



**MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI
AJAR PEWARISAN SIFAT DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN TUAN
SIMAHI**

Mulyo Utomo

SMP Negeri 3 Demak, Indonesia

carakuberilmu@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran menyenangkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan. Pembelajaran di SMP Negeri 3 Demak terutama kelas IXH belum sepenuhnya membuat siswa merasa senang untuk melakukannya, sehingga pada saat proses pembelajaran perhatian siswa terhadap pembelajaran tidak optimal dan hasil belajar siswa masih di bawah Kriteria ketuntasan minimal yaitu 71. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA Pokok Bahasan pewarisan sifat bagi siswa kelas IXH SMP Negeri 3 Demak pada semester 1 tahun pelajaran 2021/2022 dengan menggunakan media pembelajaran Tuan Simahi yang merupakan akronim Kartu Pewarisan Sifat Makhhluk Hidup. Penelitian ini dengan menggunakan media Tuan Simahi yang dilakukan oleh kelompok dalam bentuk permainan (games) untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus. Siklus I pembelajaran menggunakan 1 (satu) jenis Tuan Simahi sedangkan siklus II menggunakan 3 (tiga) jenis Tuan Simahi. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian pada tiap siklus dapat kesimpulan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran Tuan Simahi dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa mengalami peningkatan di setiap siklus, dengan rata-rata persentase siklus I sebesar 25 % dan siklus II 35%. Hasil belajar siswa meningkat dengan perolehan nilai rata-rata hasil evaluasi belajar sebelum tindakan yang hanya mencapai 60, pada siklus I sebesar 70 dan pada siklus II sebesar 75. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran juga mengalami peningkatan yaitu rata-rata pada siklus I sebesar 2,2 dan pada siklus II sebesar 3,5.

Keywords: keaktifan; hasil belajar; tuan simahi

Abstract

Enjoy learning can be interpreted as learning that can attract the attention of students with various methods applied, so that when learning takes place students do not feel bored. Learning at SMP Negeri 3 Demak, especially class IXH, has not fully made students feel happy to do so, so that during the learning process students' attention to learning is not optimal and student learning outcomes are still below the minimum completeness criteria, namely 71. This study aims to increase activity and learning outcomes in the subject of natural inheritance for class IXH students of SMP Negeri 3 Demak in semester 1 of the 2021/2022 academic year by using Tuan Simahi's learning media which is an acronym for the Kartu Pewarisan Sifat Makhhluk Hidup. This research uses the Tuan Simahi media which is carried out by the group in the form of games to realize active, creative, effective, and fun learning. The research was conducted in 2 cycles. The first cycle of learning uses 1 (one) type of Mr. Simahi while the second cycle uses 3 (three) types of Mr. Simahi. Based on the results of observations and assessments in each cycle, it can be concluded that the use of Mr. Simahi's learning media can increase student activity and learning outcomes. Student activity increased in each cycle, with an average percentage of the first cycle of 25% and the second cycle of 35%. Student learning outcomes increased with the acquisition of the average value of the results of the evaluation of learning before the action which only reached 60, in the first cycle of 70 and in the second cycle of 75. Teacher activity in learning activities also increased, namely the average in the first cycle of 2, 2 and in the second cycle of 3.5.

Keywords: activity; learning outcomes; tuan. simahi

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan tahap pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Proses pembelajaran memiliki pengaruh 81,6 % terhadap hasil belajar siswa (Suharsono et al., 2015). Untuk itu diperlukan proses pembelajaran yang bermakna (*meaningfull learning*) bagi siswa. Pembelajaran akan bermakna bagi siswa jika pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dapat diterima baik oleh siswa, yaitu siswa bisa memahami konsep pengetahuan yang diajarkan guru dan dapat menggunakan konsep pengetahuan untuk melakukan aktivitas pemecahan masalah (*problem solving*) dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bermakna dapat terwujud jika pembelajaran yang dilakukan menyenangkan, karena siswa akan dengan mudah mengikuti dan menyerap segala aktivitas yang terjadi dalam pembelajaran yang dilakukan (Wibowo, 2016).

