

**KELAS DIGITAL SEESAW SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI SMP NEGERI 1 SENTANI
KABUPATEN JAYAPURA**

Oleh

Khusnul Qotimah

Guru SMP Negeri 1 Sentani

Email: khusnulqotimah.33@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari permasalahan masih rendahnya prestasi dan motivasi belajar siswa meskipun berbagai metode/cara/pendekatan dalam proses pembelajaran telah dilakukan dengan pendekatan menggunakan kurikulum 2013. Teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan adalah pengaturan kelas digital seesaw sehingga terjadi kolaboratif antara guru, siswa dan orang tua yang dapat memantau hasil belajar anak secara langsung. Pada kelas digital seesaw guru dapat memasukkan pesan, materi, foto dan video pembelajaran begitu juga dengan siswa dapat mengunggah tugas-tugasnya ke dalam kelas digital seesaw ini, jika diperlukan dapat juga dijadikan sebagai blog. Penerapan aplikasi kelas Seesaw memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap siklus, yaitu siklus I (15,63%) dan siklus II (71,88%). Teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan adalah membuat kelas digital seesaw agar terjadi kolaboratif antara guru, siswa dan orang tua yang dapat memantau hasil belajar secara langsung.

Kata Kunci : Kelas Digital Seesaw, Teknologi Informasi, Guru, Siswa dan Orang Tua

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Undang-undang Guru dan Dosen nomor 14 tahun 2005 menegaskan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada lembaga pendidikan formal, baik pendidikan dasar maupun pendidikan menengah. Agar guru dapat melaksanakan tugasnya, maka guru harus memiliki kreativitas dan inovatif. Mengapa guru harus kreatif dan inovatif? Mengapa guru harus kreatif dan inovatif?

Seiring dengan meningkatnya tuntutan kemampuan mendidik, guru juga harus peka terhadap lingkungan dan perkembangan zaman. Teknologi semakin canggih. Masyarakat semakin mudah menyerap informasi. Siswa dapat memperoleh informasi dengan memanfaatkan berbagai piranti seperti ponsel (handphone) dan laptop. Ponsel (handphone) dan Laptop dahulu merupakan barang mewah, hanya orang tertentu yang memilikinya, namun seiring dengan kemajuan teknologi dapatlah dibuat dengan biaya yang lebih murah sehingga

harga jual juga menjadi murah. Disinilah guru bermain peran, karena hampir semua siswa memilikinya, dari tingkat sekolah dasar, menengah dan perguruan tinggi. Apa yang dapat dilakukan guru? Guru dapat memanfaatkan ponsel (handphone) atau laptop sebagai media pembelajaran dengan adanya akses jaringan internet.

Dengan pembelajaran secara konvensional untuk mata pelajaran IPS membosankan siswa. Fakta menunjukkan masih rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa meskipun berbagai metode/cara/pendekatan dalam proses pembelajaran telah dilakukan dengan pendekatan menggunakan kurikulum 2013. Oleh sebab itu diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa yaitu melalui media kelas seesaw berbantuan android. Aplikasi kelas seesaw adalah suatu aplikasi berbantuan android yang merupakan sebuah platform pembelajaran yang memungkinkan setiap siswa untuk memiliki jurnal pembelajaran kolaboratif, dengan pilihan untuk berbagi konten dengan siswa lain di kelas oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Kelas Digital Seesaw sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SMP Negeri 1 Sentani Kabupaten Jayapura”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara pemanfaatan Kelas Digital Seesaw sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa?
2. Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar siswa dengan diterapkannya Kelas Digital Seesaw sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi?
3. Bagaimanakah pengaruh Kelas Digital Seesaw sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara pemanfaatan Kelas Digital Seesaw sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa dengan diterapkannya Kelas Digital Seesaw sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.
3. Untuk mengetahui pengaruh Kelas Digital Seesaw sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang meliputi pendekatan, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik. (PAKEM/PAIKEM. Prof. Marsudi)

Penguasaan media pembelajaran akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran (MEREM. Sudiman).

