

PENGUNAAN “MELATI” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 ADIWERNA

Yunita Kurnia Sholfiani

SMP Negeri 4 Adiwerna

ABSTRAK

Tujuan penulisan adalah mendeskripsikan langkah-langkah proses pembelajaran menggunakan “Melati” sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 4 Adiwerna serta mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar pada siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan “Melati”. Hasil yang dicapai pada pelaksanaan Best Practice yaitu bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebagaimana analisis nilai tes kemampuan diketahui pada kondisi sebelum pelaksanaan, ketuntasan belajar klasikal sebesar 39%, dan setelah pelaksanaan Best Practice menjadi 79,2%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 40,2%. Rekomendasi untuk guru lain adalah perlunya menerapkan menggunakan “Melati”, mengingat cukup signifikan dampak positif penerapannya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata-kata kunci: *Melati, hasil belajar*

PENDAHULUAN

IPA pada hakikatnya adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah (Trianto, 2010:141). Pembelajaran IPA menuntut proses pembelajaran melalui langkah-langkah ilmiah agar siswa dapat memahami IPA dengan baik. Pembelajaran IPA lebih menekankan pada pendekatan keterampilan proses, hingga siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori, dan sikap ilmiah siswa itu sendiri yang akhirnya dapat berpengaruh positif terhadap kualitas proses maupun hasil pembelajaran.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Keberhasilan sebuah proses pembelajaran dipengaruhi faktor materi yang diajarkan, guru, sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar serta model dan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran serta kualitas hasil belajar. Guru berperan sebagai fasilitator selain harus menguasai pedagogi, guru juga harus mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan menantang serta menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi, metode, dan model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang variatif. Penggunaan media maupun metode pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari masih banyaknya siswa yang

memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 67. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya adalah penggunaan metode dan media yang digunakan guru saat mengajar kurang bervariasi, sehingga membuat siswa cenderung bosan serta kurang adanya peran aktif dari siswa. Respon siswa pun cenderung apatis mengikuti pelajaran, tidak memperhatikan pada saat guru menerangkan materi pelajaran, siswa mengantuk, melamun, mengobrol dengan teman, tidak mau bertanya, dan tidak ada respon positif pada saat diberi pertanyaan.

Memperhatikan adanya kesenjangan antara kenyataan dan harapan, muncullah ide guru untuk dapat melakukan proses pembelajaran yang lebih kreatif, menantang, dan menarik bagi semua siswa. Siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran dengan cara membuat mereka melakukan aktivitas yang disukai. Selain itu, penggunaan media yang menarik juga diperlukan guna menggugah semangat siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

Dalam penulisan praktik mengajar terbaik (*best practice*) ini, guru menggunakan "Melati" sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 4 Adiwerna. "Melati" merupakan akronim dari "Media Pembelajaran Ular Tangga IPA". "Melati" merupakan permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi. Modifikasi yang dimaksud yaitu pada papan permainan ular tangga setiap kotaknya dihiasi dengan variasi gambar-gambar yang berkaitan dengan materi Klasifikasi Materi dan Perubahannya. Disamping itu, permainan ular tangga ini juga dilengkapi dengan pertanyaan dan jawaban agar siswa dapat melakukan penilaian secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis menetapkan dua rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah langkah-langkah proses pembelajaran menggunakan "Melati" sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 4 Adiwerna? (2) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 4 Adiwerna setelah menggunakan "Melati"?

Penggunaan "Melati" yang penulis lakukan sebagai praktik mengajar terbaik (*best practice*) ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan langkah-langkah proses pembelajaran menggunakan "Melati" sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Adiwerna. (2) Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Adiwerna setelah menggunakan "Melati"?

KAJIAN PUSTAKA

Melati

"Melati" merupakan singkatan dari Media Pembelajaran Ular Tangga IPA. "Melati" merupakan permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi. Modifikasi yang dimaksud yaitu pada papan permainan ular tangga setiap kotaknya dihiasi dengan variasi gambar-gambar yang berkaitan dengan materi Klasifikasi Materi dan Perubahannya.

