

PENGEMBANGAN LKS IPA TERPADU TEMA GERAK TUMBUHAN DENGAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIF* STRUKTUAL UNTUK SISWA SMP

Oleh

Feny Eliza

SMPN 281 Jakarta

Email: feny_eliza@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari Penelitian Tindakan kelas ini adalah: Mengetahui kelayakan LKS IPA terpadu berbasis permainan edukatif tema gerak tumbuhan dan faktor yang mempengaruhi untuk siswa SMP. Mengetahui keefektifan penggunaan LKS IPA terpadu berbasis permainan edukatif tema gerak tumbuhan dan faktor yang mempengaruhi untuk siswa SMP.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau Classroom Action Research. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa model kooperatif model struktual pada pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup di SMPN 281 Jakarta kelas VII-A mampu meningkatkan aktifitas belajar siswa dari kondisi awal sampai dengan perlakuan pada siklus 2 sebesar 94% dan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 82.

Kata Kunci: LKS IPA, Kooperatif Struktual

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa substansi mata pelajaran IPA pada SMP/MTs merupakan IPA terpadu. Model pembelajaran terpadu merupakan salah satu model pembelajaran yang dianjurkan untuk diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran IPA. Mata pelajaran IPA SMP diajarkan secara terpadu yaitu sebagai mata pelajaran *integrated science*, bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu. Pembelajaran IPA terpadu dapat dikemas dengan tema atau topik tentang suatu wacana yang dibahas. Pada pembelajaran IPA terpadu, suatu konsep atau tema dibahas dari berbagai aspek bidang kajian dalam bidang kajian IPA agar siswa menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara menyeluruh (holistik), bermakna, otentik dan aktif.

Fakta yang ditemui berdasarkan hasil wawancara dengan guru pada sekolah yang digunakan dalam penelitian yaitu SMP N 32 Semarang, ternyata proses pembelajaran IPA yang dilakukan selama ini belum mencerminkan adanya pembelajaran IPA terpadu. Hal tersebut dikarenakan sumber belajar yang digunakan belum bersifat terpadu. Salah satu sumber belajar pendukung yang digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah LKS. Menurut Arsyad (2004), LKS termasuk media cetak hasil pengembangan teknologi cetak yang berupa buku dan berisi materi visual. LKS lebih membantu siswa agar kegiatan belajarnya terarah. Keberadaan LKS dalam pembelajar juga sangat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di SMP N 32 Semarang pada tanggal 19 Desember 2012 hasil belajar siswa pada materi Klasifikasi Mahluk Hidup kelas VIII periode 2011/2012 menyatakan bahwa nilai sebagian siswa belum mencapai KKM, padahal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPA yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Selain itu guru mengatakan bahwa sumber bahan ajar yang digunakan oleh guru adalah LKS yang diterbitkan langsung oleh Tim MGMP Kota Semarang serta buku paket IPA dari Pemerintah Pusat. LKS IPA yang selama ini digunakan guru juga belum bersifat terpadu, karena antara materi biologi dan fisika masih menggunakan LKS sendiri-sendiri. LKS yang digunakan kebanyakan berisi tulisan dan gambarnya kurang menarik, sehingga siswa merasa bosan dan kurang aktif saat pembelajaran.

Hasil pengalaman selama PPL dengan mewawancarai beberapa siswa, LKS memberi pengaruh yang cukup besar dalam proses belajar mengajar. Hal senada pun diungkapkan oleh Kaymakci (2012) bahwa LKS merupakan salah satu bahan ajar yang paling penting untuk mencapai tujuan dari kegiatan pendidikan. LKS yang disertai dengan permainan lebih memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama saat siswa menjawab pertanyaan.