Kata media berasal dari bahasa lain *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu peserta didik dan isi pelajaran. Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2010:3).

Menurut Anderson, yang dikutip Warsita (2008: 123). Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (*teaching aids*). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (slide) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran.

Hamalik yang dikutip Azhar 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 peserta didik. 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 peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Maksudnya: bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya. Selanjutnya menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para peserta didik serta menghidupkan pelajaran.

Levie & Lentsz yang dikutip Hujair AH. Sanaky (2009: 6), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: Fungsi Atensi, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, Fungsi Kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata kuliah yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media visual yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata kuliah yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi perkuliahan semakin besar.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Seesaw

Seesaw artinya jungkat-jungkit adalah sebuah platform pembelajaran yang memungkinkan setiap siswa untuk memiliki jurnal pembelajaran kolaboratif, dengan pilihan untuk berbagi konten dengan siswa lain di kelas oleh guru. Bahkan guru juga dapat langsung berbagi teks, gambar, video, gambar dan link dimana siswa dapat melihat pada android/handphone mereka, menggunakan aplikasi untuk perangkat iPhone, iPad dan android.

Abad 21 dicirikan dengan era digital. Zaman ini begitu terbuka dan cepat bagi semua orang untuk mengakses informasi dan memenuhi kebutuhan hidupnya.

Guru harus menyiapkan berbagai kompetensi diri yang akan mendukung performance dirinya agar bisa menjadi guru yang professional. Guru yang mumpuni minimal harus memiliki tiga dasar kemampuan esensial yakni kurikulum yang sesuai dengan perubahan zaman, proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan serta memahami dan menguasai system penilaian yang tepat. Keseimbangan antara ketiga faktor ini akan menghasilkan output sistem menjadi berkualitas.

Seesaw dapat membagi informasi bersama siswa, orang tua dan guru secara kolaborasi. Siswa juga dapat membangun atau merancang kreasi dan karya-karya inovatif sesuai kompetensi kinerja yang disepakati bersama dengan guru mata pelajaran. Seesaw hadir dan membawa perubahan cara berfikir guru tentang merancang penilaian otentik secara online dengan speck yang luas. Melalui aplikasi ini guru dapat memberikan informasi kepada orang tua siswa tentang apa yang sementara dilakukan siswa di kelas-kelas mereka dan orang tua melalui kelas online juga dapat mengontrol perilaku anak-anak secara terpadu bersama guru.

Abad 21 dicirikan dengan era digital. Di mana-mana kita mengenal toko online, buku online, belanja online, ojek online, taksi online, perpustakaan online dan lain-lain. Zaman ini begitu terbuka dan cepat bagi semua orang untuk mengakses informasi dan memenuhi kebutuhan hidupnya.

Guru yang akan menjadi pendidik di era milenial ini harus menyiapkan berbagai kompetensi diri yang akan mendukung performance dirinya agar bisa menjadi guru yang professional. Guru yang mumpuni minimal harus memiliki tiga dasar kemampuan esensial yakni kurikulum yang sesuai dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan serta memahami dan menguasai sistem penilaian yang tepat. Keseimbangan antara ketiga faktor ini akan menghasilkan faktor input dan output sistem menjadi berkualitas.

Penilaian yang baik harus memenuhi syarat sah, ajeg, dan praktis yakni berorientasi pada kompetensi, adil dan objektif, terbuka, berkesinambungan, menyeluruh dan bermakna. Beberapa permasalahan tentang penilaian selama ini yang kita temui berupa tes baku, tes tertutup, penilaian yang tidak disesuaikan dengan cara belajar siswa yang bervariasi, serta penilaian yang tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mewujudkan kemampuan dan bukan ketidakmampuan mereka. Guru dapat menggunakan penilaian portofolio sebagai salah satu jenis penilaian alternatif yang dapat meminimalkan permasalahan tersebut. Penilaian Portofolio dianggap bisa sebagai penilaian modern dan jauh lebih reliabel dan valid daripada penilaian baku.

