarik sekolah dalam membangun personal branding sekolah ataupun lembaga satuan pendidikan. Dengan pemanfaatan teknologi tepat guna sesuai tuntutan kebutuhan masyarakat akan memberikan

dampak positif terhadap keberhasilan sebuah perencanaan system yang telah ditetapkan. Selain itu teknologi pembelajaran dapat meningkatkan kecepatan tingkat keberhasilan program, karena penggunaan teknologi yang sesuai tuntutan jaman akan berpengaruh pada kinerja semua unsur yang terlibat dalam sebuah system dalam hal ini program sekolah atau lembaga satuan pendidikan. Penerapan teknologi pembelajaran juga harus mempertimbangkan beberapa hal terhadap dampak positif dan negative yang ditimbulkan. Hal ini sesuai pernyataan menurut Nisrokha (2020), Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam inovasi pembelajaran. Pertama, tantangan terbesar dalam inovasi adalah pada saat gagasan baru mulai diluncurkan. Secara alamiah, hampir dapat dipastikan bahwa setiap gagasan baru khususnya dalam pembelajaran akan mendapatkan tantangan yang keras dari berbagai pihak. Suatu inovasi dalam pembelajaran dapat mengancam keamanan sekelompok orang dalam suatu institusi yang selama ini sudah merasa mapan. Kedua, agar efektif, keberhasilan suatu inovasi pembelajaran pada umumnya ditentukan oleh sosialisasi gagasan yang jitu dan menyeluruh, partisipasi seluruh komponen serta sumber daya manusia dalam suatu organisasi pendidikan, serta komitmen pimpinan puncak guna mengarahkan transformasi atau perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku sesuai dengan harapan dan tujuan inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ketiga, inovasi bukan suatu upaya sekali hentak dan kemudian seluruh komponen dalam organisasi akan tunduk mengikutinya dengan baik. Banyak upaya persuasi, diskusi, sosialisasi, bimbingan, serta pelatihan harus dilakukan agar supaya proses inovasi berhasil.

SIMPULAN DAN SARAN

Desain pengembangan inovasi pendidikan dalam peningkatan daya saing sekolah melalui lima prinsip teknologi pendidikan sangat penting untuk diimplementasikan, hal ini sangat menentukan eksistensi sebuah lembaga satuan pendidikan. 5 prinsip teknologi pendidikan yang dimaksud antara lain berpikir sistemik, perencanaan sistemik, pengendalian mutu, perbaikan manajemen dan teknologi pembelajaran. Tanpa acuan prinsip pengembangan inovasi pendidikan mustahil kelangsungan sebuah lembaga satuan pendidikan dapat berkelanjutan.

REFERENSI

- Ahmad, A. (2021). Pengendalian Mutu Pendidikan : Konsep Dan Aplikasi, *1*, 43–50.
- Fakhrurrazi. (2021). Konsep Berpikir Sistemik Dalam Penyusunan Rencana Strategis. *Islamic, Jurnal Manajemen, Education, 6(1)*, 13–24.
- Keluarga, P., & Dan, S. (n.d.). Peranan keluarga, sekolah dan masyarakat dalam menunjang pembelajaran yang efektif.
- L, L. A. Y. L., Mahsunah, N., & Pendahuluan, A. (2017). Konsepsi Teknologi Pendidikan, *2013*, 1–21.
- Mirfani, A. M., Sekolah, M. B., Kapasitas, P., & Perubahan, K. (2016). Manajemen perubahan pada satuan pendidikan dasar, *(1)*, 62–80.
- Nisrokha. (2020). DIFUSI INOVASI DALAM TEKNOLOGI PENDIDIKAN Nisrokha. *Jurnal Madaniyah, 10*, 173–184.
- Nurfajriah, S. (2021). PENDIDIKAN DI SEKOLAH DASAR, 137–144.
- Pemerintah, P. (2021). 60 ayat (4), (102501).
- Susanti, R. (2013). Teknologi Pendidikan Dan Peranannya Dalam Transformasi Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 2(2)*, 15–23. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v2i2.448>

Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Mengoperasikan Aplikasi Pengolahan Kata melalui Penerapan Metode Drill and Practice pada Kelas X Pemasaran

Ririn Kurniawati

Smk Negeri 1 Sragen

Abstrak :

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SMK Negeri 1 Sragen dengan subjek Peserta Didik kelas X Pemasaran 1. Jumlah Peserta Didik adalah 32 orang. Proses penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi serta tahap analisis dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, penggunaan Metode Drill And Practice dapat meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Mengoperasikan Aplikasi Pengolahan Kata pada peserta didik kelas X PM 1 Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sragen. Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebagai berikut: Nilai rata-rata aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I 75 naik menjadi 83,16 di siklus II, Rata-rata keaktifan peserta didik siklus I 71,88 % naik menjadi 89,99% pada siklus II. Nilai ketrampilan Peserta Didik pada siklus I rata-rata 76,76 menjadi 81,2 pada siklus II. Nilai rata-rata Pengetahuan Peserta Didik pada siklus I 74,75 meningkat menjadi 778 pada siklus II. Ketuntasan klasikal pada siklus I 71,88 meningkat menjadi 86 pada siklus II.

Kata Kunci : Drill And Practice Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan kemampuan Mengoperasikan Program Pengolahan Kata

Abstract :

This research is a classroom action research (CAR) conducted at SMK Negeri 1 Sragen with the subject of Class X Marketing Students 1. The number of students is 32 people. The research process was carried out in two cycles which included four stages, namely the planning stage, the implementation stage, the observation stage and the analysis and reflection stage. Based on the results of classroom action research, the use of the Drill And Practice Method can increase the Activeness and Ability to Operate Word Processing Applications in the students of class X PM 1 State Vocational High School 1 Sragen. This is supported by the results of the study as follows: The average value of teacher activity increased from cycle I 75 to 83.16 in cycle II, the average student activity in cycle I was 71.88% increased to 89.99% in cycle II. The student's skill score in the first cycle was an average of 76.76 to 81.2 in the second cycle. The average value of student knowledge in the first cycle was 74.75, increasing to 778 in the second cycle. Classical completeness in cycle I was 71.88 and increased to 86 in cycle II.

Keywords: Drill And Practice To Increase Activeness And Ability To Operate Word Processing Programs



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadipeserta didik. Kegiatan pendidikan diarahkan kepada pencapaian tujuan-tujuan tertentu yang disebut tujuan pendidikan. Dalam pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Hasil dari proses belajar tersebut tercerminal dalam prestasi belajarnya. Belajar akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam diri seseorang. Untuk mengetahui sampai seberapa jauh perubahan yang terjadi, perlu adanya penilaian. Begitu juga dengan yang terjadi pada seorang siswa yang mengikuti suatu pendidikan selalu diadakan penilaian dari hasil belajarnya.

Berdasarkan penelitian awal di SMK N 1 Sragen kelas X Pemasaran 1 nilai siswa untuk mengoperasikan aplikasi pengolahan kata belum memuaskan karena masih ada nilai ulangan siswa yang masih belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran TIK yaitu 76,00. Pada kompetensi dasar ini siswa masih mengalami kesulitan untuk memahaminya. Hal ini terbukti dari rata-rata nilai ulangan harian kelas paling rendah dibandingkan dengan kelas lain yaitu nilai pengetahuan rata-rata hanya mencapai rata-rata 61,14 nilai terendah 70, nilai tertinggi 90 untuk individu dan rata-rata ketuntasan klasikal hanya mencapai 40,62%, nilai ketrampilan nilai terendah 72, nilai tertinggi 93 yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 76(KKM); sedangkan batas tuntas harus mencapai standar kriteria ketuntasan minimum yaitu nilai rata-rata dari 76 dan ketuntasan klasikal minimum mencapai 85% dari jumlah peserta didik dalam kelas yang diteliti.

Hasil penelitian masih banyak siswa pada kompetensi dasar mengoperasikan aplikasi pengolahan kata yang belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan. Disamping hasil nilai kognitif tersebut kurang menggembirakan, ternyata kompetensi keterampilan berdasarkan kesepakatan untuk penilaian diambil rata-rata diperoleh nilai terendah nilai tertinggi 90 rata-rata klasikal 82,12 dan ketuntasan klasikal hanya 90,70 %. Disamping itu, rata-rata nilai setiap indikator keterampilan Mengoperasikan pengoperasian aplikasi pengolahan kata. Sedangkan ketuntasan nilai secara individu minimum 76 (KKM).

Rendahnya prestasi belajar yang dicapai siswa salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini belum meningkatkan motivasi belajar para siswa. Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi jitu agar siswa belajar secara efektif dan efisien, tepat pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk dapat memiliki strategi itu adalah harus menguasai cara penyajian materi atau biasa disebut metode pembelajaran. Pembelajaran yang dapat diterapkan dalam setiap materi, sehingga pemilihan metode pembelajaran sangatlah penting guna mencapai tujuan pembelajaran.

Kompetensi dasar mengoperasikan aplikasi pengolahan kata membutuhkan ketelitian, pemahaman serta kecermatan dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas proses belajar TIK diperlukan peningkatan kualitas para pendidik. Semata-mata bukan hanya penyusunan kembali kurikulum dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP yang lebih sempurna, melainkan pembenahan metode yang tepat dengan memperhatikan mata pelajaran, fasilitas dan kondisi peserta didik sebagai subyek penelitian yakni motivasi belajar yang dimiliki, minat, ketekunan dan karakteristik. Semakin baik metode yang digunakan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran yang dimaksud.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas perlu adanya pembaharuan dalam pelaksanaan pembelajaran terutama dalam penggunaan metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran sehingga pembelajaran akan dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam pembelajaran dapat digunakan berbagai metode sesuai

dengan materi yang ada. Materi yang dibahas dalam penelitian ini adalah TIK. Agar materi mudah dipahami oleh peserta didik maka perlu penyajian dan pembahasan dengan menggunakan metode yang tepat seperti metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Pembelajaran drill dan practice sebagai metode pengajaran yang ditandai dengan sistematis pengulangan konsep, contoh dan practice masalah. Drill dan practice adalah latihan yang disiplin dan berulang-ulang, digunakan sebagai berarti mengajar dan menyempurnakan keterampilan atau prosedur.

Dalam pembelajaran drill dan practice cara pembelajaran yang diawali oleh contoh yang diberikan oleh guru atau pengajar kemudian murid atau peserta didik akan mengikuti atau mengulang apa yang sudah dicontohi oleh gurunya. Pembelajaran dengan metode latihan siap (drill) biasanya digunakan agar siswa memperoleh kecakapan motorik seperti mengulas, menghafal, membuat alat-alat, menggunakan alat mesin, permaiana dan atletik. Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Keaktifan belajar peserta didik kurang
2. Hasil belajar peserta didik sangat rendah
3. Kualitas proses pembelajaran monoton, peserta didik cenderung bosan
4. Penerapan metode dan media tidak sesuai dengan materi
5. Kemampuan mengoperasikan aplikasi pengolah kata

Agar penelitian ini lebih terarah dan dapat dikaji lebih mendalam, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian adalah peserta didik kelas X Pemasaran 1 SMK N 1 Sragen Tahun pelajaran 2016/2017 dan penggunaan metode pembelajaran “drill and practice “ untuk meningkatkan kemampuan peserta didik materi “ Mengoperasikan aplikasi pengolah ka

Sesuai dengan pembatasan masalah tersebut diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran?
2. Apakah metode Drill and Practice dapat meningkatkan keaktifan peserta didik?
3. Apakah penerapan metode Drill and Practice dapat meningkatkan kemampuan mengoperasikan aplikasi pengolah kata peserta didik?

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, keterampilan, dan hasil belajar (pengetahuan), kompetensi keterampilan, dan ketangkasa, memperoleh kecakapan motorik melalui penerapan metode Drill and Practice.

LANDASAN TEORI

Pengertian Metode Drill and Practice

Sebelum mendefinisikan tentang metode drill, ada baiknya terlebih dahulu mengetahui tentang metode mengajar. Metode mengajar adalah cara guru memberikan pelajaran dan cara murid menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan. Dengan metode pembelajaran yang tepat diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa, dengan kata lain terciptalah interaksi pembelajaran yang baik antara guru dengan siswa. Dalam interaksi ini guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing. Proses interaksi ini akan berjalan dengan baik jika siswa lebih aktif dibandingkan dengan gurunya. Oleh karena itu metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa dan sesuai dengan materi pembelajaran.

Sedangkan menurut Jihad (2012:43) metode latihan adalah suatu metode mengajar, dimana siswa diajak ke tempat latihan keterampilan untuk melihat bagaimana cara membuat sesuatu, bagaimana cara menggunakannya, untuk apa dibuat, apa manfaatnya dan sebagainya.