LKS berbasis permainan edukatif merupakan LKS yang didalamnya berisi beberapa permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif menurut Ismail dalam Rahayu (2011) yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan bersifat mendidik sehingga dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa permainan edukatif ini bisa dilakukan secara individu atau kelompok dengan harapan siswa akan lebih berminat dalam belajar karena pembelajaran yang biasanya berlangsung dirasa cukup membosankan. Hal yang sama diungkapkan juga oleh Torrente (2009) bahwa permainan akan membuat seseorang mengalami perubahan kondisi artinya siswa yang awalnya tidak fokus saat mengikuti pelajaran menjadi lebih fokus dan memiliki daya konsentrasi yang tinggi dalam mengerjakan tugasnya selama jangka waktu yang lama.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas maka perlu diadakan penelitian dengan mengembangkan LKS IPA terpadu yang didalamnya terdapat beberapa jenis permainan. Pengembangan LKS IPA Terpadu berbasis permainan edukatif ini dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPA terpadu serta menimbulkan motivasi belajar siswa. Selain itu dengan adanya pengembangan LKS ini bisa membantu guru dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Pengembangan LKS IPA Terpadu Berbasis Permainan Edukatif Tema Klasifikasi Mahluk Hidup dan Faktor yang Mempengaruhi untuk Siswa SMP". Harapan dalam penelitian ini adalah diperoleh LKS IPA terpadu yang dapat mendukung pembelajaran IPA terpadu serta siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa bisa lebih baik dengan adanya permainan edukatif yang ada dalam LKS tersebut.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, terdapat masalah yang dapat diungkap dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Apakah LKS IPA terpadu berbasis permainan edukatif tema gerak tumbuhan dan faktor yang mempengaruhi layak digunakan dalam pembelajaran menurut syarat kelayakan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP)?
2. Apakah LKS IPA terpadu berbasis permainan edukatif tema gerak tumbuhan dan faktor yang mempengaruhi dapat efektif digunakan dalam pembelajaran?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kelayakan LKS IPA terpadu berbasis permainan edukatif tema gerak tumbuhan dan faktor yang mempengaruhi untuk siswa SMP.
2. Mengetahui keefektifan penggunaan LKS IPA terpadu berbasis permainan edukatif tema gerak tumbuhan dan faktor yang mempengaruhi untuk siswa SMP.

Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa: meningkatkan minat belajar siswa dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPA terpadu.
2. Bagi Guru: sebagai alternatif bahan ajar yang dapat menunjang pembelajaran IPA terpadu di sekolah.
3. Bagi Peneliti: memperoleh produk berupa LKS IPA terpadu berbasis permainan edukatif serta dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan LKS yang lebih baik lagi untuk penelitian berikutnya.

KAJIAN PUSTAKA

LKS (Lembar Kerja Siswa)

Lembar Kegiatan Siswa (LKS) memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh. Lembar Kerja Siswa (LKS) digunakan oleh guru untuk mempermudah siswa untuk mengetahui lebih banyak dan memahami materi atau informasi yang disampaikan oleh guru/pendidik (Trianto, 2011: 222). Pendapat lain yang sejalan tentang LKS yaitu Suyanto, Paidi, dan Wilujeng (2011: 2) yang menyatakan bahwa LKS merupakan lembaran yang dikerjakan siswa yang berisi prosedur melakukan percobaan, mengidentifikasi bagianbagian, membuat tabel, melakukan pengamatan, menggunakan mikroskop atau alat pengamatan lainnya dan menuliskan atau menggambar hasil pengamatannya, melakukan pengukuran dan mencatat data hasil pengukurannya, menganalisis data hasil pengukuran, dan menarik kesimpulan. Untuk mempermudah siswa melakukan proses-proses belajar, digunakanlah LKS.

LKS dapat digolongkan baik sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran. Menurut Widjajanti (2010: 1) LKS merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. LKS yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai

dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi. LKS juga merupakan media pembelajaran, karena dapat digunakan secara bersama dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang lain. LKS menjadi sumber belajar dan media pembelajaran tergantung pada kegiatan pembelajaran yang dirancang.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam rangka mendukung usaha-usaha pelaksanaan proses belajar mengajar yang menjurus kepada pencapaian tujuan pembelajaran. Sedangkan sumber belajar adalah bahan atau materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru bagi peserta didik (Suryani dan Agung, 2012: 43-44).