Portofolio adalah *A hinged cover or flexible case for Carrying loose papers, pictures or phamplets atau semacam map*, kotak, atau tas fleksibel untuk membawa surat-surat lepas, gambar-gambar atau pamflet lepas. Jadi portofolio adalah hasil kerja seseorang yang berupa kumpulan dokumen secara lepas. Dengan melihat portofolio seseorang, kita dapat menelusuri riwayat perkembangan prestasi seseorang atau apa yang telah dicapai seseorang tersebut.

Penilaian portofolio dapat dilakukan dengan tahapan : menentukan fokus portofolio, menentukan aspek isi yang dinilai, membuat pedoman rubric penskoran, menentukan penilaian oleh guru sendiri, pembuatan rubric secara rinci dengan

melampirkan bukti proses, menentukan mutu kegiatan serta keragaman pendekatan yang dipakai dalam penilaian portofolio.

Namun demikian penilaian portofolio secara manual memiliki kelemahan yaitu penilaian ini memerlukan tempat penyimpanan evidence (dokumen) yang mesti memadai; apalagi jika jumlah peserta didik cukup besar. Dalam dunia pendidikan digital, kita mengenal ada delapan cara menyimpan dokumen pembelajaran dengan menyimpan pengalaman terbaik siswa yakni : a) *Google Drive portfolios*; b) *Linkedin*; c) *Three Ring*; d) *Pathbrite*; e) *Seesaw* (siswa dapat berkolaborasi); f) *Exibi* serta g) *Go Ennauonce*.

Semua penilaian portofolio online tersebut memiliki kelebihan masing-masing. Namun ada hal yang paling menarik dari semua penilaian tersebut adalah penilaian portofolio Seesaw. Kali ini kita akan mencari tahu lebih mendalam tentang jenis penilaian Seesaw. Kelebihan software ini siswa dapat membangun ide-ide kreasi antar teman dan kelompok; guru dapat menghemat waktu pembelajaran di kelas dan dapat membangun hubungan yang efektif dengan orang tua secara terbuka.

Seesaw dapat membagi informasi bersama siswa, orang tua dan guru secara kolaborasi. Siswa juga dapat membangun atau merancang kreasi dan karya-karya inovatif sesuai kompetensi kinerja yang disepakati bersama dengan guru mata pelajaran.

Seesaw hadir dan membawa perubahan cara berpikir guru tentang merancang penilaian otentik secara online dengan speck yang luas. Melalui aplikasi ini guru dapat memberikan informasi kepada orang tua siswa tentang apa yang sementara dilakukan siswa di kelas-kelas mereka dan orang tua melalui kelas online juga dapat mengontrol perilaku anak-anak secara terpadu bersama guru

METODE PENELITIAN

Subjek, Waktu dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII-E SMP Negeri 1 Sentani Kabupaten Jayapura Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan jumlah 32 orang, terdiri dari 15 orang laki-laki dan 17 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Waktu pelaksanaan selama 1 bulan, yaitu 2 siklus. Penelitian dilaksanakan di kelas VIII-E SMP Negeri 1 Sentani Kabupaten Jayapura Jl. Bandara Sentani No. 51 Sentani Kabupaten Jayapura.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian dengan judul “Kelas Digital Seesaw sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di SMP Negeri 1 Sentani Kabupaten Jayapura”, yaitu menggunakan lembar pengamatan/observasi PTK yang terdiri dari lembar pengamatan/observasi pengelolaan pembelajaran, lembar pengamatan kegiatan belajar mengajar, lembar observasi aktivitas dan kerja sama siswa selama proses pembelajaran dan tes hasil belajar.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah deskriptif merupakan teknik analisis yang dipakai untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data-data yang sudah dikumpulkan seadanya tanpa ada maksud membuat generalisasi dari hasil penelitian. Penelitian ini melalui proses penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama 3 kali pertemuan pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan penyajian data dalam bentuk grafik, tabel dan presentase hasil belajar.