Drill and practice pertama kali digunakan oleh sekolah-sekolah tua di Amerika sebagai cara untuk:

- a. Memacu kemampuan dasar motorik
- b. Memacu kebiasaan dan mental agar yang dipelajari siswa dapat lebih mengena atau berarti, tepat, dan berguna. (Illahi.2012: 27)

Dengan adanya langkah-langkah tersebut diatas diharapkan bahwa latihan akan betul-betul bermanfaat bagi siswa untuk menguasai kecakapan itu. Menurut *blog persimpangan.com/blog/2007/08/15/drill-and-practice* Adapun keuntungan dari metode driil ini antara lain :

- a. Bahan yang diberikan secara teratur, tidak loncat- loncat dan step by step akan lebih melekat pada diri anak dan benar-benar menjadi miliknya.
- b. Adanya pengawasan, bimbingan dan koreksi yang segera diberikan oleh guru memungkinkan murid untuk segera melakukan perbaikan terhadap kesalahan-kesalahannya.
- c. Pengetahuan atau keterampilan siap yang telah terbentuk sewaktu-waktu dapat dipergunakan dalam keperluan sehari-hari, baik untuk keperluan studi maupun untuk bekal hidup di masyarakat kelak.
- d. Untuk memperoleh kecakapan motoris, seperti menulis, melafalkan huruf, kata-kata atau kalimat, membuat alat-alat dan terampil menggunakan peralatan.
- e. Untuk memperoleh kecakapan mental seperti dalam perkalian, menjumlah, pengurangan, pembagian, tanda-tanda (simbol), dan sebagainya.
- f. Untuk memperoleh kecakapan dalam bentuk asosiasi yang dibuat, seperti hubungan huruf-huruf dalam ejaan, penggunaan simbol, membaca peta, dan sebagainya.
- g. Pembentukan kebiasaan yang dilakukan dan menambah ketepatan serta kecepatan pelaksanaan.
- h. Pemenfatan kebiasaan-kebiasaan yang tidak memerlukan konsentrasi dalam pelaksanaannya.
- i. Pembentukan kebiasaan-kebiasaan membuat gerakan gerakan yang kompleks, rumit, menjadi lebih otomatis.
- j. Metode ini memungkinkan kesempatan untuk lebih memperdalam kemampuan secara spesifik.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan bagi seorang guru dalam menggunakan metode drill ini, yaitu:

- a. Tujuan harus dijelaskan kepada siswa sehingga selesai latihan mereka dapat mengerjakan dengan tepat sesuai apa yang diharapkan.
- b. Tentukan dengan jelas kebiasaan yang dilatihkan sehingga siswa mengetahui apa yang harus dikerjakan.
- c. Lama latihan disesuaikan dengan kemampuan siswa.
- d. Selingilah latihan agar tidak membosankan.
- e. Perhatikan kesalahan umum yang dilakukan siswa untuk perbaikan. (Hamdani.2011: 58)

Guru perlu memperhatikan nilai dari latihan itu sendiri serta kaitannya dengan keseluruhan pembelajaran di sekolah. Hosnan (2014: 23) dalam persiapan sebelum memasuki latihan, guru harus memberikan pengertian dan perumusan tujuan yang jelas kepada siswa, sehingga mereka mengetahui tujuan latihan yang akan diterimanya. Persiapan yang baik sebelum latihan dapat memotivasi siswa agar menjadi aktif dalam melaksanakan pembelajaran.

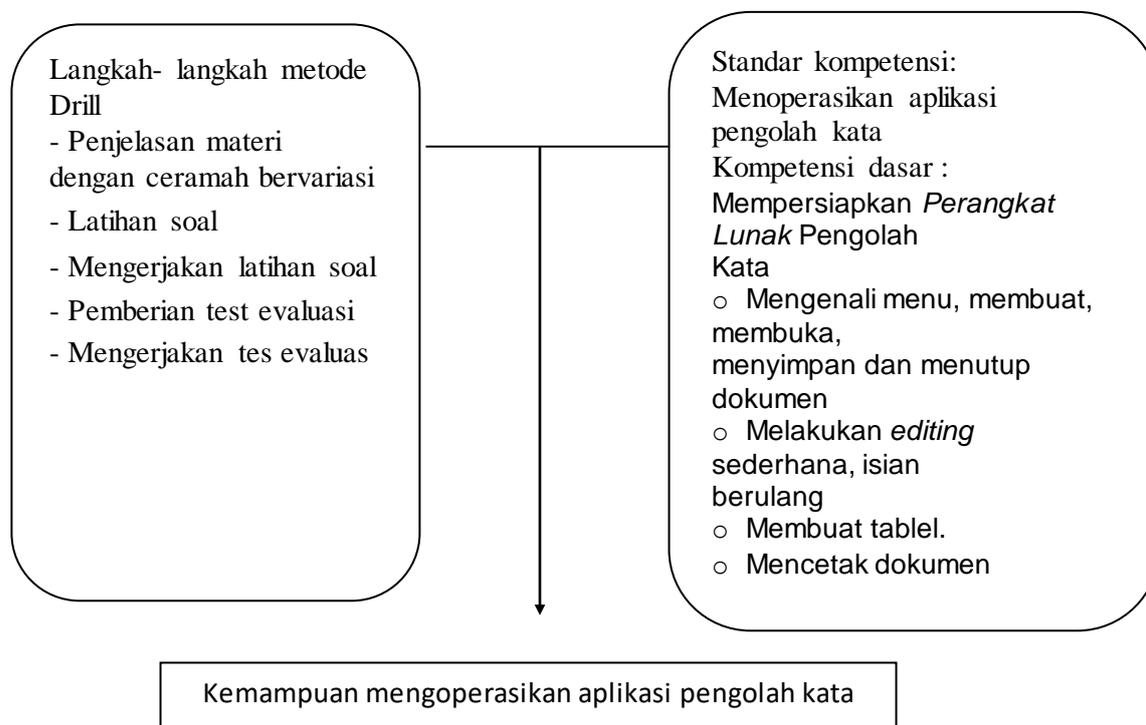
A. Kerangka Pemikiran

Belajar yaitu suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek kognitif, aspek afektif dan aspek

psikomotorik. Keberhasilan dalam belajar dapat diketahui dari suatu alat ukur yang berupa tes maupun non tes, alat ukur ini mengetahui seberapa jauh siswa mampu menguasai konsep pelajaran yang telah diterimanya. Penentuan dalam memilih suatu metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajarnya.

Metode Drill and Practice adalah teknik pengajaran yang dibutuhkan untuk mengingat secara matematis. Dalam metode ini siswa diberi petunjuk melalui latihan untuk meningkatkan kelancaran dalam keterampilan. Metode ini biasanya digunakan dalam pembelajaran materi mengoperasikan aplikasi pengolah kata. Dalam pengajaran TIK di SMKN 1 Sragen khususnya pada materi mengoperasikan aplikasi pengolah kata, masih menggunakan metode ceramah sehingga kecekan dan keterampilannya pun tidak berkembang. Penggunaan metode ini terkesan monoton dan siswa cenderung bosan. Padahal untuk mempelajari materi yang menyangkut mengoperasikan aplikasi pengolah kata ini perlu adanya latihan-latihan dan feedback antara guru dengan pesertadidik untuk mengetahui masalah-masalah mana yang belum dipahami. Hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya kemampuan peserta didik belajar aplikasi pengolah kata. Agar pembelajarannya lebih variatif dan siswa tidak hanya sekedar mendengarkan saja sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar pesertadidik, maka perlu adanya penggantian metode pembelajaran, dan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode Drill and Practice.

Metode pengajaran Drill (Latihan) and Practice menjadikan materi yang dipelajari menjadi mudah dipahami. Ketika kesulitan dalam memahami materi telah terpecahkan dan semangat belajar telah diperoleh siswa diharapkan akan menghasilkan lebih dari 85% siswa mendapatkan nilai di atas KKM tahun pelajaran 2016/2017 yaitu 7,60.



Gambar skema 1 kerangka berfikir

B. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pemikiran diajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Apakah metode Drill and Practice dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.
2. Apakah metode drill and Practice dapat meningkatkan kemampuan mengoperasikan aplikasi pengolahan kata

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 1 Sragen yang terletak di jalan Ronggowarsito Sragen. SMK N 1 Sragen merupakan SMK yang bergerak dibidang Bisnis Management yang memiliki 5 program keahlian yaitu: Teknik Komputer dan Jaringan, Tata Busana, Akuntansi, Administrasi Perkantoran, dan Pemasaran

2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester 1 tahun pelajaran 2016/2017 yaitu pada bulan September sampai dengan bulan Desember 2016.

Tahapan penelitiannya adalah sebagai berikut : persiapan penelitian, koordinasi persiapan tindakan, Pelaksanaan (perencanaan, tindakan, monitoring dan evaluasi dan refleksi) penyusunan laporan penelitian, seminar hasil penelitian, penyempurnaan laporan berdasarkan masukan seminar, serta pengadaan dan pengiriman penelitian.

B. Prosedur Penelitian

Dalam melaksanakan tindakan, prosedur dan langkah-langkah yang digunakan mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988) dalam Kasihani Kasbolah (2001: 63-65) yang berupa model spiral. Perencanaan Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan rencana tindakan, pengamatan, refleksi, perencanaan kembali merupakan suatu dasar untuk suatu an-cang-ancang pemecahan masalah.

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan sebanyak dua siklus untuk mengukur kemampuan penyelesaian melalui penggunaan metode Drill (Latihan) pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus meliputi: rencana tindakan, aksi atau tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan ini akan ke siklus selanjutnya jika sampai pada siklus II siswa belum memenuhi target penelitian. Adapun rencana tindakan yang dilakukan untuk setiap siklus akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Tahap pertama yang harus dilakukan adalah observasi awal dan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran sampai dengan pelaksanaan pembelajaran yang mencakup rumusan tujuan pembelajaran sampai dengan penilaian untuk mengukur keberhasilan belajar siswa, untuk lebih jelasnya akan dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Membuat RPP dengan metode Drill (Latihan) and Practice
- 2) Membuat lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran dengan metode Drill (Latihan) and Practice
- 3) Membuat lembar latihan terbimbing
- 4) Membuat lembar latihan mandiri

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi rencana tindakan yang disusun sebelumnya dengan gambaran sebagai berikut:

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan desain pembelajaran (RPP) yang telah disusun menggunakan model Drill (Latihan) and Practice. Dalam siklus I ini dilaksanakan 2 x pertemuan berdurasi 4 x 45 menit dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

1). Pendahuluan/ Kegiatan Awal

- a). Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (absensi, kebersihan, kelas, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan). Dilanjutkan apersepsi
- b). Guru menyampaikan topik tentang “Pengolahan kata”.
- c). Guru mempersiapkan pembahasan materi dengan model pembelajaran Drill (Latihan) and Practice

2). Inti Pembelajaran/ Kegiatan Inti

Sebelum peserta didik memahami materi Pengolahan Kata guru menyampaikan/memaparkan beberapa contoh bentuk-bentuk pengolahan kata. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok (5 kelompok sesuai dengan contoh yang akan disajikan)

Mengamati dan stimulasi

- a). Peserta didik disajikan contoh-contoh aplikasi pengolahan kata.
- b). Peserta didik diberi waktu untuk membaca materi tersebut secara berkelompok
- c). Guru memberikan stimulasi dengan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik untuk mendorong eksplorasi

Menanya dan mengidentifikasi masalah

- a). Peserta didik membuat pertanyaan tentang materi yang sedang dibahas oleh masing-masing kelompok (dimana diharapkan peserta didik dapat membuat 5 (lima) pertanyaan
- b). Guru meminta peserta didik secara kelompok mengidentifikasi sekaligus mencatat pertanyaan yang ingin diketahui tentang tata cara pengolahan kata

Mengumpulkan data dan verifikasi (pembuktian)

- a). Peserta didik dengan kelompok mengumpulkan data hal yang berkaitan dengan tata cara pengolahan kata

- b). Guru memberi kesempatan peserta didik melakukan pemeriksaan dan mengolah berbagai informasi guna membuktikan hipotesis yang dirumuskan

Mengasosiasikan dan generalisasi

- a). Peserta didik membuat analisis terkait tata cara pengolahan kata
- b). Guru membimbing peserta didik untuk menghubungkan informasi dan merumuskan prinsip-prinsip sebagai dasar membuat kesimpulan

Mengkomunikasikan

- a). Guru membimbing setiap kelompok untuk menyajikan hasil telaah di depan kelas
- b). Secara random kelompok peserta didik (1 sampai 2 kelompok yang sudah selesai) dapat mengkomunikasikan secara lisan hasil analisis kasus tersebut. Sedangkan peserta didik yang lain memperhatikan dan melakukan observasi

terhadap penampilan kelompok yang sedang mengkomunikasikan hasil telaaahnya.

3). Penutup

- a). Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pemaparan perwakilan kelompok tentang tatacara pengolahan kata yang sedang di bahas dilanjutkan dengan umpan balik secara lisan kepada peserta didik tentang materitersebut, guru mengingatkan pada kelompok lain untuk bisa lebih baik dari kelompok yang telah menyampaikan hasilnya.
- b). Guru melakukan tes evaluasi Siklus I
- c). Sebelum mengakhiri pelajaran, guru dapat melakukan refleksi terkait dengan materi tersebut serta memberikan tugas rumah serta materi yang akan di bahas pada pertemuan berikutnya
- d). Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar

Pengamatan / Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran atau tindakan. Observasi dilakukan dengan tujuan agar memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang data aktivitas peneliti dan peserta didik mulai dari awal sampai akhir pembelajaran. Atau bisa dikatakan sebagai kegiatan merekam informasi dampak dari pelaksanaan tindakan penelitian. Hal ini difokuskan pada peningkatan keaktifan Peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan evaluasi pengetahuan untuk mengetahui hasil belajar pada setiap akhir siklus.