Media tersebut bermacam-macam jenisnya. Arsyad (2011: 29) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Penjelasan lain dikemukakan oleh Arsyad (dalam Rohaeti, Widjajanti, dan Padmaningrum, 2010 4) bahwa LKS merupakan media cetak hasil pengembangan teknologi cetak yang berupa buku dan materi visual. LKS selain sebagai media pembelajaran juga mempunyai beberapa fungsi yang lain. Menurut Widjajanti (2010: 1-2), fungsi LKS tersebut yaitu dapat:

1. Menjadi Alternatif Bagi Guru untuk Mengarahkan Pengajaran Atau Memperkenalkan Suatu Kegiatan Tertentu Sebagai Kegiatan Belajar Mengajar.
2. Digunakan Untuk Mempercepat Proses Pengajaran dan Menghemat Waktu Penyajian Suatu Topik.
3. Untuk Mengetahui Seberapa Jauh Materi yang Telah dikuasai Siswa.
4. Mengoptimalkan Alat Bantu Pengajaran yang Terbatas.
5. Membantu Siswa dapat Lebih Aktif dalam Proses Belajar Mengajar.
6. Membangkitkan Minat Siswa Jika LKS disusun Secara Rapi, Sistematis, dan Mudah Dipahami oleh Siswa Sehingga Mudah Menarik Perhatian Siswa.
7. Menumbuhkan Kepercayaan Pada Diri Siswa dan Meningkatkan Motivasi Belajar dan Rasa Ingin Tahu.
8. Mempermudah Penyelesaian Tugas Perorangan, Kelompok atau Klasikal Karena Siswa dapat Menyelesaikan Tugas Sesuai dengan Kecepatan Belajarnya.
9. Digunakan untuk Melatih Siswa Menggunakan Waktu Seefektif Mungkin.
10. Meningkatkan Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Alat Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan juga memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi

jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak seseorang menentukan arah perjalanan hidupnya Mujib (2013:29).

Unsur edukatif lainnya dalam permainan adalah keseimbangan. Keseimbangan permainan tergantung pada maksud dan tujuan dari pembuatan atau penciptaan permainan itu sendiri. Permainan yang edukatif pun, apabila berada di tangan orang yang salah, bisa berakibat buruk bagi tumbuh kembangnya siswa. Bagaimanapun hebatnya unsur edukatif dalam permainan, tetapi bila tidak difungsikan dengan tepat atau disalahtempatkan, maka akan berakibat buruk terhadap psikis maupun fisik siswa.

Kunci pertama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah permainan itu memiliki nilai guna, efektivitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat dikontrol dan digunakan dengan tepat. Sebab, permainan akan berdampak atau memberikan pengaruh negatif apabila tidak ada latar belakang “mendidik” atau mengajak dan mengarahkan siswa menuju kehidupannya yang lebih baik. Disinilah konteks dan inti permainan yang sesungguhnya, yakni sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada siswa. Dengan kata lain, permainan sebagai upaya mempengaruhi psikologis siswa.

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya Ahamadi (2010:69-70).

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Untuk bermain anak memerlukan alat bermain. Pada saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi dan kreatifitas.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi upaya pemberian stimulasi, bimbingan, pengasuhan, pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak, serta seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura lingkungan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Karena anak merupakan pribadi yang unik maka lingkungan yang diupayakan oleh pendidik dan orang tua hendaknya dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana, juga memberikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadiannya Pangastuti (2014:15-16).