Pada penulisan laporan *best practice* ini, penulis menitikberatkan pada penggunaan "Melati" yang merupakan akronim dari media pembelajaran ular tangga IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar, dan tidak terjadinya verbalisme (Hanafiah dan Suhana, 2012: 10).

Hamalik (Arsyad, 2010:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya.

Permainan ular tangga IPA dalam penelitian di sini adalah model permainan yang didesain secara khusus sesuai materi pembelajaran yang dibahas. Setiap kotaknya dihiasi dengan variasi gambar-gambar yang berkaitan dengan Klasifikasi Materi dan Perubahannya. Disamping itu dilengkapi dengan kartu soal yang berisi soal/pertanyaan yang harus dijawab siswa saat permainan berlangsung.

Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Sudjana, 2014:28). Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan, kecakapan dan kemampuannya, daya kreasinya, daya penerimaannya dan aspek lain yang ada pada individu. Perubahan tingkah laku seseorang setelah belajar disebut sebagai hasil belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak belajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Secara umum, hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris. Ketiga ranah dapat diuraikan sebagai berikut.

Ranah kognitif

Ranah kognitif merupakan proses berpikir atau perilaku yang termasuk hasil kerja otak. Ranah kognitif menggambarkan tingkatan kemampuan berpikir yang harus dikuasai oleh siswa. Anderson & Krathwohl (2010: 6) merevisi taksonomi Bloom dengan membagi ranah kognitif Ranah kognitif dibedakan menjadi dua dimensi yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Dimensi pengetahuan meliputi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif. Dimensi proses kognitif merupakan klasifikasi proses-proses kognitif siswa secara menyeluruh yang terdapat dalam tujuan bidang pendidikan, yang terdiri dari enam kategori yaitu: *Analyzing* (menganalisis, mengurai), *Evaluating* (menilai), *Creating* (mencipta), *Analyzing* (menganalisis, mengurai), *Evaluating* (menilai), dan *Creating*.

Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan hal yang berkenaan dengan sesuatu yang emosional, seperti perasaan, nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi dan sikap. Ranah afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, dan hubungan sosial.

Ada 5 tingkat ranah afektif dari yang paling rendah sampai tingkat yang paling kompleks, yaitu: *recifing/ attending, responding, valuing*, organisasi, karakteristik nilai.

Ranah psikomotor

Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan motorik yang menekankan pada kemampuan yang menyangkut penguasaan tubuh dan gerak. Harrow (Basuki & Hariyanto, 2014: 212) mengklasifikasikan aspek psikomotor dibagi menjadi enam tingkatan yaitu: gerakan reflex (*refleks movement*), gerakan dasar (*fundamental movement*), kemampuan perseptual (*percepual abilities*), kemampuan fisik (*physical abilities*), gerakan terlatih, dan komunikasi nondiskursip

Berdasarkan teori tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) dan sikap (afektif) yang diukur dengan suatu alat (instrumen) penilaian. Hasil belajar dalam praktik ini hanya sebatas pada hasil belajar ranah kognitif atau pengetahuan. Penilaian hasil belajar siswa diperoleh dari hasil (nilai) tes tertulis yang dilakukan pada akhir pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum SMP Negeri 4 Adiwerna. Penulisan *best practice* ini dilaksanakan di kelas VII materi Klasifikasi Materi dan Perubahannya. Berikut penjelasan pelaksanaan kinerja dari pembelajaran menggunakan "Melati" sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 4 Adiwerna.

Pelaksanaan Kinerja

Kondisi Awal

Pembelajaran IPA memiliki tingkat kesulitan yang tinggi sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan. Hal tersebut menyebabkan minat maupun rasa ingin tahu siswa rendah, sehingga berdampak pada aktivitas dan hasil belajar yang rendah. Sebagai alternatif pemecahan masalah terhadap rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA, yang telah dilakukan penulis pada kondisi awal sebelum dilakukannya pembelajaran dengan media pembelajaran ular tangga IPA yang disingkat "Melati" yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi.