Selain peserta didik dalam penelitian ini, peneliti juga di observasi oleh teman sejawat/mitrakolaborasi dengan tujuan untuk memantau dan memperbaiki kinerja peneliti.

d. Refleksi

Hasil yang diperoleh dari tahap sebelumnya dikumpulkan dan dianalisis, hal ini untuk mencari solusi sebagai pemecahan masalah yang timbul dalam pelaksanaan tindakan sehingga diperoleh refleksi kegiatan yang telah ditentukan. Hasil dari tahap ini akan digunakan untuk merencanakan siklus selanjutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi selama pelaksanaan siklus I baik pertemuan pertama dan kedua dapat dilakukan analisis dan refleksi tentang peningkatan keaktifan belajar dan kemampuan belajar peserta didik, serta cara guru mengajar. Sedangkan dari hasil tes yang diperoleh tingkat ketuntasan klasikal hanya 75 % dan nilai rata-rata 74,75 hasil ini menunjukkan telah ada peningkatan dibanding kondisi awal, namun masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, karena hasil tes yang diperoleh masih sangat rendah yaitu tingkat ketuntasan klasikal masih jauh dibawah 85 %.

Rendahnya hasil tes tersebut menunjukkan indikasi belum baiknya keaktifan/kemampuan/hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari skor rata-rata keaktifan/kemampuan/hasil peserta didik yang hanya 23 atau 71,88% sehingga ditingkatkan.

Agar dapat meningkatkan keaktifan/kemampuan/hasil belajar peserta didik, maka sebelum melaksanakan siklus II perlu direfleksi seluruh hasil praktek siklus I, kelemahan yang menonjol pada siklus I antara lain:

- a) Guru kurang cakap menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran
- b) Guru kurang cakap memotivasi peserta didik

- c) Guru kurang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya
- d) Guru belum memberikan kesempatan peserta didik menyimpulkan materi.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I tersebut maka perlu dilakukan langkah perbaikan dalam pembelajaran siklus II sebagai berikut :

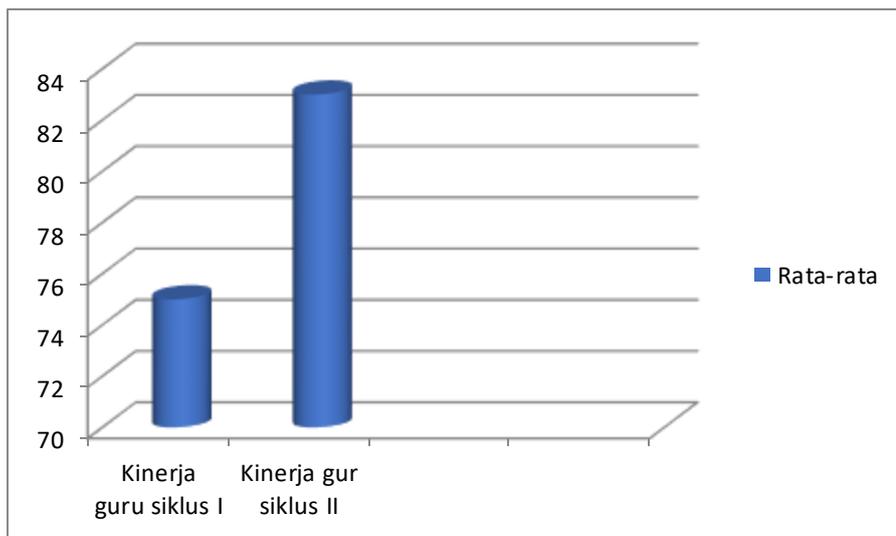
- a) Guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran lebih jelas
- b) Guru harus lebih aktif memotivasi peserta didik
- c) Guru menegur peserta didik yang kurang memperhatikan
- d) Guru harus memberikan kesempatan peserta didik menyimpulkan materi
- e) Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan siklus II baik pertemuan pertama dan kedua dapat dilakukan analisis dan refleksi secara keseluruhan. Kinerja guru dalam mengajar mengalami peningkatan yang baik dari sehingga memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Keaktifan peserta didik juga mengalami kemajuan yang signifikan, sehingga meningkatkan kemampuan peserta didik. Hal ini terlihat dengan hasil nilai ketrampilan mencapai rata 81, 2 dengan predikat baik. Sedangkan nilai pengetahuan dengan nilai terendah 76, nilai tertinggi 90, rata-rata kelas 78 dan ketuntasan klasikal mencapai 86%.
- f) Secara keseluruhan tindakan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus III

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

Tabel 4. 9 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	80	Baik	85	Baik
3	Guru memberikan Motivasi	70	Cukup	82	Baik
4	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya	70	Cukup	82	Baik
5	Guru memberi tugas individu	80	Baik	88	Sangat Baik
6	Guru menyimpulkan materi pembelajaran dan refleksi bersama peserta didik	75	Cukup	82	Baik
	Rata-rata	75	Cukup	83,16	Baik

Dari tabel tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada Kompetensi keterampilan terhadap peserta didik sebagai berikut :
 Secara umum terjadi kenaikan yang sangat signifikan pada setiap aspek penilaian kinerja guru dan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian, untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui gambar grafik di bawah ini :



Gambar 4.1 Grafik rata-rata peningkatan kinerja guru

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : Nilai rata-rata aktivitas guru pada siklus I sebesar 75 dan pada siklus II naik menjadi 83,16 Rata-rata keaktifan peserta didik pada siklus I sebesar 71,88 % naik menjadi 89,99% pada siklus II. Nilai ketrampilan Peserta Didik juga mengalami peningkatan Nilai rata-rata pada siklus I 76,76 meningkat menjadi 81,2 pada siklus II, terjadi peningkatan 4,44 poin. Nilai rata-rata Pengetahuan Peserta Didik pada siklus I 74,75 meningkat menjadi 78 pada siklus II, terjadi peningkatan 3,25 poin. Sedangkan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 71,88% meningkat menjadi 86% di siklus II

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah diuraikan pada Bab IV maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada korelasi yang signifikan antara penggunaan metode Metode Drill and Practice untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Mengoperasikan Aplikasi Pengolahan Kata bagi Peserta Didik Kelas X Pemasaran 1 Semester Gasal SMK N 1 Sragen tahun Pelajaran 2016/2017

. Jadi penggunaan Metode Drill and Practice sangat berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan dan kemampuan belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, selanjutnya diusulkan saran yang diharapkan akan bermanfaat bagi pihak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sragen Kabupaten Sragen berkaitan dengan Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Mengoperasikan Aplikasi Pengolahan Kata dengan Metode Drill and Practice bagi Peserta didik kelas XPM 1 Semester Gasal SMK Negeri 1 Sragen Tahun pelajaran 2016/2017 :

1) Bagi Sekolah

Diharapkan dengan Penelitian Tindakan Kelas ini pihak sekolah dapat:

- a) Meningkatkan minat belajar peserta didik dengan jalan meningkatkan kinerja guru dalam menerapkan variasi metode pembelajaran.

Kurniawati, R. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Mengoperasikan Aplikasi Pengolahan Kata melalui Penerapan Metode Drill and Practice pada Kelas X Pemasaran, *6(3)*, 294-304

- b) Memberikan pelatihan bagi guru dalam penerapan berbagai macam metode pembelajaran yang variatif, inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajarnya.

2) Bagi Siswa

Peserta didik hendaknya selalu meningkatkan belajarnya dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah serta mengikuti pembelajaran dari guru untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar

DAFTAR PUSTAKA

blog persimpangan.com/blog/2007/08/15/drill-and-practice di unduh 3 agustus 2017

Hamdani. 2011. Strategi belajar mengajar. Bandung. Pustaka setia

Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam embelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.

Illahi, M.T. (2012). Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill. Jogjakarta: DIVA Press.

Kasihani Kasbolah. 2001. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara

Jihad, A. (2012). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Presindo.

Fenomena Learning Loss pada Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia

Baskoro Hadi, SMK N 1 Surakarta
Baskoroganteng123@gmail.com

Abstrak :

Hampir semua negara di seluruh dunia termasuk di Indonesia, telah menutup semua sekolah yang ada untuk menangani pandemi. Namun, hal itu memiliki dampak yang tidak baik pada pembelajaran dan kehadiran siswa di sekolah. Data *Learning loss* selama diminta untuk tinggal di rumah dan melakukan aktivitas di rumah tanpa keluar rumah pada masa pandemic covid-19 sangat kurang terinformasikan. Sekolah kejuruan yang memiliki karakter berbeda dengan sekolah menengah umum akan sangat mengalami kesulitan, ketika menyampaikan materi berupa praktek kerja. Pembelajaran di sekolah kejuruan 70% praktek kerja dan 30% teori. Sebagian proses pembelajaran sekolah kejuruan dihabiskan untuk belajar praktek kerja sesuai kompetensi yang diikuti.

Kata Kunci: Learning loss, Covid-19, Sekolah Menengah Kejuruan

Abstract :

Almost all countries around the world, including Indonesia, have closed all existing schools to deal with the pandemic. However, it does not have a good impact on learning and student attendance in school. Learning loss data during being asked to stay at home and do activities at home without going out of the house in the mass pandemic covid-19 is very less informed. Vocational schools that have a different character to public secondary schools will have great difficulty, when delivering material in the form of work practices. Learning in vocational schools is 70% working practice and 30% theory. Part of the vocational school learning process is spent learning work practices according to the competencies that are followed.

Keywords: Learning loss, Covid-19, Vocational High School



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Penyebab yang tidak menyenangkan dari pandemi COVID-19 telah mempengaruhi bidang pendidikan pada tingkatan yang belum pernah terjadi sama sekali sebelumnya. Upaya untuk menahan penyebaran virus covid-19, hampir semua negara di seluruh dunia termasuk di Indonesia, telah menutup sekolah mereka untuk menangani pandemi. Namun, hal itu berdampak buruk pada pembelajaran dan kehadiran siswa di sekolah. Dalam hal ini, dapat nilai dampak COVID-19 terhadap kehilangan belajar (Learning loss), dan putus sekolah. Pada puncaknya, pandemi Covid-19 memaksa lebih dari 1,6 miliar anak putus sekolah untuk sementara waktu. Sementara banyak sistem pendidikan telah mencoba berbagai tingkat pembelajaran jarak jauh, diterima secara luas bahwa penutupan akan menghasilkan kerugian besar dalam pembelajaran (Bank Dunia, 2020; Kuhfeld et al., 2020). Kekhawatiran serius adalah bahwa kerugian belajar jangka pendek ini dapat terus terakumulasi setelah anak-anak kembali ke sekolah, yang mengakibatkan kerugian belajar yang besar dan permanen karena banyak anak yang tertinggal selama penutupan sekolah tidak pernah mengejar ketinggalan.

Pandemi COVID-19 mengubah masyarakat secara mendalam, seringkali memperburuk ketidaksetaraan sosial dan ekonomi setelahnya. Dalam upaya untuk mengekang penyebarannya, pemerintah di seluruh dunia telah bergerak untuk menanggukahkan pengajaran tatap muka di sekolah, yang memengaruhi sekitar 95% populasi siswa dunia—gangguan terbesar terhadap pendidikan dalam sejarah (UN,1989). Konvensi PBB tentang Hak Anak menyatakan bahwa pemerintah harus menyediakan pendidikan dasar untuk semua atas dasar kesempatan yang sama (UN,1989). Untuk mempertimbangkan biaya penutupan sekolah terhadap tunjangan kesehatan masyarakat (J. Vlachos, E. Hertegård, H. B Svaleryd,2021,189), penting untuk mengetahui apakah siswa belajar lebih sedikit dalam masa aktivitas di dalam rumah dan apakah siswa yang kurang beruntung (miskin) melakukannya secara tidak proporsional.

Data Learning loss selama diminta untuk tinggal dirumah dan melakukan aktivitas di rumah tanpa keluar rumah pada masa pandemic covid-19 sangat kurang terinformasikan. Tidak seperti halnya sektor lain misalnya sektor sosial seperti ekonomi atau sistem yang lain. Sistem sekolah biasanya tidak menampilkan data pada intensitas atau tingkatan yang amat sering. Sekolah dan guru telah berusaha dengan sangat gigih untuk menggunakan sesuai contoh pemecahan masalah menggunakan online untuk aktivitas belajar mengajar, apalagi untuk penilaian dan akuntabilitas (Kuhfeld et al., 2020,45). Data awal dari aplikasi pembelajaran online menunjukkan penurunan kursus yang diselesaikan (chetty,2020,25) dan peningkatan penyebaran nilai tes (DELVE Initiative,2020,). Bukti survei menunjukkan bahwa anak-anak menghabiskan lebih sedikit waktu untuk belajar selama keberadaan mereka dirumah, dan beberapa (tetapi tidak semua) penelitian melaporkan perbedaan berdasarkan latar belakang ekonomi (A. Andrew 2020, 653–683)

COVID-19 memberikan tantangan yang berbeda yang membuat tidak ada kejelasan bagaimana proses belajar mengajar diterapkan sebelumnya. Akibat yang datang bersamaan pada sektor ekonomi membuat orang tua kurang siap untuk memberikan dukungan, karena para orangtua sendiri juga berjuang dengan ketidakpastian ekonomi atau tuntutan bekerja dari rumah (A. Adams-Prassl, 2020,189). Risiko yang diciptakan yaitu berupa kesehatan dan kematian dari pandemic covid-19 menimbulkan biaya psikologis lebih lanjut, seperti halnya korban isolasi sosial (S. K. Brooks et al,2020). Kekerasan dalam keluarga diproyeksikan meningkat, menempatkan siswa yang sudah rentan pada peningkatan risiko (N. Pereda, D. A. Díaz-Faes,2020,1–7). Pada saat yang sama, ruang lingkup pandemi dapat memaksa pemerintah dan sekolah untuk merespons lebih aktif daripada selama peristiwa mengganggu lainnya. Pengetahuan ini menjadi sebuah ontology yang perlu penjelasan mengenai fenomena apa

yang ada dalam pengetahuan *Learning loss*. apakah sudah terjadi atau peristiwa terjadi tersebut baru akan diketahui setelah waktu berjalan dan bercerita dengan sendirinya.