Manfaat Alat Permainan Edukatif

Dengan bermain banyak aspek kecerdasan yang terasah dari anak. Hanya sayangnya, orang tua kadang tidak suka jika anaknya terlalu banyak bermain. Mereka menganggap bermain tidak banyak manfaatnya, bahkan kadang-kadang orangtua komplain dengan pihak sekolah ketika mereka mengetahui bahwa di sekolah anak-anak hanya bermain, yang seharusnya diajarkan tentang membaca, menulis dan berhitung. Padahal sesungguhnya masa prasekolah adalah masa bermain, maka tepat jika pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dilakukan dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain Khobir (2012:197).

Adapun Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebagai berikut :

- a. APE untuk pengembangan fisik motorik
Anak usia dini terutama usia taman kanak-kanak adalah anak yang selalu aktif. Karenanya, sebagian besar alat bermain diperuntukkan bagi pengembangan koordinasi gerakan otot kasar. Penyediaan peralatan untuk melatih gerakan otot kasar, misalnya kegiatan naik turun tangga, meluncur, akrobatik, memanjat, berayun dengan papan keseimbangan dan sebagainya.
- b. APE untuk pengembangan kognitif
Kemampuan kognitif yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain diantaranya, kemampuan mengenai sesuatu, mengingat barang, menghitung jumlah dan memberi penilaian. Kegiatan bermain dilakukan dengan mengamati, seperti melihat bentuk, warna dan ukuran. Sedangkan kegiatan mendengar dilakukan dengan mendengar bunyi, suara dan nada. Bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk mengembangkan aspek kognitif di antaranya papan pasak kecil, papan pasak berjenjang, papan tongkat, warna, menara gelang bujur sangkar, balok ukur, papan hitung dan lainnya.
- c. APE untuk pengembangan kreatifitas
Ciri-ciri anak kreatif adalah kelenturan, kepekaan, penggunaan daya imajinasi, ketersediaan mengambil resiko dan menjadikan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman. APE semacam tanah liat, cat, krayon, kertas, balok-balok, air, dan pasir dapat mendorong anak untuk mencoba cara-cara baru dan dengan sendirinya akan meningkatkan kreatifitas anak.
- d. APE untuk pengembangan bahasa
Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk pengembangan keterampilan bahasa adalah segala sesuatu yang dapat mengembangkan gambaran mental tentang apa yang didengar seperti suara angin, suara mobil, dan suara-suara lain yang bisa langsung didengar anak. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahasa ekspresif, meliputi benda-benda yang ada di sekitar anak, baik benda, kata kerja maupun kata sifat atau keadaan. Sedang kaitannya dengan penguasaan cara berkomunikasi dengan orang lain, yang dapat dilakukan antara lain dengan bermain sosiodrama atau dengan bermain peran. APE untuk kemampuan berbahasa dapat dilihat dari apa yang telah dikembangkan oleh peabody. APE yang dikembangkan oleh kakak beradik Elizabeth Peabody yang terdiri atas dua boneka tangan uang berfungsi sebagai tokoh mediator. Boneka ini dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu dan tema cerita serta kantong pintar sebagai

pelengkap. Karya ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa, yaitu kosakata yang dekat dengan anak.

- e. APE untuk pengembangan sosial
Bahan dan peralatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial adalah buku cerita, buku bergambar, bahan teka-teki, kuda-kudaan, dan telepon mainan. Peralatan tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun bersama-sama untuk memperoleh pengalaman bahwa anak dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan anak yang lain, dengan temanteman disekolah maupun di lingkungan mereka.
- f. APE untuk pengembangan emosional
Bahan dan peralatan yang dapat mengembangkan keterampilan emosi anak antara lain tanah liat dan lumpur, balok-balok, hewan piaraan, bermain drama, dan buku cerita yang menggambarkan perwatakan dan situasi perasaan tertentu yang sedang dialami atau dirasakan oleh anak. Oleh karena itu, tema-tema yang dipilih dan diramu haruslah relevan dengan pengetahuan dan budaya anak setempat, atau lingkungan di mana anak tinggal.