Upaya ini masih belum meningkatkan hasil belajar, Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 67. Persentase ketuntasan belajar klasikalnya sebesar 39%. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya adalah penggunaan metode dan media yang digunakan guru saat mengajar kurang bervariasi, sehingga membuat siswa cenderung bosan serta kurang adanya peran aktif dari siswa.

Mencermati permasalahan di atas, upaya yang dilakukan penulis untuk dapat melakukan proses pembelajaran lebih menarik, kreatif, dan merangsang bagi semua siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran dengan cara membuat mereka melakukan aktivitas yang disukai. Selain itu, penggunaan media yang menarik juga diperlukan guna menggugah semangat siswa

dalam melaksanakan pembelajaran. Upaya pembelajaran dengan menggunakan "Melati" layak dijadikan alternatif pemecahan masalah untuk digunakan dalam penulisan *best practice* ini.

Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan oleh penulis pada bulan Juli 2019. Pada saat itu, penulis mengampu kelas VII G, H, I di SMP Negeri 4 Adiwerna. Jumlah keseluruhan siswa kelas VII yang penulis ampu yaitu 96 siswa dengan rincian 52 siswa laki-laki dan 44 siswa perempuan. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Mengkaji Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan materi yang akan diterapkan pada pembelajaran.
- b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau skenario pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan dilaksanakan.
- c. Menyiapkan materi pembelajaran yang meliputi klasifikasi materi, unsur, senyawa dan campuran serta cara memisahkan campuran.
- d. Membuat media pembelajaran ular tangga IPA (Melati) berupa papan permainan ular tangga yang berisikan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.
- e. Membuat kartu soal yang berkaitan dengan materi.
- f. Menyusun instrumen tes yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan *best practice* ini dilakukan pada pertengahan bulan September 2019. Pada tahap ini, guru mempraktikkan rencana pembelajaran yang telah disusun dengan materi "Klasifikasi Materi" yang disajikan dalam tiga pertemuan dengan dua kali pertemuan tatap muka di kelas dan satu kali pertemuan digunakan untuk tes. Langkah-langkah proses pembelajaran menggunakan "Melati" sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 4 Adiwerna dijelaskan sebagai berikut.

Pertemuan I

Pertemuan pertama dilaksanakan selama 2 jam pelajaran. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan, yaitu: memberi salam dan berdoa, memeriksa kehadiran siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi serta memotivasi siswa mengenai manfaat mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan.

Pembelajaran dengan menggunakan "Melati" dilanjutkan pada kegiatan inti yang diawali dengan guru mendemonstrasikan sebuah penghapus dimasukkan ke dalam gelas kemudian dipindahkan ke dalam baskom, guru bertanya. Guru melakukan hal yang sama pada air. Kemudian siswa digiring pada pertanyaan tentang bentuk dan volume benda berdasarkan bentuknya. Dilanjutkan dengan memberikan penjelasan dan tanya jawab mengenai Klasifikasi Materi, unsur dan senyawa

Siswa kemudian dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil berdasarkan tempat duduk siswa. Guru memberi tugas kepada anggota kelompok masing-masing untuk menunjuk satu orang siswa menjadi ketua kerja kelompok. Guru memperkenalkan "Melati" kepada siswa, dilanjutkan dengan men jelaskan cara serta aturan mainnya. Setelah siswa paham aturan mainnya, dilanjutkan dengan simulasi permainan ular tangga IPA

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini diakhiri dengan kegiatan penutup, yaitu guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru juga memberikan tugas pada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi berikutnya yaitu Campuran.

Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan selama 3 jam pelajaran. Pada pertemuan ini, mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, dilanjutkan dengan memeriksa kehadiran siswa dilanjutkan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran. Setelah itu, guru mengulas kembali mengenai materi pada pertemuan sebelumnya yaitu Klasifikasi Materi, Unsur dan senyawa. Guru juga menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.