KAJIAN PUSTAKA

Epistemologi dari Learning loss akan menjadi sebuah pembahasan dalam mengetahui fenomena *Learning loss*. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Learning loss* adalah hilangnya kesempatan belajar karena berkurangnya intensitas interaksi dengan guru saat proses pembelajaran yang mengakibatkan penurunan penguasaan kompetensi peserta didik. Sedangkan menurut Kaffenberger, 2021, *Learning loss* merupakan kerugian jangka panjang terhadap pembelajaran anak-anak akibat penutupan sekolah sementara. *Learning loss* menurut The Glossary of Education Reform (<https://edglossary.org/>) diartikan sebagai kehilangan atau keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang merujuk pada progres akademis, umumnya terjadi karena kesenjangan yang berkepanjangan atau diskontinuitas dalam pendidikan. Sehingga dapat diartikan bahwa Learning loss merupakan kerugian jangka panjang terhadap pembelajaran anak-anak akibat penutupan sekolah sementara yang mengakibatkan penurunan penguasaan kompetensi peserta didik dan hilangnya atau keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang merujuk pada progres akademis.

Sebenarnya istilah *Learning loss* tidak asing dalam dunia Pendidikan. Jauh sebelum masa pandemi Indonesia sudah mengalami *Learning loss* yang terjadi karena beberapa faktor. Diantaranya (1) adanya kesenjangan kualitas pendidikan di beberapa wilayah Indonesia; (2) kondisi putus sekolah karena faktor ekonomi; (3) sengaja berhenti dari sekolah karena menderita trauma atau kehilangan kepercayaan diri; dan (4) tidak mendapat kesempatan memperoleh Pendidikan karena beberapa faktor internal/ eksternal. Jika dulu Learning loss mengacu pada beberapa faktor, kini di masa pandemic. Suhardini, 2021.

Menurut Michelle Kaffenberger, 2021, 17 dampak *Learning loss* tidak akan berhenti sekalipun sekolah dibuka dan diadakan pembelajaran tatap muka. Apalagi jika tidak ada kebijakan terkait pemulihan kemampuan belajar terlebih dahulu. Berdasarkan penelitian yang dilakukannya, dampak *Learning loss* secara global pada peserta didik sangat besar terjadi pada siswa yang sedang duduk di bangku Sekolah Dasar. Dijelaskan bahwa siswa kelas 3 SD yang melewati waktu belajar 6 bulan berpotensi kemampuannya tertinggal 1,5 tahun. Selain itu, siswa kelas 1 SD yang tidak belajar dalam waktu 6 bulan akan mengalami ketertinggalan hingga 2,2 tahun. *Learning loss*, menurutnya, akan berdampak panjang sehingga menyebabkan masalah ekonomi dan sosial di masa depan. Siswa yang kehilangan kesempatan belajar selama 1,5 tahun akan kehilangan pendapatan sebesar 15% saat dewasa. Sedangkan siswa yang kehilangan kesempatan belajar selama 2 tahun akan kehilangan pendapatan sebesar 20% saat dewasa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. (UU Nomor 20 Tahun 2013, Pasal 18 ayat [3]). Pengertian lain dari Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. (UU Nomor 20 Tahun 2013, Penjelasan Pasal 15). Menurut Rupert Evan, 1978:60 Pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada satu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan daripada bidang-bidang pekerjaan lainnya, maka dari penjelasan di atas dapat diartikan bahwa pendidikan sekolah kejuruan adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat

atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs, yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang pekerjaan kelompok tertentu.

Sekolah Menengah Kejuruan mempunyai karakteristik yang berbeda dari pendidikan menengah umum. Penyelenggara pendidikan kejuruan harus berorientasi terhadap pemenuhan tuntutan pasar atau demand-driven. Sehingga dapat diarahkan guna mencapai peningkatan kecakapan kerja. Tidak hanya membekali peserta didik dengan kompetensi, dengan adanya pendidikan kejuruan diharapkan lulusannya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja, berkinerja tinggi, sehingga mampu meningkatkan kesejahteraan diri dan bangsa (Scchippers & Patriana, 1994:19). Djojonegoro (1998:37) mengemukakan karakteristik yang harus dimiliki SMK yaitu 1. Pendidikan kejuruan diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja, 2. Pendidikan kejuruan didasarkan atas "demand-driven" (kebutuhan dunia kerja), 3. Fokus isi pendidikan kejuruan ditekankan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh dunia kerja, 4. Penilaian yang sesungguhnya terhadap kesuksesan siswa harus pada "hands-on" atau performa dalam dunia kerja, 5. Hubungan yang erat dengan dunia kerja merupakan kunci sukses pendidikan kejuruan, 6. Pendidikan kejuruan yang baik adalah responsif dan antisipatif terhadap kemajuan teknologi, 7. Pendidikan kejuruan lebih ditekankan pada "learning by doing" dan "hands-on experience", 8. Pendidikan kejuruan memerlukan fasilitas yang mutakhir untuk praktik, 9. Pendidikan kejuruan memerlukan biaya investasi dan operasional yang lebih besar daripada pendidikan umum. Prinsip-prinsip Pendidikan Kejuruan menurut Charles Prosser (1925) adalah sebagai berikut: 1. Pendidikan kejuruan akan efisien jika lingkungan di mana siswa dilatih merupakan replika lingkungan di mana nanti siswa bekerja, 2. Pendidikan kejuruan akan efektif hanya dapat diberikan di mana tugas-tugas latihan dilakukan dengan cara, alat, dan mesin yang sama seperti yang diterapkan di tempat kerja, 3. Pendidikan kejuruan akan efektif jika dia melatih seseorang dalam kebiasaan berpikir dan bekerja seperti yang diperlukan dalam pekerjaan itu sendiri, 4. Pendidikan kejuruan akan efektif jika dia dapat memampukan setiap individu memodali minatnya, pengetahuannya, dan keterampilannya pada tingkat yang paling tinggi, 5. Pendidikan kejuruan yang efektif untuk setiap profesi, jabatan, atau pekerjaan hanya dapat diberikan kepada seseorang yang memerlukannya, yang menginginkannya, dan yang dapat untung darinya, 6. Pendidikan kejuruan akan efektif jika pengalaman latihan untuk membentuk kebiasaan kerja dan kebiasaan berfikir yang benar diulangkan sehingga pas seperti yang diperlukan dalam pekerjaan nantinya, 7. Pendidikan kejuruan akan efektif jika gurunya telah mempunyai pengalaman yang sukses dalam penerapan keterampilan dan pengetahuan pada operasi dan proses kerja yang akan dilakukan, 8. Pada setiap jabatan ada kemampuan minimum yang harus dimiliki oleh seseorang agar tetap dapat bekerja pada jabatan tersebut, 9. Pendidikan kejuruan harus memperhatikan permintaan pasar (memperhatikan tanda-tanda pasar kerja), 10. Proses pembinaan kebiasaan yang efektif pada siswa akan tercapai jika pelatihan diberikan pada pekerjaan yang nyata (pengalaman sarat nilai), 11. Sumber yang dapat dipercaya untuk mengetahui isi pelatihan pada suatu okupasi tertentu adalah dari pengalaman para ahli pada okupasi tersebut, 12. Setiap okupasi mempunyai ciri-ciri isi yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya, 13. Pendidikan kejuruan akan merupakan layanan sosial yang efisien jika sesuai dengan kebutuhan seseorang yang memang memerlukan dan memang paling efektif jika dilakukan lewat pengajaran kejuruan, 14. Pendidikan kejuruan akan efisien jika metode pengajaran yang digunakan dan hubungan pribadi dengan peserta didik mempertimbangkan sifat-sifat peserta didik tersebut, 15. Administrasi pendidikan kejuruan akan efisien jika dia luwes dan mengalir daripada kaku dan terstandar, 16. Pendidikan kejuruan memerlukan biaya tertentu dan jika tidak terpenuhi maka pendidikan kejuruan tidak boleh dipaksakan

beroperasi. Model pembelajaran yang banyak diterapkan di Indonesia adalah model sekolah artinya bahwa segala hal yang terjadi di tempat kerja dapat diajarkan di sekolah dan semua sumber belajar ada di sekolah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pandemi COVID-19 ini cukup menghantam berat siswa dan tenaga pendidik. Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dijalankan sejak Maret 2020 terpaksa menjadi solusi untuk melanggengkan proses pendidikan. Namun PJJ yang sudah berjalan satu setengah tahun tersebut bisa membawa masalah baru yang berkepanjangan, salah satunya yaitu Learning loss.

Proses belajar mengajar di berbagai institusi, terutama di sekolah kejuruan, di berbagai belahan negara, termasuk di Indonesia, kelas tatap muka biasa harus dibatalkan untuk sementara waktu. Pembatalan tersebut untuk memastikan keselamatan siswa, guru, dan semua pihak yang berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Dampak aktivitas yang harus dilakukan di dalam rumah, sekolah kejuruan harus mencari pendekatan lain untuk mengajar siswa kejuruan. Untungnya, teknologi saat ini memungkinkan pembelajaran elektronik (e-learning) menjadi metode inti pengajaran kurikulum selama pandemi COVID-19.

Guru dan siswa harus belajar langsung bagaimana beradaptasi dengan proses belajar mengajar jarak jauh. Kebutuhan untuk beradaptasi secara cepat dengan konteks baru belajar mengajar online telah mengungkapkan bagaimana lembaga pendidikan guru dan pendidik guru menghadapi dan mengalami proses belajar mengajar jarak jauh dengan online system.

Pembelajaran menggunakan online merupakan jalan termudah saat ini untuk kesenjangan proses belajar mengajar. Guru mengirim materi di dalam sebuah aplikasi online pembelajaran misal menggunakan moodle, google class room atau sekolah telah menyediakan sendiri Learning management System. Meskipun demikian penggunaan aplikasi online learning hanya cocok digunakan pada materi pembelajaran yang bersifat kognitiv.

Sekolah kejuruan yang memiliki karakter berbeda dengan sekolah menengah umum akan sangat mengalami kesulitan, ketika menyampaikan materi berupa praktek kerja. Pembelajaran di sekolah kejuruan 70% praktek kerja dan 30% teori. Sebagian proses pembelajaran sekolah kejuruan dihabiskan untuk belajar praktek kerja sesuai kompetensi yang diikuti.

Pendidikan kejuruan akan efisien jika lingkungan di mana siswa dilatih merupakan replika lingkungan di mana nanti siswa bekerja, maka inilah yang disebut sebagai sekolah yang dibentuk sesuai dunia industri yang sesungguhnya. Sehingga akan lebih banyak materi praktek yang dilakukan. Jika Kompetensi Kejuruan di bidang otomotif maka sekolah akan di desain menyerupai perusahaan yang bergerak di bidang otomotif. Peralatan yang dimiliki dan digunakan di sekolah berupa peralatan mesin otomotif, karena memang disiapkan supaya siswa belajar otomotif seperti keadaan senyatanya di dunia industri otomotif. Siswa belajar setiap hari di bengkel dalam sekolah dengan bimbingan guru. Secara nyata pelajaran yang dilakukan adalah belajar bagaimana system kerja otomotif, mulai dari system kerja pelumas mesin, system kerja karburasi otomotif, system kerja pembuangan asap, motor melalui knalpot, system kerja perapian, Pembelajaran tersebut tidak hanya berupa teori semata akan tetapi belajar bagaimana cara membuka dan membedah keadaan otomotif supaya benar benar kompeten ketika menyelesaikan proses belajar mengajar di bidang otomotif.

Perdirjen Dikdasmen No. 06/D. D5/KK/2018 tahun 2018 tentang Spektrum Keahlian Sekolah Menengah Kejuruan, menyatakan bahwa jumlah kompetensi keahlian SMK yang semula berjumlah 142 kompetensi keahlian bertambah menjadi 146 kompetensi keahlian. Kompetensi tersebut akan menggunakan proses belajar mengajar yang sama yaitu 70% praktek dan 30% teori. Jika harus praktek maka guru dan siswa akan sangat mengalami

kesulitan karena kebijakan pemerintah telah dikeluarkan dengan melarang pembelajaran tatap muka.