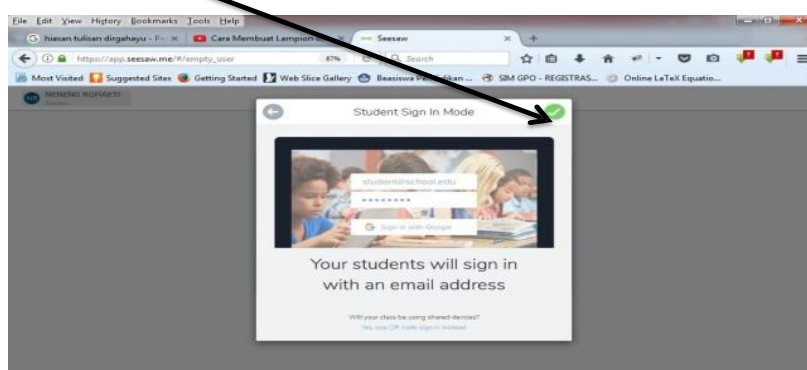
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Langkah-langkah penggunaan aplikasi kelas digital seesaw oleh guru, siswa dan orang tua. Berikut panduan untuk guru yaitu melakukan registrasi dengan Masuk ke web seesaw <https://web.seesaw.me/>, Klik "SignUp Free". Selanjutnya klik "I'm a Teacher". Lalu isi Data lalu klik "Created Teacher Account"

Setelah itu guru membuat kelas di aplikasi seesaw, membuat kelas seesaw ketik nama kelas, klik grade kelas dan klik tanda centang selanjutnya klik lagi tanda centang seperti pada gambar berikut

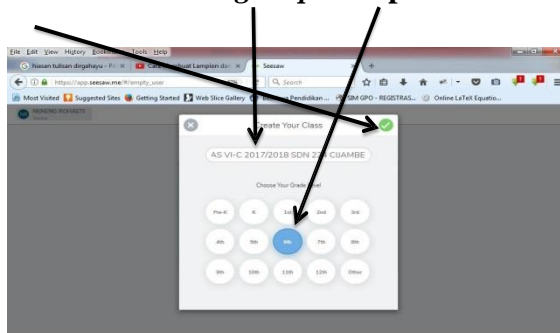
Gambar 1. Cara Membuat Kelas pada Aplikasi Seesaw



Sumber : Hasil Dokumentasi Penulis (2018)

Kelas Seesaw telah dibuat. Selanjutnya cara mengakses Kode Kelas Seesaw dengan cara klik "Get Code Joint" atau "Student Code" dapatkan kode kelasnya dan

Berikut panduan siswa untuk ke kelas seesaw yaitu dengan cara masuk ke web seesaw, klik "I'm a Student". Masukkan Code Kelas, klik "Student Sign Up" lalu pilih created student account. Setelah itu isi biodata lalu klik "Created StudentAccount". Peserta didik sudah bergabung dikelas seesaw yang dibuat guru.

Gambar 2. Siswa Sign Up ke Aplikasi Seesaw

Sumber : Hasil Dokumentasi Penulis (2018)

Dalam kelas seesaw guru dapat memasukkan pesan, materi, foto dan video pembelajaran begitu juga dengan siswa dapat mengunggah tugas-tugasnya ke dalam kelas seesaw ini. Bahkan dapat dijadikan sebagai blog.

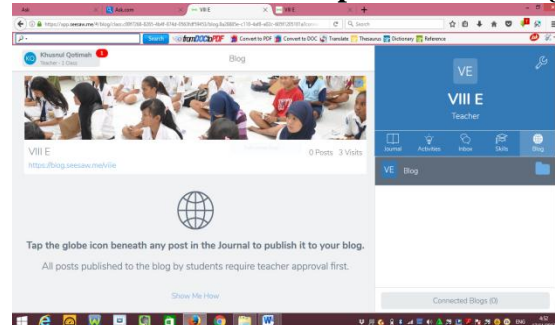
Cara mengakses kelas seesaw adalah sebagai berikut:

(1). Masuk ke account guru yaitu dengan memasukkan email dan password. Setelah sign up masuk ke kode akses kelas ini yang harus disalin untuk dibagikan kepada siswa; (2). Guru mensetting kelas tergantung berapa jumlah kelas yang diajar maka masing-masing dibuatkan kelasnya; (3). Link login sebagai siswa adalah app.seesaw.me pilih I'm a student; (4). Begitu juga untuk masuk sebagai orang tua pilih I'm family.

Teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan adalah membuat kelas seesaw dimana terjadi kolaboratif antara guru, siswa dan orang tua yang dapat memantau hasil belajar anak.

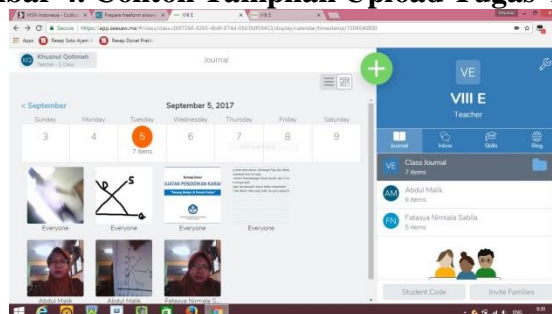
Seesaw dapat membagi informasi bersama siswa, orang tua dan guru secara kolaborasi. Siswa juga dapat membangun atau merancang kreasi dan karya-karya inovatif sesuai kompetensi kinerja yang disepakati bersama dengan guru mata pelajaran. Seesaw hadir dan membawa perubahan cara berfikir guru tentang merancang penilaian otentik secara online dengan speck yang luas. Melalui aplikasi ini guru dapat memberikan informasi kepada orang tua siswa tentang apa yang sementara dilakukan siswa di kelas-kelas mereka dan orang tua melalui kelas online juga dapat mengontrol perilaku anak-anak secara terpadu bersama guru.

Berikut penerapan Kelas Digital Seesaw di kelas VIII E sebagaimana tertera dalam tampilan gambar ini untuk sign up sebagai guru.

Gambar 3. Contoh Tampilan Share Blog

Sumber : Hasil Dokumentasi Penulis (2018)

Gambar 4. Contoh Tampilan Upload Tugas-Tugas



Sumber : Hasil Dokumentasi Penulis (2018)

Siswa sangat antusias dengan belajar menggunakan media pembelajaran kelas digital seesaw ini. Dibawah ini adalah dokumentasi kegiatan pembelajaran kelas digital seesaw.

Gambar 4. Proses Pembelajaran menggunakan Media Seesaw



Sumber : Hasil Dokumentasi Penulis (2018)

Siklus I

Pada tahap perencanaan ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran 1, LKPD 1, soal tes formatif 1, dan alat-alat peraga yang mendukung.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 06 Maret 2018 di kelas VIII-E dengan jumlah peserta didik 32 peserta didik. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

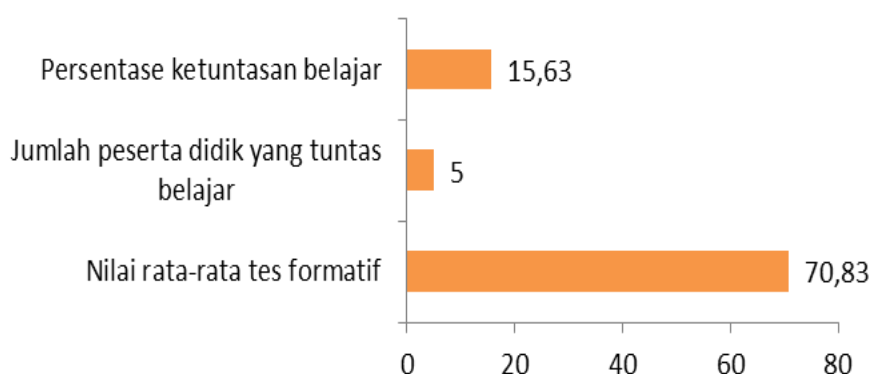
Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	70,83
2	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	5
3	Persentase ketuntasan belajar	15,63

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Data diatas dapat di jelaskan pada grafik dibawah ini:

Grafik 1. Hasil Tes Siklus 1



Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Dari tabel dan grafik diatas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan aplikasi kelas Seesaw diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 70,83% dan ketuntasan belajar mencapai 29,17% atau ada 5 peserta didik dari 32 peserta didik sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 29,17% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 75%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru melalui media pembelajaran kelas seesaw.