Pembelajaran dilanjutkan pada kegiatan inti, yang diawali dengan mengatur tempat duduk sesuai dengan pertemuan sebelumnya. Guru meminta perwakilan kelompok bergiliran maju ke depan untuk memulai permainan (sesuai dengan urutan) dan kemudian melempar dadu. Setelah melempar dadu, kemudian perwakilan kelompok mengambil kartu soal.. Kartu soal yang telah diambil kemudian dibacakan dan harus dijawab oleh anggota kelompoknya dengan waktu yang telah ditentukan.

Siswa-siswa dari kelompok lain yang didampingi guru menanggapi jawaban dari kelompok yang maju. Jika jawaban yang diberikan anggota kelompoknya: (a) Salah, maka pion kelompok mereka tidak boleh berjalan. (b) Benar, maka pion kelompok boleh berjalan sesuai dengan jumlah mata dadu yang tertera. Hal itu dilakukan secara bergiliran sampai didapatkan kelompok yang berhasil mencapai finish.

Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini diakhiri dengan kegiatan penutup, yaitu guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjadi juara dan memberikan motivasi pada kelompok yang belum menjadi juara.

Pertemuan III

Pada pertemuan ketiga, Pembelajaran diawali dengan me-ngucapkan salam dan berdoa dilanjutkan dengan mengidentifikasi- kasi kehadiran siswa. Guru menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran, yakni penilaian hasil belajar melalui tes tertulis.

Kegiatan inti di-mulai dengan mem bagikan soal individu berupa tes tertulis yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda yang harus dikerjakan oleh siswa. Tes dilaksanakan sela-ma 60 menit. Guru mendampingi siswa di dalam kelas selama tes berlangsung. Setelah seluruh siswa selesai mengerjakan, guru meminta siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya.

Setelah semua siswa mengumpulkan hasil tesnya, guru bersama siswa merefleksikan pembelajaran yang baru dilaksanakan, kemudian bersama siswa menarik kesimpulan atas kegiatan pembelajaran pada hari ini. Pertemuan ditutup dengan menyampaikan materi yang akan di pelajari untuk pertemuan yang akan datang.

Evaluasi

Pada tahap ini, penulis melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran menggunakan "Melati" yang telah dilaksanakan yaitu dengan melakukan tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan pembelajaran. Tes dilaksanakan pada minggu pertama bulan Oktober 2021. Soal yang diberikan dalam tes ini berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 25 soal. Penulis menganalisa data hasil tes individu siswa untuk materi Klasifikasi materi dan perubahannya. Apabila jawaban siswa benar, akan mendapat skor 1 dan jika jawaban salah, mendapat skor 0.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang harus dicapai siswa kelas VII yaitu 67. Persentase ketuntasan pembelajaran secara klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase KKM} = \frac{\text{jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 67}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100$$

Hasil dan Dampak

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga IPA (Melati) yang dilaksanakan pada kelas VII mata pelajaran IPA dengan materi Klasifikasi Materi dan Perubahannya membuahkan hasil dan dampak dengan penjabaran sebagai berikut.

Hasil yang Dicapai

Setelah dilaksanakannya evaluasi pembelajaran, didapat analisis hasil tes materi Klasifikasi Materi dan Perubahannya kelas VII SMP Negeri 4 Adiwerna dengan perolehan data seperti pada tabel 3. Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa dari 96 siswa yang mengikuti tes, diperoleh nilai rata-rata sebesar 75%. Dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 79,17%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas sebesar 20,83%.

Berdasarkan perolehan hasil belajar tersebut, terlihat bahwa persentase siswa yang tuntas KKM yaitu VII mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Sebelumnya, siswa yang tuntas hanya 39%. Dengan demikian, persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas VII untuk materi Klasifikasi Materi dan Perubahannya naik sebesar 40,2% .