Pandemi covid-19 telah berlangsung selama kurang lebih 20 bulan atau 720 hari, sejak dikeluarkannya aturan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat pertama kali yaitu di bulan maret 2020. Proses belajar mengajar mulai menggunakan online learning. Materi ajar dikirim melalui aplikasi yang paling mudah dan biasa digunakan oleh guru dan siswa, demikian pula dengan tugas pembelajaran. Penjelasan materi ajar sering pula menggunakan aplikasi zoom atau google meet yang menurut . Materi tersebut hanya sebatas pada teori. Pembelajaran praktek lebih sering dibuat video oleh guru, lalu dikirim ke Learning Manajemen system sekolah atau yang sejenis. Permasalahan mulai timbul ketika mengirim video yang dibuat sendiri oleh guru atau berasal dari Youtube hanya bisa dilihat dan diingat. Sekolah kejuruan sekali lagi berbeda dengan sekolah menengah umum lainnya, butuh praktek untuk pendalaman kompetensi.

Siswa tidak seluruhnya memiliki peralatan yang digunakan untuk mempraktekkan hasil video yang dikirim oleh guru pengampunya. Setelah menerima kiriman video dari guru biasanya hanya disimpan di memori handphone mereka yang kapasitas simpannya kecil, akan dihapus apabila merasa memori terasa sudah penuh. Permasalahan yang muncul berikutnya adalah pada kuota atau yang lebih dikenal dengan istilah pulsa. Kemampuan untuk memenuhi kuota antara satu siswa dengan siswa yang lain juga berbeda. Adakalanya saat dibutuhkan siswa sama sekali tidak memiliki kuota, meski ada program dari pemerintah dengan memberi subsidi kuota akan tetapi tidak mencukupi untuk proses belajar mengajar selama sebulan, karena untuk belajar lebih dari 3 mata pelajaran yang semua guru menggunakan Learning Manajemen system yang menggunakan kuota. dan proses belajar mengajarnya dilakukan lebih dari satu jam untuk setiap mata pelajaran. Sebenarnya ada teori hitung hitungan secara matematika berapa jumlah kuota yang dihabiskan selama satu jam belajar bersama, tetapi itu tidak akan dibahas di tulisan ini.

Permasalahan lain muncul berupa menurunnya motivasi belajar secara online dan munculnya kejenuhan siswa ketika proses belajar berlangsung, pernah suatu ketika dari 36 siswa dalam satu kelas akan tetapi kehadiran mereka di proses belajar mengajar hanya diikuti 10 siswa, dengan berbagai alasan yang disampaikan akan tetapi mengarah pada kejenuhan. Selain itu juga kuota lebih banyak digunakan untuk dipergunakan dalam permainan online atau game online. Selama itu pula sekolah dan guru tidak pernah mengadakan ujian praktek sebagai penentu pencapaian kompetensi dari mata pelajaran praktek yang telah diikuti oleh siswa. Kelulusan praktek ditentukan oleh ujian teori secara tertulis. Pandemi covid ini sudah berjalan selama 1 tahun 8 bulan yang berarti telah meluluskan siswa satu kali tanpa ujian praktek dan menaikkan tingkat kelas yang tidak diakumulasi dengan nilai praktek. Jika saat ini bertanya pada siswa yang telah naik dari kelas X ke kelas XI atau dari kelas XI ke kelas XII, praktek apa yang bisa mereka lakukan, maka mereka akan menjawab tidak ada dan tidak bisa.

Penejelasan tersebut diatas merupakan aksiologi yang berkaitan dengan etika dan estetika dari fenomenologi proses belajar di sekolah kejuruan, dan penguat arah bahwa pendidikan sekolah menengah kejuruan sedang menuju pada Learning loss pembelajaran praktek, yang menjadi marwah kejuruan. Pembelajaran praktek akan mengalami kerugian jangka panjang terhadap pembelajaran anak-anak akibat penutupan sekolah sementara yang mengakibatkan penurunan penguasaan kompetensi peserta didik dan hilangnya atau keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang merujuk pada progres akademis.

Merujuk pendapat Michelle Kaffenberger yang disampaikan diatas maka karena telah berjalan selama 1,5 tahun belajar tanpa praktek maka siswa sekolah menengah kejuruan akan kehilangan pendapatan sebesar 15 % saat dewasa, karena secara logika kasat mata bahwa memang telah terjadi kesenjangan pembelajaran praktek selama 1,8 bulan.

Hadi. B. (2022). Fenomena Learning Loss pada Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia, *Edukara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 264-272.

SIMPULAN DAN SARAN

Meskipun belum ada data yang konkret dari sebuah penelitian tetapi pendidikan sekolah menengah kejuruan sedang berada pada arah Learning loss pada proses pembelajaran praktek yang menjadi kegiatan utama. Kemungkinan untuk kehilangan kemampuan pada bidang kompetensi yang diminati akan menjadi kenyataan.

Segera dilakukan penguatan umum bagi masyarakat secara cepat dan menyeluruh supaya semua bisa beraktivitas secara normal.

DAFTAR PUSTAKA

- United Nations, Education During COVID-19 and Beyond (UN Policy Briefs, 2020)
- United Nations, Convention on the Rights of the Child (United Nations, Treaty Series, 1989)
- J. Vlachos, E. Hertegård, H. B Svaleryd, The effects of school closures on SARS-CoV-2 among parents and teachers. *Proc. Natl. Acad. Sci. U.S.A.* 118, e2020834118 (2021)
- M. Kuhfeld, et al. Projecting the Potential Impacts of COVID-19 School Closures on Academic Achievement. *EdWorkingPaper Available: (2020)*, pp. 20-226
<https://edworkingpapers.com/sites/default/files/ai20-226-v2.pdf>
- R. Chetty, J. N. Friedman, N. Hendren, M. Stepner, How Did COVID-19 and Stabilization Policies Affect Spending and Employment?: A New Real-Time Economic Tracker Based on Private Sector Data (National Bureau of Economic Research, 2020). *Google Scholar*
- DELVE Initiative, "Balancing the risks of pupils returning to schools" (DELVE Report No. 4, Royal Society DELVE Initiative, London, 2020). *Google Scholar*
- A. Andrew et al., Inequalities in children's experiences of home learning during the COVID-19 lockdown in England. *Fisc. Stud.* 41, 653-683 (2020).
- A. Adams-Prassl, T. Boneva, M. Golin, C. Rauh, Inequality in the impact of the coronavirus shock: Evidence from real time surveys. *J. Publ. Econ.* 189, 104245 (2020).
- S. K. Brooks et al., The psychological impact of quarantine and how to reduce it: Rapid review of the evidence. *Lancet* (2020).
- N. Pereda, D. A. Díaz-Faes, Family violence against children in the wake of Covid-19 pandemic: A review of current perspectives and risk factors. *Child Adolesc. Psychiatry Ment. Health* 14, 1-7 (2020).
- M Kaffenberger, 2021, Modeling the Long-Run Learning Impact of the COVID-19 Learning Shock: Actions to (More Than) Mitigate Loss, *International Journal of Educational Development*, volume 81, 102326
- Suhardini, 2021, Menelisik Learning loss Dunia Pendidikan Di Indonesia, *New Malang Pos Online*, 21 Juni 2021
- UU Nomor 20 Tahun 2003
- Djojonegoro, Wardiman. 1998. Pengembangan Sumber Daya Manusia: Melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Jakarta: PT. Jayakarta Agung
- Evans, Rupert N, dan Edwin, Lewis H. 1978. "Foundation of Vocational Education". Columbus. Ohio: Charles E. Merrill Publishing Company, hal 60
- Schipper, U dan Patriana, D.M. (1994). Pendidikan Kejuruan di Indonesia. Bandung: Angkasa
- Charles Prosser (1925) Vocational Education: in a democracy. Chicago, USA, American Technical Society
- Yusuf, A. R., Marji, ., Sutadji, . E. & Sugandi, . M. (2021) Implementation of Online STEM-PjBL through Various Learning Platforms in Vocational High Schools during Covid-19 Pandemic. *Elementary Education Online*, 20 (2), 1-8. doi:10.17051/ilkonline.2021.02.04
- Perdirjen Dikdasmen No. 06/D. D5/KK/2018 tahun 2018 tentang Spektrum Keahlian Sekolah Menengah Kejuruan

Penerapan Metode *Problem Solving* untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa pada Materi Medan Magnetik

Suparjo

SMA Negeri 1 Sukoharjo, Kab. Sukoharjo, Jawa Tengah
E-mail: edilazuardi12@gmail.com

Abstrak :

Tujuan penelitian ini: (1) Mendiskripsikan penerapan metode *problem solving* dalam upaya meningkatkan kompetensi medan magnetik, (2) Mendiskripsikan seberapa besar kompetensi medan magnetik dapat dicapai melalui penerapan metode *problem solving*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, tiap siklus meliputi tahapan perencanaan, tindakan, *observasi*, dan *refleksi*. Subyek penelitian siswa SMANegeri 1 Sukoharjo kelas XII-IPA2 Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020 sebanyak 35 siswa, sebagai obyek penelitian kompetensi medan magnetik, meliputi kompetensi sikap sosial, pengetahuan, dan ketrampilan. Teknik pengumpulan data kompetensi sikap sosial menggunakan teknik *observasi*, kompetensi pengetahuan menggunakan tes tertulis, dan kompetensi ketrampilan menggunakan portofolio. Penelitian menyimpulkan bahwa penerapan *problem solving* meningkatkan kompetensi (sikap sosial, pengetahuan, dan ketrampilan) materi medan magnetik.

Kata kunci : problem solving, kompetensi sikap sosial, kompetensi ketrampilan, kompetensi pengetahuan

Abstract :

The objectives of this study: (1) describe the application of problem solving methods in an effort to improve magnetic field competence, (2) describe how much magnetic field competence can be achieved through the application of problem solving methods. This research is a classroom action research with two cycles, each cycle includes the stages of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were 35 students of SMA Negeri 1 Sukoharjo class XII-IPA2 Semester 1 of the 2019/2020 academic year, as the object of research on magnetic field competencies, including social attitudes, knowledge, and skills competencies. The technique of collecting data on social attitude competence uses observation techniques, knowledge competence uses a written test, and skills competence uses a portfolio. So the research concludes that the application of problem solving improves competence (social attitudes, knowledge, and skills) in magnetic field materials.

Keywords: problem solving, social attitude competence, skills competency, knowledge competency



Copyright © 2021 The Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 (Salinan Lampiran Permendikbud No. 69 Th. 2013: 3-4) dirancang dengan karakteristik sebagai berikut: (1) mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik; (2) sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana dimana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar; (3) mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat; (4) memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan; (5) kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar matapelajaran; (6) kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, dimana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti; (7) kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).

Tujuan kurikulum 2013 mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Sedang Mc Ashan dalam Sanjaya (2008:83) mengemukakan bahwa kompetensi itu adalah “... *a knowledge, skills and abilities or capabilities that a person achieves, which became part of his or her being to the extent he or she can satisfactorily perform particular cognitive, affective, and psychomotor behaviors*”, bahwa kompetensi adalah suatu pengetahuan, ketrampilan, dan kemampuan atau kapabilitas yang dimiliki seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya sehingga mewarnai perilaku kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Dari pendapat tersebut bahwa suatu kompetensi untuk mencapai keberhasilan dalam melaksanakan tugas tertentu harus didukung oleh pengetahuan, sikap, dan apresiasi. Artinya, tanpa pengetahuan dan sikap tidak mungkin muncul suatu kompetensi tertentu. Sedang Wina Sanjaya (2008:133) sendiri mengemukakan bahwa kompetensi adalah perpaduan dari pengetahuan, ketrampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Sehingga seseorang yang telah memiliki kompetensi dalam bidang tertentu bukan hanya mengetahui, akan tetapi juga dapat memahami dan menghayati bidang tersebut yang tercermin dalam pola perilaku sehari-hari.

Dalam kurikulum 2013 kompetensi dasar 3.3 Menganalisis medan magnetik, induksi magnetik, dan gaya magnetik pada berbagai produk teknologi. Kompetensi dasar ini dipelajari di SMA kelas XII peminatan IPA pada semester 1. Selengkapnya kompetensi dasar ini dengan kompetensi inti (KI) sebagai berikut KI-1 dan KI-2 masing-masing menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya, dan menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”. Dan untuk KI 3 adalah memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Sedang untuk KI 4 adalah mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan dijelaskan bahwa penilaian pendidikan merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian pencapaian kompetensi peserta didik yang mencakup: penilaian otentik, penilaian diri, penilaian berbasis portofolio, ulangan, ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, ujian tingkat kompetensi, ujian mutu tingkat kompetensi, ujian nasional, dan ujian sekolah/madrasah. Penilaian pencapaian kompetensi peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang sehingga dapat digunakan untuk menentukan posisi relatif setiap peserta didik terhadap standar yang telah ditetapkan.