Siklus II

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pembelajaran 2, LKPD 2, soal tes formatif II, dan media pembelajaran yang mendukung.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2018 di kelas VIII-E dengan jumlah peserta didik 32 peserta didik. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik selama proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrument yang digunakan adalah tes formatif II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut.

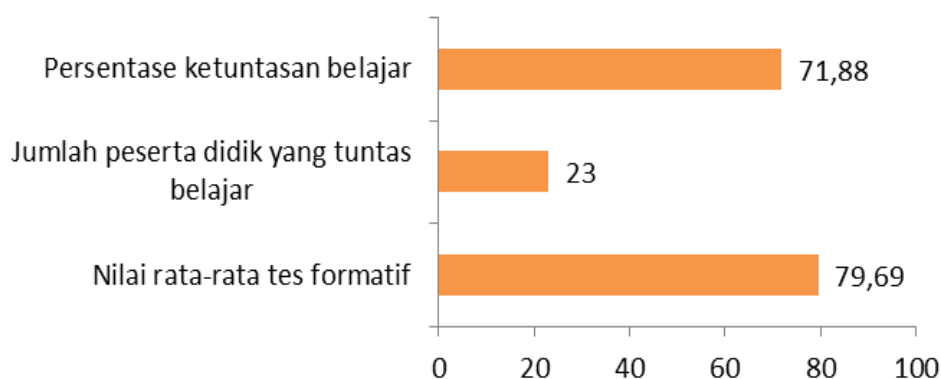
Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	79,69
2	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	23
3	Persentase ketuntasan belajar	71,88

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Data diatas dapat di jelaskan pada grafik di bawah ini:

Grafik 2. Hasil Tes Siklus II



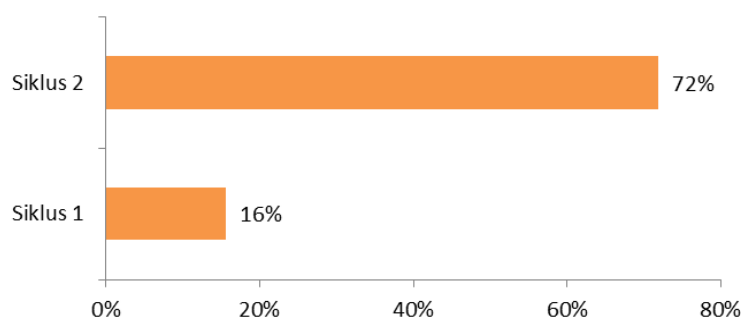
Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Dari table dan grafik diatas diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 79,69 dan ketuntasan belajar mencapai 71,88% atau ada 23 peserta didik dari 32 peserta didik sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu peserta didik juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan media pembelajaran melalui aplikasi kelas Seesaw. Hal ini sesuai dengan pendapat Dian Ade Kurnia, S.Pd.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data, diperoleh keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPS pada pokok bahasan “Pelaku-Pelaku Ekonomi” yang paling dominan adalah bekerja dengan menggunakan alat/media, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar peserta didik/antara peserta didik dengan guru, sehingga aktivitas peserta didik dapat dikategorikan aktif. Angka keaktifan siswa dapat dijelaskan pada grafik di bawah ini:

Grafik 3. Hasil Rekapitulasi Keaktifan Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2