Dampak

Pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran ular tangga IPA (Melati) memberikan dampak positif bagi siswa maupun bagi guru. Dengan kreatifitas guru dalam merancang pembelajara serta penggunaan media pembelajaran yang tepat, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. "Melati dapat mengubah stigma

awal yang ada dalam pikiran siswa bahwa pelajaran IPA adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, menjadi pelajaran yang mudah dan menyenangkan. Karena dengan menggunakan "Melati" siswa diajak untuk belajar sambil bermain yang tentu saja sangat menyenangkan bagi siswa. Hal tersebut memberikan pengaruh pada perubahan sikap belajar siswa, yang sebelumnya bersikap acuh menjadi lebih aktif.

Pembelajaran menggunakan "Melati" ini, siswa juga dilatih untuk bekerja secara berkelompok. Siswa dilatih untuk bekerjasama dengan anggota kelompok lainnya terutama saat menjawab kartu soal. Selain itu, siswa yang pandai juga ikut membantu temannya yang lemah dalam kelompoknya. Dengan demikian, siswa yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya, sedangkan siswa yang lemah akan terbantu dalam memahami permasalahan yang diselesaikan dalam kelompok tersebut. Hal tersebut memberi dampak yang baik dalam hal interaksi sosial antarsiswa, menumbuhkan karakter kerja sama, serta peduli pada teman.

Dari sisi guru atau penulis sendiri, terlihat adanya suatu proses optimalisasi tugas dengan memberikan pembelajaran yang menarik, kreatif, dan bermakna bagi pencapaian hasil belajar siswa. Hal tersebut berimbas pada peningkatan hasil di setiap tes siswa. Guru tentunya merasa puas akan pembelajaran dan hasil yang didapat. Dampaknya, guru menjadi lebih termotivasi lagi untuk terus mengembangkan ide dalam mengajar sehingga muncul kreativitas-kreativitas lain, baik dalam penerapan metode pembelajaran maupun penggunaan media pembelajaran yang lain.

Faktor Kendala dan Pendukung

Faktor Kendala

Pembagian kelompok yang dibentuk berdasarkan tempat duduk terdekat siswa mengakibatkan kurang meratanya kemampuan siswa pada masing-masing kelompok. Siswa-siswa yang pandai berkumpul di dalam satu kelompok, dan yang kurang pandai juga berkumpul di satu kelompok. Anggota kelompok pun menjadi homogen, dalam kelompok beranggotakan siswa semua atau siswi semua. Berdasarkan pengamatan, kelompok yang beranggotakan siswa-siswa yang pandai sangat cepat dalam menjawab pertanyaan yang ada pada kartu soal yang diperolehnya. Sebaliknya, kelompok yang beranggotakan siswa-siswa yang kurang pandai memerlukan waktu yang lama untuk menjawab pertanyaan pada kartu soal yang diperolehnya.

Terdapat beberapa kelompok yang memerlukan waktu lama dalam menjawab pertanyaan yang ada pada kartu soal karena kelompok tersebut didominasi oleh anak-anak yang punya kemampuan dibawah rata-rata. Selain itu masih terdapat beberapa siswa yang kurang antusias dalam mengikuti permainan serta mencari jawaban dari kartu soal. Masih ada siswa yang hanya mengandalkan temannya yang lebih pandai.

Faktor Pendukung

Faktor-faktor yang mendukung pelaksanaan pembelajaran menggunakan "Melati" dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VII materi klasifikasi Materi dan Perubahannya adalah sebagai berikut:

- a. "Melati" merupakan media pembelajaran yang dengan menggunakan permainan ular tangga yang sudah familiar bagi siswa. Semua siswa tahu apa itu permainan

ular tangga dan bagaimana cara memainkannya. Selain itu, pembuatan papan ular tangga cukup sekali dan dapat digunakan berkali-kali. Jadi guru hanya cukup membuat satu media, bisa digunakan untuk mengajar di seluruh kelas VII. Adanya media yang menarik berupa kartu soal ini pun cukup menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran, tidak lagi banyak melamun atau becanda dengan temannya secara berlebihan.