Menurut hemat penulis bahwa metode diskusi-informasi yang biasa dikenal dengan istilah *metode konvensional* yang dilakukan penulis sejak mulai bertugas mengajar di kelas XII_IPA SMA Negeri 1 Sukoharjo pada materi medan magnetik dengan pendekatan matematis (pengetahuan konseptual) hubungan medan magnetik, gaya magnetik, kuat arus, kumparan, dan dengan sistem yang terkait yakni dalam hukum Biot Savart, kaidah tangan kanan dan sebagainya masih efektif digunakan. Adapun data kompetensi atau nilai rata-rata materi medan magnetik untuk empat kelas XII-IPA yang penulis ampu dalam tahun terakhir, yakni tahun pelajaran 2018/2019 pada kelas XII-IPA1, kelas XII-IPA2, kelas XII-IPA3 dan kelas XII-IPA4 adalah sebagaimana dalam tabel 1 berikut :

Tabel 1. Nilai Materi Medan Magnetik Kelas XII-IPA:1,2,3,4 Tahun Pelajaran 2018/2019

No	Niai	Kelas				Nilai Rata-rata
		XII-IPA1	XII-IPA2	XII-IPA3	XII-IPA4	
1	Nilai Tertinggi	82	86	84	86	84,50
2	Nilai Terendah	65	62	58	60	61,25
3	Nilai Rata-rata	71,78	71,88	70,93	71,08	71,41

Sumber: Data SMA Negeri 1 Sukoharjo

Dari data tabel 1 di atas dapat dicermati bahwa sudah ada siswa yang nilainya di atas KKM 75, namun ada juga yang di bawah KKM 75, sehingga berakibat rata-rata nilai materi Medan Magnetik masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Selain rata-rata nilai yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal yang perlu ditingkatkan juga mengikuti perkembangan zaman maka perlu dikembangkan metode pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif yang dimilikinya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan dan teknologi. Agar proses pembelajaran kompetensi dasar medan magnetik tersebut dapat memotivasi siswa untuk lebih memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan dan teknologi, maka sebagai guru fisika penulis di sini akan mengembang atau menerapkan metode *problem solving* dalam kegiatan belajar mengajar pada kompetensi medan magnetik.

Problem Solving merupakan keterampilan yang meliputi kemampuan untuk mencari informasi dan solusi dalam penyelesaian masalah. Di mana menurut Made Wena (2009) pemecahan masalah adalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi baru. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2002) bahwa *problem solving* adalah belajar memecahkan masalah pada tingkat ini para anak didik belajar merumuskan dan memecahkan

masalah, memberikan respon terhadap rangsangan yang menggambarkan atau membangkitkan situasi problematika, yang mempergunakan berbagai kaidah yang telah dikuasainya. Sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan metode *problem solving* merupakan suatu cara dalam mengajar yang melatih siswa untuk dapat menghadapi berbagai masalah yang nantinya dapat dipecahkan sendiri maupun bersama kelompoknya. Pada proses pembelajaran dengan metode pemecahan masalah (*problem solving*), siswa dihadapkan pada suatu masalah yang harus dipecahkan baik secara individu maupun secara kelompok. Belajar memecahkan masalah secara permanen mengembangkan kemampuan individu karena pemecahan masalah dapat diterapkan pada situasi lain yang sama. Proses pemecahan masalah memberi kesempatan kepada peserta didik berperanan aktif dalam kegiatan pembelajaran karena pemecahan masalah menuntut kemampuan memproses informasi untuk membuat keputusan tertentu. Selain itu, upaya mencari jawaban terhadap persoalan yang dihadapi memerlukan kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan menjajaki bidang-bidang baru (Oemar Hamalik, 2001).

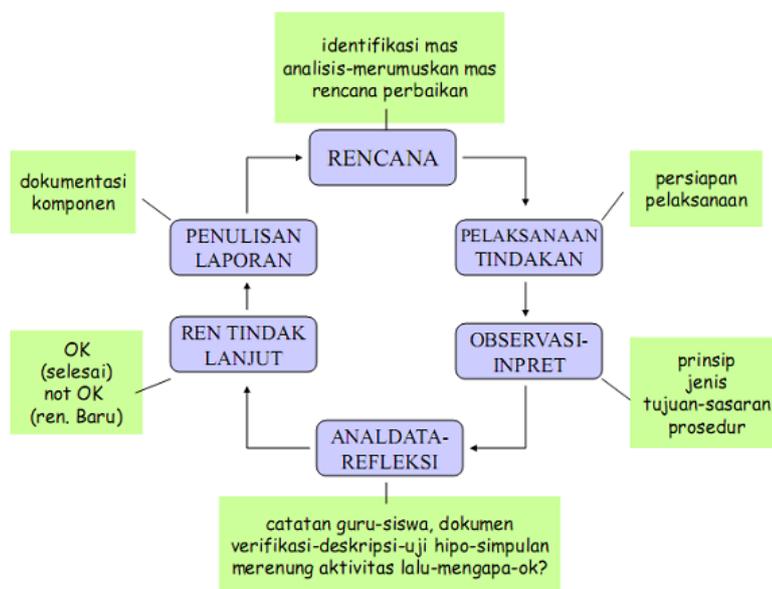
Beberapa penelitian yang menerapkan metode problem solving dalam pembelajaran yang dapat dipakai sebagai bahan rujukan pembelajaran berbasis problem solving diantaranya adalah Sulastri (2016) dalam penelitiannya menerapkan metode problem solving untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas VIIIc SMP Negeri 2 Tolitoli. Juga dalam penelitiannya Kanda Ruskandi dan Hedra (2016) bertujuan untuk mengetahui : 1). Kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SDN Ciseureuh dengan menerapkan metode *Problem Solving*; 2) Hasil belajar siswa kelas 5 SDN Ciseureuh dalam pembelajaran IPS selama penerapan metode *problem solving*. Yang lain lagi Dowes Rahono (2014) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar siswa dengan pendekatan *Problem Solving* melalui metode demonstrasi dan eksperimen siswa SMA Negeri 3 Sukoharjo kelas XI IPA 3 semester gasal tahun pelajaran 2013/2014. Dan hal yang mendasari penulis ini dalam pembelajaran fisika menggunakan pendekatan *Problem Solving* adalah diharapkan siswa lebih aktif, kreatif, dan inovatif serta dapat menyenangkan dalam mengikuti pembelajaran fisika tersebut. Siswa merasa dalam pembelajaran ikut bersama dalam proses sehingga siswa lebih aktif, tertantang dan termotivasi untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapi maupun dalam menyelesaikan soal-soal fisika itu sendiri.

Berdasar dari paparan tersebut di atas penulis dalam usaha meningkatkan kompetensi medan magnetik bagi siswa SMA Negeri 1 Sukoharjo kelas XII-IPA2 semester 1 tahun pelajaran 2019/2020 dengan menerapkan metode *problem solving* dalam penelitian tindakan kelas. Dituangkan dengan rumusan permasalahan sebagai berikut: (1) Bagaimanakah pelaksanaan metode *Problem Solving* dalam meningkatkan kompetensi medan magnetik pada siswa SMA Negeri 1 Sukoharjo kelas XII-IPA2 Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020? (2) Seberapa besar kompetensi medan magnetik dapat dicapai melalui metode *Problem Solving* pada siswa SMA Negeri 1 Sukoharjo kelas XII-IPA2 Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020?

METODE

Tahapan Penelitian Tindakan

Penelitian ini merupakan *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas, selanjutnya disingkat PTK. Menurut Legiman (2015) PTK adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya dengan permasalahan diperoleh dari kegiatan refleksi diri dan disertai suatu tindakan dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah tersebut atau meningkatkan mutu pembelajaran yang dilakukan. Prosedur pelaksanaan PTK meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selalu dilakukan pada setiap siklusnya. Berikut bagan tahapan PTK dalam artikel ini



Gambar 1.

Bagan Tahapan PTK (Adopsi Erman Suherman)

Perencanaan, dengan kegiatan yang sama pada siklus I dan siklus II yakni meliputi: (1) Menyusun Rencana Pembelajaran (RP) kompetensi medan magnetik, (2) Menyusun/menyiapkan instrumen penilaian penyelesaian masalah (*problem solving*), (3) Menyiapkan instrumen observasi. Kecuali pada siklus II ditambah kegiatan Menyusun rencana kelompok siswa.

Tindakan, pada proses pembelajaran siklus I disesuaikan dengan Rencana Pembelajaran (RP) yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dan tindakan ini meliputi : (1) Melaksanakan pembelajaran diskusi informasi variasi problem solving dengan problem (masalah yang sudah disiapkan), (2) Memberi penjelasan tentang langkah-langkah metode problem solving, (3) Melakukan pemantauan, pembimbingan dan pengamatan pada siswa dengan bantuan kolaborasi, (4) Melaksanakan tes formatif di akhir siklus I. Sedang pada proses pembelajaran siklus II juga disesuaikan dengan Rencana Pembelajaran (RP) yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan ini meliputi: (1) Melaksanakan pembelajaran diskusi informasi variasi problem solving dengan problem (masalah yang sudah disiapkan) di awal pembelajaran, (2) Memberi penjelasan tentang langkah-langkah metode problem solving, (3) Siswa melaksanakan pembelajaran secara diskusi kelompok dengan mengikuti tahapan dalam metode pemecahan masalah (*problem solving*), (4) Melakukan pemantauan, pembimbingan dan pengamatan pada siswa dengan bantuan kolaborasi, (5) Perwakilan kelompok melaksanakan presentasi hasil kerja kelompok, (6) Melaksanakan tes formatif di akhir siklus II.

Observasi, dalam penelitian ini *observasi* (pengamatan) dilakukan oleh peneliti dibantu kolaborasi. *Observasi* pada proses belajarsiswa dilakukan untuk memperoleh data kompetensi sikap sosial. Kompetensi sikap sosial dalam penelitian ini meliputi lima aspek, yakni: (1) kesiapan siswa dalam melakukan kegiatan belajar, (2) rasa ingin tahu, (3) interaksi dengan guru, (4) rasa antusias, (5) interaksi dengan siswa. *Observasi* terhadap kumpulan portofolio siswa untuk memperoleh data kompetensi ketrampilan. Kompetensi ketrampilan dalam penelitian ini meliputi aspek-aspek (1) mengamati, (2) merumuskan masalah, (3) mengumpulkan data, (4) Menganalisis data, (5) menarik kesimpulan. Dan observasi terhadap hasil belajar untuk memperoleh data kompetensi pengetahuan. Kompetensi pengetahuan

diperoleh dari hasil tes tertulis, berupa soal uraian pengerjaannya untuk masing-masing siklus sebanyak 4 (empat) item soal.

Refleksi, dalam penelitian ini refleksi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas pelaksanaan tindakan (*acting*) dalam proses pembelajaran pada suatu siklus. Kekurangan dan kelebihan yang timbul pada pelaksanaan suatu siklus dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan tindakan yakni jika dirasa hasil pembelajaran cukup maka siklus dihentikan atau diperlukan perbaikan proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Prosedur Penelitian Tindakan

Penelitian tindakan ini dilaksanakan di SMANegeri 1 Sukoharjo di Jalan Pemuda No. 38Sukoharjo. Penelitian tindakan ini dilaksanakan sekitar lima bulan, dimulai bulan Juli 2019 sampai bulan November 2019 pada semester 1 tahun pelajaran 2019/2020. secara garis besar pelaksanaannya meliputi persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian laporan penelitian.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII-IPA.2 SMA Negeri 1 Sukoharjo semester 1 tahun pelajaran 2019/2020 sebanyak 35 orang, terdiri dari laki-laki 12 orang dan perempuan 23 orang. Sedang objek dalam penelitian ini adalah kompetensi medan magnetik, yang terdiri dari kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi ketrampilan.

Data kompetensi pengetahuan yang diperoleh melalui tes tertulis yang telah disusun sebelumnya divalidasi dengan bantuan kolaborasi dengan guru fisika sejawat sehingga terpenuhi validitas isi (*curricular validity*). Data kompetensi sikap sosial yang diperoleh melalui observasi divalidasi dengan bantuan kolaborasi dengan teman sejawat (triangulasi sumber antara peneliti, teman sejawat selaku kolaborator dan siswa). Data kompetensi ketrampilan yang diperoleh melalui rubrik yang telah disusun sebelumnya divalidasi dengan bantuan kolaborasi dengan guru fisika sejawat sehingga terpenuhi validitas isi (*curricular validity*).

Pada penelitian ini data dianalisis menggunakan analisis deskriptif komperatif yang dilanjutkan refleksi. Deskriptif komperatif dilakukan dengan membandingkan data siklus I dan siklus II, baik untuk data kompetensi pengetahuan, kompetensi sikap sosial, dan kompetensi ketrampilan tanpa disertai uji statistik tetapi cukup dengan cara mendeskripsikannya. Dari deskripsi komparatif tersebut direfleksi ditarik simpulan disertai langkah tindakan perbaikan berikutnya jika dirasa perlu. Keberhasilan penelitian tindakan dinyatakan dalam indikator kinerja, dengan rumusan indikator kinerja sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Kinerja Penelitian Tindakan

No	Nama Kompetensi	Indikator Keberhasilan	Siklus I	Siklus II	KKM
1	Sikap Sosial	Kategori baik	80%	80%	
2	Ketrampilan	≥ KKM	75%	80%	75
3	Pengetahuan	≥ KKM	75%	80%	75

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini meliputi data kompetensi sikap sosial, data kompetensi pengetahuan, dan data kompetensi ketrampilan. Berikut hasil penelitian pada siklus I dan

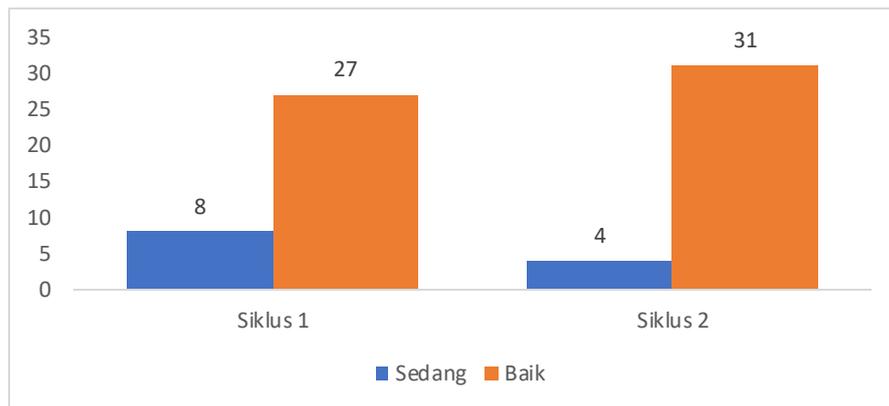
siklus II untuk ketiga kompetensi baik kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan, serta kompetensi ketrampilan yang dipaparkan dalam tabel maupun diagram batang.