METODE PENELITIAN

Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SMPN 281 Jakarta yang beralamat Jalan Kerja Bakti RT.7 7 9, RT.7/RW.9, Kramat Jati, Kramatjati, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13510.

Waktu penelitian adalah waktu yang berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2017 hingga November 2017 pada semester ganjil 2017/2018.

Subjek penelitian adalah siswa-siswi Kelas VII-A SMPN 281 Jakarta Tahun Pelajaran 2017/2018 pada pokok bahasan materi bangun datar sebangun dan kongruen

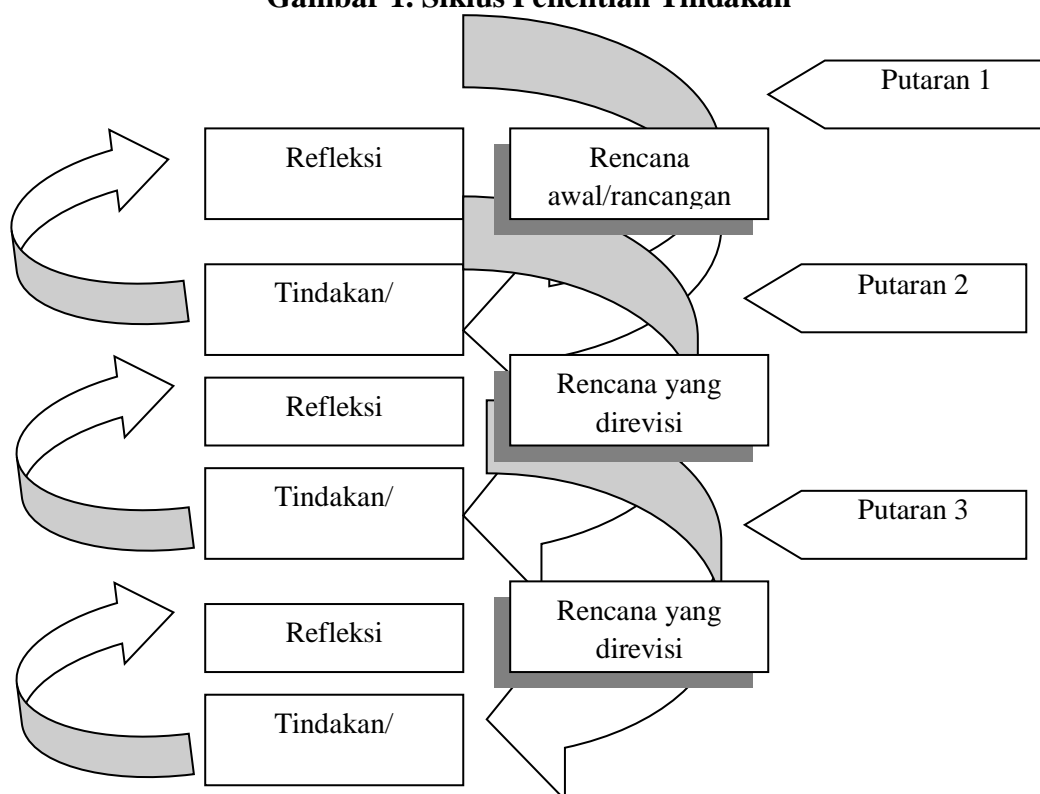
Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau Classroom Action Research. Menurut Suharsimi Arikunto (2008: 3) penelitian tindakan kelas merupakan pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian merefleksi terhadap hasil tindakan. Penelitian tindakan cocok untuk meningkatkan kualitas subyek yang akan diteliti. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Pada pelaksanaannya, penelitian ini dilaksanakan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru. Peneliti bertindak sebagai observer dan guru bertindak sebagai pengajar. Dalam hal ini peneliti berkolaborasi dengan guru dengan tujuan agar lebih mudah dan teliti dalam kegiatan observasi

Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, Suharsimi, 2012:83), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat di lihat pada gambar berikut:

Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan



Penelitian ini terdiri atas 2 (dua) siklus, setiap siklus terdiri atas 2 (dua) kali pertemuan, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian, peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan termasuk di dalamnya instrument penelitian dan perangkat pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini dilaksanakan pemberian tindakan dalam pembelajaran sesuai jadwal yang telah direncanakan. Pelaksanaan tindakan pada siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan, dimana pada pertemuan pertama dilaksanakan tindakan sedangkan pada pertemuan kedua dilakukan test untuk mengukur hasil belajar siswa.

- c. Observasi
Kegiatan dan pengamatan meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya metode pembelajaran kooperatif model Struktural
- d. Refleksi
Peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.
- e. Revisi
Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya observasi dibagi dalam dua pertemuan, dimana masing-masing pertemuan dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama) dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes formatif di akhir siklus. Siklus ini berkelanjutan dan akan dihentikan jika sesuai dengan kebutuhan dan dirasa sudah cukup.

2. Siklus II

- a. Perencanaan
Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian pada siklus II, peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan termasuk di dalamnya instrument penelitian dan perangkat pembelajaran.
- b. Pelaksanaan
Pada tahap ini dilaksanakan pemberian tindakan dalam pembelajaran sesuai jadwal yang telah direncanakan. Pelaksanaan tindakan pada siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan, dimana pada pertemuan pertama dilaksanakan tindakan sedangkan pada pertemuan kedua dilakukan test untuk mengukur hasil belajar siswa.
- c. Observasi
Kegiatan dan pengamatan meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya metode pembelajaran kooperatif model Struktural
- d. Refleksi
Peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan selama 2 bulan dimulai dari bulan Oktober 2017 sampai bulan November 2017 pada tahun pelajaran 2017/2018. Subjek penelitian siswa kelas VII-A yang terdiri dari 34 siswa dengan rincian 18 siswa putri dan 15 siswa putra di SMPN 281 Jakarta yang beralamat di Jalan Kerja Bakti RT.7 7 9, RT.7/RW.9, Kramat Jati, Kramatjati, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13510.

Suatu pokok bahasan atau sub pokok bahasan dianggap tuntas secara klasikal jika siswa yang mendapat nilai 70 lebih dari atau sama dengan 85%, sedangkan seorang siswa dinyatakan tuntas belajar pada pokok bahasan atau sub pokok bahasan tertentu jika mendapat nilai minimal 70. Adapun hasil pengamatan pada kondisi awal adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Nilai Siswa pada Pra siklus

No	Uraian	Hasil Pra Siklus
1	Nilai rata-rata tes formatif	68
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	10
3	Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	24

Sumber : Hasil Penelitian diolah (2017)

Dari tabel 1 dilihat dari hasil test pada kondisi awal, rata-rata skor siswa pada kompetensi dasar tersebut adalah 68. Ini menunjukkan rata-rata tersebut masih dibawah batas ketuntasan (KKM) yang ditetapkan di SMPN 281 Jakarta yaitu 70.

Deskripsi Siklus I

Siklus I

Selain hasil aktivitas belajar siswa berikut merupakan hasil tes yang diberikan kepada siswa.

Tabel 2. Hasil Nilai siswa pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	74
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	22
3	Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	12

Sumber : Hasil Penelitian diolah (2017)

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran dengan metode kooperatif model struktual diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 75 dan ketuntasan belajar telah mencapai 82% atau ada 22 siswa dari 34 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 65% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dari metode yang digunakan guru dengan menerapkan pembelajaran dengan kooperatif model struktual.

Siklus II

Selain hasil aktivitas belajar siswa berikut merupakan hasil tes yang diberikan kepada siswa.