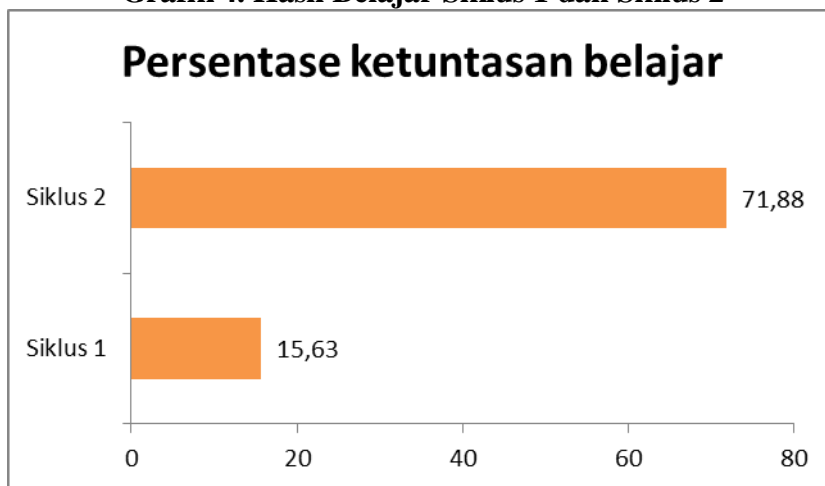


Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Grafik diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa dari 16% pada siklus 1 menjadi 72% pada siklus 2. Sedangkan untuk keaktifan guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran melalui media kelas Seesaw dengan baik. Hal ini terlihat dari keaktifan guru yang muncul di antaranya membimbing dan mengamati peserta didik dalam mengerjakan kegiatan LKPD/menemukan konsep, menjelaskan/melatih menggunakan alat, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media aplikasi kelas Seesaw memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

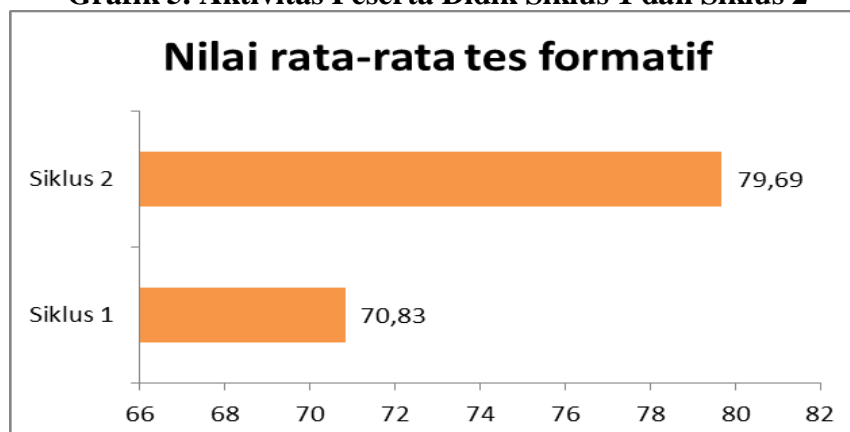
Grafik 4. Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2



Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Grafik diatas menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II) yaitu masing-masing 15,63% dan 71,88%. Pada siklus II ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal telah tercapai.

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran melalui media kelas seesaw dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

Grafik 5. Aktivitas Peserta Didik Siklus 1 dan Siklus 2

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Grafik diatas menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaram meningkat dari siklus 1 ke siklus 2, hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik yaitu meningkatnya nilai rata-rata peserta didik dari 70, 83 menjadi 79, 69.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi kelas digital seesaw dapat digunakan dengan berbantuan android sehingga siswa dapat menggunakannya dengan mudah.
2. Penerapan aplikasi kelas Seesaw memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap siklus, yaitu siklus I (15,63%) dan siklus II (71,88%).
3. Penerapan aplikasi kelas Seesaw mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil wawancara dan pengamatan/observasi aktivitas siswa, rata-rata jawaban siswa menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan penerapan aplikasi kelas seesaw sehingga mereka menjadi termotivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan proses belajar mengajar IPS lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan aplikasi kelas Seesaw memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih materi yang benar-benar bisa diterapkan dengan media pembelajaran aplikasi kelas Seesaw dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru hendaknya lebih sering melatih peserta didik dengan berbagai inovasi media pembelajaran, walau dalam taraf yang sederhana, dimana peserta didik nantinya dapat

menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga peserta didik berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

3. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan pada kelas VIII-E di SMP Negeri 1 Sentani Kabupaten Jayapura Provinsi Papua semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Arsyad Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Departemen Pendidikan Nasional, 2005. *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.