Hasil penelitian data kompetensi sikap sosial siklus I dan siklus II sebagai berikut :

Tabel 3. Kompetensi sikap sosial siswa

No	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		Jml	%	Jml	%
1	Kurang	0	0	0	0
2	Sedang	8	22,86	4	11,43
3	Baik	27	77,14	31	88,57
4	Baik sekali	0	0	0	0
	Total	35	100,0	27	100,0

Data tabel skor kompetensi sikap sosial dalam kegiatan pembelajaran “medan magnetik” di atas dapat diperlihatkan dengan gambar grafik berikut :



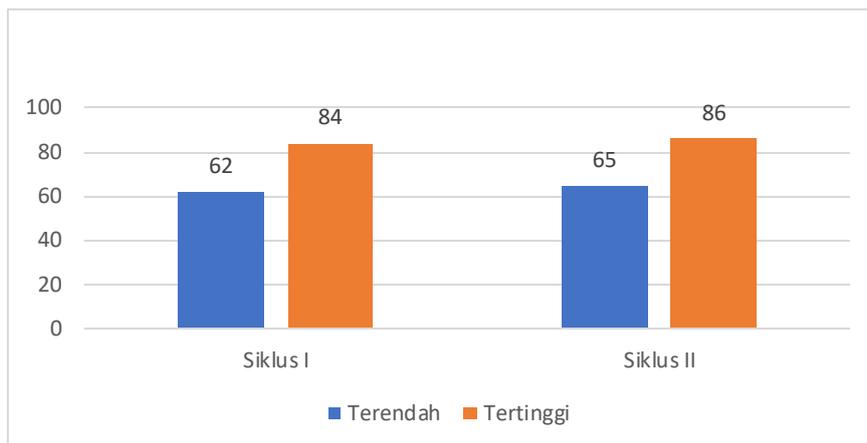
Gb. 2. Grafik kriteria kompetensi sikap sosial siswa

Hasil penelitian data kompetensi pengetahuan siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 4. Nilai kompetensi pengetahuan

No	Skor	Siklus I	Siklus II
1	Terendah	62	65
2	Tertinggi	84	86
3	Rata-rata	74,86	75,83

Dari tabel data nilai kompetensi pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran “Medan Magnetik” tersebut di atas dapat diperlihatkan dengan gambar grafik berikut :



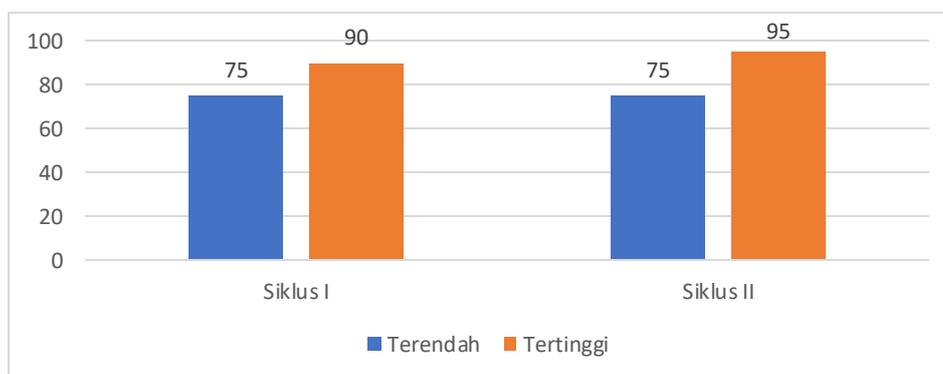
Gb. 3. Grafik Nilai kompetensi pengetahuan siswa dalam siklus I dan siklus II

Hasil penelitian data kompetensi ketrampilan siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 5. Skor kompetensi ketrampilan siswa

No	Nilai	Siklus I	Siklus II
1	Terendah	75	75
2	Tertinggi	90	95
3	Rata-rata	79,29	81,43

Dari data tabel nilai kompetensi ketrampilan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *problem solving* dalam materi "medan magnetik" tersebut di atas dapat diperlihatkan dalam gambar grafik berikut:



Gb. 4. Grafik Nilai kompetensi ketrampilan siswa dalam "medan magnetik"

Pembahasan

Pada siklus I proses pembelajaran dengan diskusi informasi dengan variasi *problem solving* terbimbing materi medan magnetik di sekitar kawat berarus listrik. Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu Senin, 19 Agustus 2019 (2 x 45 menit) dan Kamis, 22 Agustus 2019 (2 x 45 menit). Kegiatan pada siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Perencanaan siklus I meliputi : (1) Menyusun Rencana Pembelajaran (RP), (2) Menyusun/menyiapkan instrumen penilaian penyelesaian masalah (*problem solving*), (3) Menyiapkan instrumen observasi. Pada siklus I ini proses pembelajaran dengan diskusi

informasi dengan variasi *problem solving* terbimbing materi medan magnetik di sekitar kawat berarus listrik. Kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan oleh peneliti ini kemudian diterapkan di kelas XII-IPA.2 SMA Negeri 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2019/2020 semester 1. Pada pelaksanaan proses pembelajaran siklus I disesuaikan Rencana Pembelajaran (RP) yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan ini meliputi : (1) Melaksanakan pembelajaran diskusi informasi variasi *problem solving* dengan problem (masalah yang sudah disiapkan), (2) Memberi penjelasan tentang langkah-langkah metode *problem solving*, (3) Melakukan pemantauan, pembimbingan dan pengamatan pada siswa dengan bantuan kolaborasi, (4) Melaksanakan tes formatif di akhir siklus I. Adapun Dalam penelitian ini pengamatan dilakukan oleh peneliti dibantu kolaborasi.

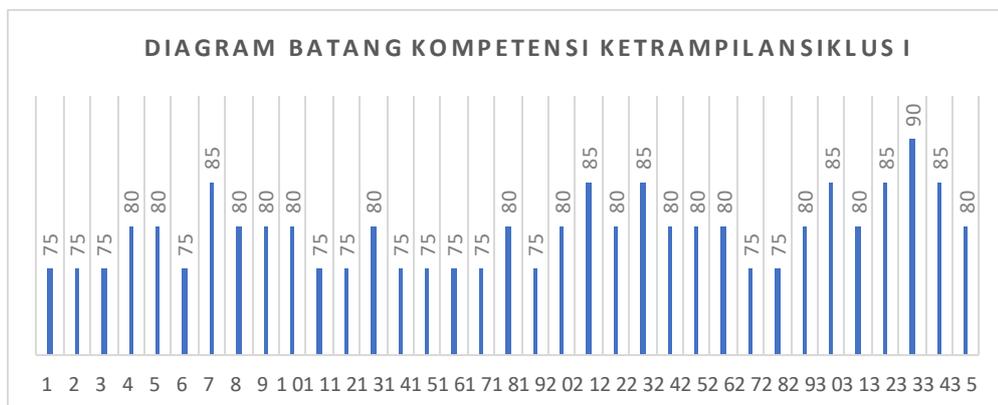
Observasi pada proses belajar siklus I diperoleh data kompetensi sikap sebagai berikut:



Gb. 6. Diagram Pie Kompetensi Sikap Siklus 1

Dari hasil tindakan pada siklus I tersebut kompetensi sikap sosial siswa hanya 77,14% dan perlu ditingkatkan belum memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan (80% jumlah siswa optimal memperoleh skor kompetensi sikap sosial dengan kategori baik), masih terdapat 8 (22,86%) siswa dari 35 siswa dalam kompetensi sikap sosial sedang. Dari lima aspek kompetensi sikap sosial yang perlu ditingkatkan adalah aspek-aspek nomor (2) rasa ingin tahu, (3) interaksi dengan guru, (4) rasa antusias, (5) interaksi dengan siswa. Dimana aspek-aspek tersebut rata-rata belum memenuhi skor 3.

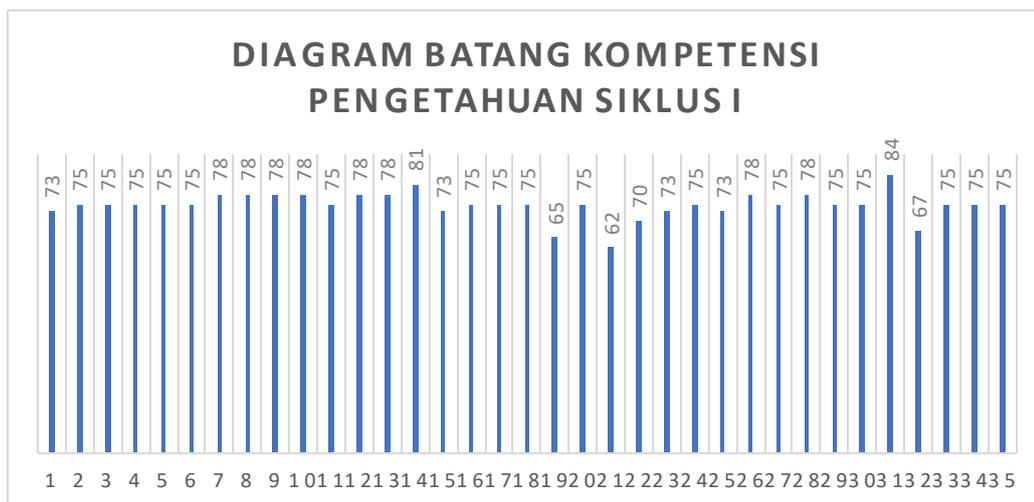
Penilaian portofolio siklus I diperoleh data kompetensi ketrampilan sebagai berikut:



Gb. 7. Diagram Batang Kompetensi Ketrampilan Siklus 1

Dari diagram batang di atas hasil penilaian portofolio terhadap 35 siswa terlihat telah memperoleh nilai kompetensi ketrampilan ≥ 75 . Dengan demikian indikator kinerja siklus I yang menetapkan 70% jumlah siswa telah memperoleh nilai kompetensi ketrampilan ≥ 75 telah terpenuhi. Namun demikian karena masih terdapat 13 siswa dengan nilai kompetensi ketrampilan sama dengan nilai KKM = 75, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan melanjutkan ke siklus II.

Penilaian tes tertulis siklus I diperoleh data kompetensi pengetahuan sebagai berikut:



Gb. 8. Diagram Batang Kompetensi Pengetahuan Siklus 1

Dari diagram batang di atas hasil penilaian tes tertulis terhadap 35 siswa terlihat bahwa 27 siswa telah tuntas memperoleh nilai kompetensi pengetahuan ≥ 75 . Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus I yang disajikan dengan data-data di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil siklus I (siswa tuntas 77,14%) telah mencapai target yang direncanakan (70%). Namun karena masih ada 8 siswa yang belum mencapai target nilai minimal, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan melanjutkan ke siklus II supaya target nilai minimal ideal seluruh siswa dapat terpenuhi.

Pada Siklus II ini proses pembelajaran dengan diskusi informasi hanya pada bagian awal saja dilanjutkan dengan siswa berdiskusi kelompok dengan variasi *problem solving* materi medan magnetik di sekitar kawat berarus listrik. Hasil kerja kelompok dipresentasikan kepada kelompok lain secara klasikal dan guru memvalidasi hasilnya. Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu Senin, 2 September 2019 (2 x 45 menit) dan Kamis, 5 September 2019 (2 x 45 menit). Kegiatan pada siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Perencanaan ini meliputi : (1) Menyusun Rencana Pembelajaran (RP), (2) Menyusun/menyiapkan instrumen penilaian penyelesaian masalah (*problem solving*), (3) Menyusun rencana kelompok siswa, (4) Menyiapkan instrumen observasi. Pelaksanaan proses pembelajaran disesuaikan Rencana Pembelajaran (RP) yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan ini meliputi : (1) Melaksanakan pembelajaran diskusi informasi variasi *problem solving* dengan problem (masalah yang sudah disiapkan) di awal pembelajaran, (2) Memberi penjelasan tentang langkah-langkah metode *problem solving*, (3) Siswa melaksanakan pembelajaran secara diskusi kelompok dengan mengikuti tahapan dalam metode pemecahan masalah (*problem solving*), (4) Melakukan pemantauan, pembimbingan

dan pengamatan pada siswa dengan bantuan kolaborasi, (5) Perwakilan kelompok melaksanakan presentasi hasil kerja kelompok, (6) Melaksanakan tes formatif di akhir siklus II.