Tabel 3. Hasil Nilai Siswa pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	83
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	34
3	Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	0

Sumber : Hasil Penelitian diolah (2017)

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran dengan metode kooperatif model struktual diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 83 dan ketuntasan belajar telah mencapai 100% atau 34 dari 34 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua secara klasikal siswa telah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebesar 100% lebih besar dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa sudah mengerti apa yang dimaksudkan dari metode yang digunakan guru dengan menerapkan pembelajaran dengan kooperatif model struktual.

Pembahasan

Selain itu hasil tes formatif siswa juga meningkat seperti yang ditunjukkan pada tabel 4 berikut :

Tabel 4. Perbandingan Hasil Tes Tertulis Siklus 1 dan Siklus 2

Prasiklus			Kondisi Siklus 1			Kondisi Siklus 2		
Rata-rata	Jml siswa tuntas KKM	(%)	Rata-rata	Jml siswa tuntas KKM	(%)	Rata-rata	Jml siswa tuntas KKM	(%)
68	10	29%	74	22	65%	83	34	100%

Sumber : Hasil penelitian diolah (2017)

Hasil diatas menunjukkan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan, pada prasiklus ke siklus I mengalami peningkatan sebanyak 36%, kemudian dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebanyak 35% hingga ketuntasan menjadi 100%. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan kooperatif model struktual pada siswa kelas VII-A dirasa efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dibuktikan dengan meningkatnya aktifitas siswa dan nilai dari tes formatif I dan II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Secara umum pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif model struktual pada pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup di SMPN 281 Jakarta kelas VII-A mampu meningkatkan aktifitas belajar siswa dari kondisi awal sampai dengan perlakuan pada siklus 2 sebesar 94%, dan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 82. Untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa pada pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup di kelas VII-A dapat ditemukan metode yang efektif dan efisien yaitu pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif model struktual. Untuk meningkatkan prestasi hasil belajar siswa pada pokok bahasan klasifikasi makhluk hidup di kelas VII-A dapat ditemukan metode yang efektif dan efisien yaitu pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif model struktual.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti menyarankan:

1. Pada saat menyusun RPP pembelajaran para guru matematika dapat memilih metode yang tepat untuk mengurangi keabstrakan materi tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif model struktual.
2. Pada saat menyusun analisis silabus matematika, para pengembang kurikulum dapat memasukkan model pembelajaran kooperatif model struktual sebagai alternatif pilihan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Agar aktivitas belajar siswa meningkat, para guru matematika perlu memberikan tugas mandiri tidak terstruktur secara berkelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Mujib. 2013. *Kepribadian dalam Psikologi Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Prestasi. Pustaka
- Andayani, A. Susilowati, A. Pangastuti, A. 2014. *Anti Candida Minyak Atsiri Lengkuas Putih (Alpinia galanga) Terhadap Candida albicans Penyebab Candidiasis Secara in Vitro*. 2 (2):1-9
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Enggar; Sri Rahayu; dan Wahyudi. 2011. *Analisis Efisiensi dan Efektivitas Penerimaan Pajak Daerah Propinsi Jambi*. Volume 13 No. 1, Fakultas Ekonomi Universitas Jambi Kampus Pinang Masak Mendalo Darat, Jambi.
- Kaymakci, S. 2012. *A Review of Studies on Worksheets in Turkey*. US-China Education Review A, (1), 57-64.
- Khobir, Abdul. 2012. *Upaya Mendidik Anak melalui Permainan Edukatif*. Forum Tarbiyah. II (7), Hlm. 198-208
- Nunuk Suryani dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak
- Torrente, J, P.M. 2009. *Integration And Deployment Of Educational Games In E-Learning Environment: The Learning Object Model Meets Educational Garming*. International Journal Education technology & Society. Vol.4. hal: 359-371.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Bumi Aksara
- Widjajanti, Endang. 2010. *Kualitas Lembar Kerja Siswa*. (Online), (staff.uny.ac.id/system/files/pengabdian/endang.../kualitas-lks.pdf, diakses pada tanggal 24 November 2011).