- b. Sejak diterapkannya Kurikulum 2013, siswa kelas VII sudah terbiasa untuk belajar secara berkelompok sehingga pengkondisian kelas menjadi lebih mudah.
- c. Kepala sekolah memberikan keleluasaan kepada guru untuk berinovasi dalam pembelajaran, selalu memberikan semangat, motivasi, dan fasilitas yang diperlukan guru.
- d. Pengawas sekolah memberikan bimbingan dan motivasi terhadap guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Rencana Tindak Lanjut

Tindak lanjut penggunaan "Melati" untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan "Melati" tetap memperhatikan karakteristik materi, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, karakteristik siswa, ketersediaan sarana prasarana, semangat bekerjasama antarsiswa, dan penataan atau pengelolaan ruang kelas untuk kerja kelompok. Hal penting yang harus diperhatikan guru dalam hal ini adalah sistem pengelompokkan siswa, sebaiknya dibagi oleh guru secara heterogen berdasarkan kemampuan siswa agar persebaran siswa yang pandai di setiap kelompok merata.
2. Pada pelaksanaan pembelajaran, masih terdapat beberapa siswa yang kurang antusias dalam mengikuti permainan serta mencari jawaban dari kartu soal. Masih ada siswa yang hanya mengandalkan temannya yang lebih pandai. Oleh karena itu, tindak lanjut yang diperlukan adalah memberikan bimbingan lebih lanjut secara khusus terhadap siswa-siswa tersebut.
3. Papan ular tangga perlu dikurangi pada jumlah kotaknya, dikarenakan apabila jumlah kotaknya terlalu banyak maka diperlukan banyak waktu untuk menyelesaikan permainan sampai finish. Padahal waktu pembelajaran terbatas. Selain itu, kartu soal perlu dibuat lebih bervariasi, sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang menyeluruh terhadap materi pembelajaran.
4. Dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar sebaiknya mencoba pembelajaran untuk materi yang lain dengan media yang lebih kreatif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah serta tujuan yang telah ditetapkan, maka simpulan dari pelaksanaan *best practice* ini adalah sebagai berikut.

1. Langkah-langkah proses pembelajaran menggunakan "Melati" sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP N 4 Adiwerna diawali dengan pembentukan kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa. Guru meminta perwakilan kelompok bergiliran maju ke depan untuk memulai permainan (sesuai dengan urutan) dan kemudian melempar dadu. Setelah melempar dadu, kemudian perwakilan kelompok mengambil kartu soal. Kartu soal yang telah diambil kemudian dibacakan dan harus dijawab oleh anggota kelompoknya dengan waktu yang telah ditentukan. Siswa-siswa dari kelompok lain yang didampingi guru menanggapi jawaban dari kelompok yang maju. Begitu seterusnya bergiliran dengan kelompok lainnya, sampai didapatkan pemenang. Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dilanjutkan dengan guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menjadi juara dan memberikan motivasi pada kelompok yang belum menjadi juara. Langkah yang terakhir yaitu evaluasi dengan melakukan tes tertulis.
2. Pembelajaran menggunakan "Melati" dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 4 Adiwerna sebagaimana hasil analisis nilai tes tertulis diketahui pada kondisi sebelum pelaksanaan, ketuntasan belajar klasikal sebesar 39%, sedangkan setelah pelaksanaan *best practice* ketuntasan belajar klasikal menjadi 79,2%. Hal tersebut menunjukkan terjadi peningkatan sebesar 40,2%.

Rekomendasi

1. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga IPA yang disingkat "Melati" perlu diterapkan dalam pembelajaran IPA materi Klasifikasi materi dan perubahannya mengingat cukup signifikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2. Guru dalam menggunakan "Melati" tetap memperhatikan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, karakteristik siswa, dan ketersediaan sarana prasarana. Hal penting yang juga harus diperhatikan guru antara lain sistem pengelompokan siswa, semangat bekerjasama antarsiswa, dan penataan atau pengelolaan ruang kelas untuk kerja kelompok.
3. Dalam upaya meningkatkan kemampuan serta keterampilan guru dalam mengajar sebaiknya mencoba pembelajaran untuk materi yang lain dengan media yang lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R. 2010. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Aprilia.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Basuki, Ismet dan Hariyanto. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dimiyati dan Mujiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanafiah dan Suhana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.