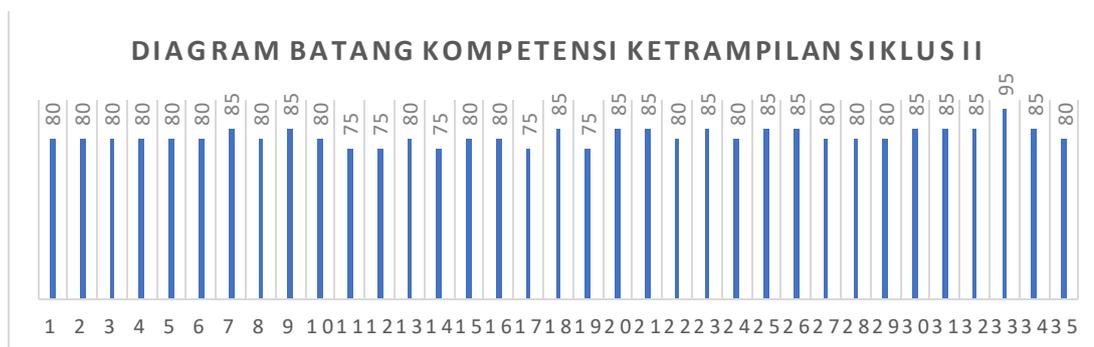
Observasi pada proses belajar siklus II diperoleh data kompetensi sikap sebagai berikut:



Gb. 9. Diagram Pie Kompetensi Sikap Siklus II

Dari hasil tindakan pada siklus II tersebut kompetensi sikap sosial siswa telah memenuhi target (88,57%) dan masih perlu ditingkatkan meskipun telah memenuhi indikator kinerja yang ditetapkan (80% jumlah siswa memperoleh skor kompetensi sikap sosial dengan kategori baik), sebab masih terdapat 4 siswa dari 35 siswa dalam kompetensi sikap sosial sedang. Dari lima aspek kompetensi sikap sosial yang perlu ditingkatkan adalah aspek-aspek nomor (2) rasa ingin tahu, (3) interaksi dengan guru, (4) rasa antusias, (5) interaksi dengan siswa. Dimana aspek-aspek tersebut rata-rata belum memenuhi skor 3.

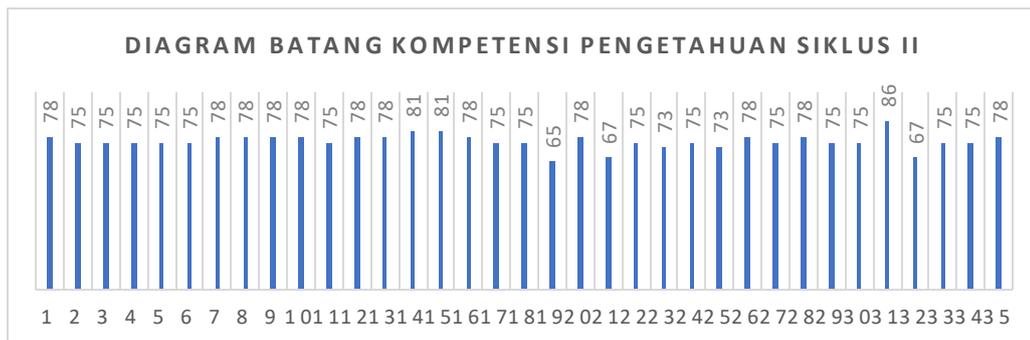
Penilaian portofolio siklus II diperoleh data kompetensi ketrampilan sebagai berikut:



Gb. 10. Diagram Batang Kompetensi Ketrampilan Siklus II

Dari diagram batang di atas hasil penilaian portofolio terhadap 35 siswa terlihat telah memperoleh nilai kompetensi ketrampilan ≥ 75 . Dengan demikian indikator kinerja siklus II yang menetapkan 75% jumlah siswa telah memperoleh nilai kompetensi ketrampilan ≥ 75 terpenuhi.

Penilaian tes tertulis siklus II diperoleh data kompetensi pengetahuan sebagai berikut:



Gb. 11. Diagram Batang Kompetensi Pengetahuan Siklus II

Dari diagram batang di atas hasil penilaian tes tertulis terhadap 35 siswa terlihat bahwa 30 siswa telah tuntas memperoleh nilai kompetensi pengetahuan ≥ 75 . Berdasarkan hasil pembelajaran pada akhir siklus II yang disajikan dengan data-data di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil siklus II telah mencapai target yang direncanakan. Namun karena masih ada 5 siswa yang belum mencapai target minimal, maka masih perlu dilakukan perbaikan pembelajaran supaya target nilai minimal seluruh siswa dapat terpenuhi. Namun karena keterbatasan waktu dan adanya target kurikulum kompetensi dasar lain yang harus dipenuhi, maka penelitian tindakan kelas di kelas XII-IPA2 SMA Negeri 1 Sukoharjo tahun pelajaran 2019/2020 semester 1 ini dicukupkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap 35 siswa kelas XII-IPA2 SMA Negeri 1 Sukoharjo tahun pelajaran 2019/2020 maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode problem solving ketiga kompetensi (sikap sosial, ketrampilan, dan pengetahuan) pada materi medan magnetik induksi mengalami peningkatan.

Adapun data hasil pengamatan terhadap 35 siswa tersebut adalah sebagai berikut : di akhir siklus I diperoleh data kompetensi sikap sosial siswa dengan kriteria baik 27 siswa (77,14%), di akhir siklus II siswa dengan kriteria baik 31 siswa (88,57%). Dari hasil penilaian portofolio terhadap 35 siswa di akhir siklus I diperoleh data nilai terendah 75, nilai tertinggi 90, dan nilai rata-rata 79,29, di akhir siklus II diperoleh data nilai terendah 75, nilai tertinggi 95, dan nilai rata-rata 81,43. Dari hasil tes tertulis terhadap 35 siswa di akhir siklus I diperoleh data nilai terendah 62, nilai tertinggi 84, dan nilai rata-rata 74,86, dan terdapat 27 (77,14%) siswa telah tuntas, di akhir siklus II diperoleh data nilai terendah 65, nilai tertinggi 86, dan nilai rata-rata 75,83, terdapat 30 (85,71%) siswa telah tuntas.

Secara keseluruhan ketiga kompetensi baik kompetensi sikap, kompetensi ketrampilan, dan juga kompetensi pengetahuan dari siklus satu ke siklus selanjutnya ada peningkatan. Dengan demikian penelitian menyimpulkan bahwa melalui penerapan *problem solving* kompetensi materi medan magnetik bagi siswa kelas XII-IPA2 SMA Negeri 1 Sukoharjo tahun pelajaran 2019/2020 mengalami peningkatan.

Agar diperoleh hasil yang maksimal dalam penerapan metode problem solving yang perlu diperhatikan adalah dalam pembentukan kelompok diskusi agar lebih efektif diusahakan dalam satu kelompok tersebut tidak terlalu banyak anggota cukup 3– 4. Guru perlu tidak bosan-bosan mendampingi / mengarahkan / menekankan pada siswa tahapan-tahapan problem solving.

Metode problem solving tidak melulu untuk mata pelajaran fisika khususnya pada materi medan magnetik saja, akan tetapi dapat diterapkan pada materi fisika yang lain, bahkan pada mata pelajaran selain fisika. Sehingga kepada teman sejawat baik guru mata pelajaran fisika atau mata pelajaran lain selain mata pelajaran fisika dapat menerapkan metode problem solving untuk meningkatkan kompetensi belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti sampaikan kepada kepala sekolah SMA Negeri 1 Sukoharjo yang telah memberi izinan dukungan, serta fasilitas dalam menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas ini, serta kepada rekanan guru yang telah memotivasi sekaligus kolaborator peneliti. Terima kasih peneliti sampaikan juga kepada pimpinan redaksi Edudikara : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran yang telah memberikan masukan dan menyempurnakan yang akhirnya menjadi artikel siap dipublikasikan di jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Cleave, J.V. (2004). *A+Proyek-proyek Fisika* (alih bahasa Firman Alamsyah). Bandung : Pakar Raya
- Djamarah, Sy.B,& Aswan, Z. (2002). *Stategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Sy.B, &Aswan, Z. (2010). *Stategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta,
- Gulo, W. (2002). *Stategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Askara
- Isnawati, D. (2018). *Penerapan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Problem Solving Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Kelas VIII-H SMPN 40 Surabaya*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/26114/23908>. Diakses 20 Juni 2019
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Legiman. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. <http://lmpjogja.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2015/02>. Diakses 19 Juni 2019
- Rahono, Dowses. (2014). *Pembelajaran Fisika Dengan Pendekatan Problem Solving Melalui Metode Demonstrasi Dan Eksperimen Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*. <https://jurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/view/9692>. Diakses 19 Juni 2019
- Ruskandi, Kanda&Hendra. (2016). *Penerapan Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/3184>. Diakses 18 Juni 2019
- _____. (2013). *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan*
- _____. (2013). *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 69 Tahun 2013 tentang Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran berontasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group
- Suherman, E.(2012). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._MATEMATIKA/194908041977021. Diakses 19 Juni 2019
- Sulastri. (2016). *Penerapan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Di Kelas VIIIc SMP Negeri 2 Tolitoli*. <https://www.neliti.com/publications/110823>. Diakses 19 Juni 2019
- Suparno, Paulus. (2007). *Metodologi Pembelajaran Fisika*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma
- Suparjo. (2007). *Fisika 3 Untuk SMA dan MA Kelas XII*. Surakarta : Buana Raya
- Wartini, I & Hilman, M, &Cecep, A. (2018). *Penerapan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika*. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad/article/view/3519/0>. Diakses 18 Juni 2019
- Wena, Made. (2009). *Stategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- Widyani, N. (2013). *Penerapan Metode Problem Solving Dalam Pembelajaran PKn Di Kelas VIII.6 SMP Negeri 3 Banjar Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Tahun Ajaran 2012/2013*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/download/486/401>. Diakses 18 Juni 2019

Aturan Penulisan Artikel

Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran

1. Naskah artikel belum pernah dipublikasikan sebelumnya, baik di media cetak maupun online.
2. Panjang naskah 10-16 halaman dengan format 1 kolom dan rata kanan-kiri (*justify*)
3. Ukuran kertas A4 dengan margin 3cm untuk semua sisi (atas, bawah, kanan dan kiri).
4. Jenis huruf *Times New Roman*, dengan ukuran Judul (14pt), Abstrak (10pt), Pendahuluan- Kesimpulan dan Saran (12pt), Daftar Pustaka (10pt).
5. Spasi 1 (satu) untuk bagian Judul, Abstrak, dan Daftar Pustaka, dan Spasi 1,5 (satu koma lima) untuk bagian isi (Pendahuluan – Kesimpulan dan Saran).
6. Indensiasi alinea (jorokan dari huruf pertama) adalah 7 ketukan (0,75cm).
7. Semua istilah asing ditulis cetak miring (*italic*).
8. Penyebutan singkatan untuk pertama kali harus diberikan kepanjangannya, contohnya Seminar Nasional Sistem & Teknologi Informasi (SNASTI), penyebutan berikutnya boleh singkatannya saja “SNASTI”.
9. Format artikel berisi Abstrak, Pendahuluan, Metode, Hasil dan Pembahasan, Kesimpulan dan Saran, serta Referensi.
10. Judul artikel harus ringkas, informatif, dan mengandung variabel penelitian. Judul tidak lebih dari 14 kata. Judul ditulis kapital dan cetak tebal. Sebaiknya hindari penggunaan singkatan pada Judul Artikel.
11. **Abstrak** dibuat dalam dua bahasa, Indonesia dan Inggris (dibuat 1 halaman). Masing- masing berisi sekitar 150-200 kata baik Indonesia maupun Inggris. Secara umum berisi tujuan/pentingnya penelitian, metode/prosedur penelitian, serta hasil/temuan penelitian. Abstrak harus dilengkapi dengan identitas penulis dan kata kunci (3-5 kata kunci).
12. **Pendahuluan** secara umum berisi permasalahan penelitian, wawasan dan rencana pemecahan masalah, tujuan penelitian dan, harapan yang diinginkan (tidak perlu dibuat sub-sub judul). Panjang ideal sekitar 2-3 halaman.
13. **Metode** berisi informasi mengenai jenis penelitian, prosedur penelitian, sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, hipotesis penelitian atau informasi penting lainnya (tidak perlu dibuat sub-sub judul). Panjang ideal sekitar 2-3 halaman.
14. **Hasil dan Pembahasan** berisi hasil/ temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah/tujuan penelitian, serta mengkaitkan hasil penelitian dengan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu. Panjang ideal sekitar 4-6 halaman.
15. **Kesimpulan dan Saran** berisi jawaban singkat atas rumusan masalah/tujuan penelitian berdasarkan hasil/temuan penelitian, serta saran/rekomendasi untuk peneliti selanjutnya ataupun pihak-pihak terkait. Panjang ideal sekitar 1-2 halaman.
16. **Referensi** yang dimuat harus disitasi pada bagian isi artikel dengan merujuk format APA edisi 2006. Daftar pustaka minimal berisi 10 judul, 50% harus berasal dari acuan primer (jurnal nasional & jurnal internasional) mukhtahir, selebihnya bisa dari buku dan website kredibel. Sangat disarankan menggunakan software seperti Mendeley atau Zotero dan mensitasi beberapa artikel di jurnal ini.
17. Semua data, pendapat, dan pernyataan pada artikel seluruhnya menjadi tanggungjawab penulis, bukan tim redaksi jurnal.