Pembelajaran menyenangkan merupakan suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatiannya secara penuh saat belajar sehingga curah waktu perhatiannya (*time on task*) tinggi. Pembelajaran menyenangkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan (Subudi, 2021). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal (Trinova, 2012). Menurut Syah dan Kariadinata (2009:34) indikator menyenangkan diantaranya adalah, 1) interaktif, 2) dinamik, 3) menarik, 4) menggembarakan 5) atraktif, dan 6) menimbulkan inspirasi. Adapun teknik yang dapat dilakukan agar pembelajaran menyenangkan menurut Supriyono (2009), diantaranya adalah dengan Games (*permainan*). Games merupakan teknik yang biasanya menarik banyak siswa, yang dapat berupa *matching*, *mysteries*, *group competitions*, *solving puzzles*, dan sebagainya.

Pembelajaran di SMP Negeri 3 Demak terutama kelas IXH belum sepenuhnya membuat siswa merasa senang untuk melakukannya, sehingga pada saat proses pembelajaran perhatian siswa terhadap pembelajaran tidak optimal (Pebadja, 2020). Hal ini ditunjukkan saat guru menjelaskan sebuah konsep bahasan tertentu di depan kelas sebagian siswa ada yang berbicara sendiri, ada yang asyik menggambar, mencorat coret bukunya, atau bahkan melamun. Keaktifan siswa berpartisipasi dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Sebagai contoh adalah jika diminta guru maju kedepan teman-temannya, bertanya, atau untuk mencoba menjawab pertanyaan, sebagian besar siswa tidak bersedia maju, sulit untuk bertanya, dan juga yang sering merespons atau menjawab pertanyaan hanya siswa tertentu, sedangkan siswa yang lain cenderung diam dan pasif (Purwanto, 2011). Hal ini memberikan dampak pada hasil belajar siswa yang rata-rata nilainya masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan di SMP Negeri 3 Demak untuk mata pelajaran IPA yaitu 71 (Sanjaya, 2016). Dari data nilai ulangan harian IXH SMP Negeri 3 Demak Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas IXH SMP Negeri 3 Demak Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 belum memuaskan karena rata-rata nilai ulangan harian yang diperoleh di bawah KKM seperti yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Rata-rata Nilai ulangan harian kelas IXH SMP Negeri 3 Demak

No	Rata-rata Nilai Ulangan Harian 1	Rata-rata Nilai Ulangan Harian 2	Rata-rata Nilai Ulangan Harian
----	----------------------------------	----------------------------------	--------------------------------

1

70

65

67,5

Pada sebagian besar guru belum mengoptimalkan penggunaan variasi media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan pembelajaran kurang menarik. Untuk itu diperlukan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat melibatkan partisipasi siswa yang optimal dalam pembelajaran. Sebagai alternatif solusinya adalah dengan memanfaatkan kartu yang dikemas dalam permainan untuk media pembelajaran. Proses belajar mengajar dengan menggunakan media kartu bermanfaat untuk menciptakan suasana pembelajaran siswa yang ceria, bersemangat, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga Pokok Bahasan pembelajaran dapat dipahami dengan baik yang akhirnya tercapai hasil belajar yang memuaskan (Sulaiman, 2020).

Dari realitas yang ada tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran permainan kartu terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dengan judul “Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Materi Ajar Pewarisan Sifat dengan media pembelajaran Tuan Simahi kelas IXH SMP Negeri 3 Demak Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022”.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA pokok bahasan pewarisan sifat bagi siswa kelas IXH SMP Negeri 3 Demak pada semester 1 tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini memberikan kesempatan pada guru untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran IPA baik dalam pembuatan ataupun pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pengembangan pembelajaran di sekolah. Bagi siswa akan memperoleh pengalaman mental secara langsung dan menyenangkan sehingga mampu mengembangkan kreativitas siswa.

METODE PENELITIAN

Subjek dari penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 3 Demak kelas 9 tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 3 Demak. Penelitian dilakukan pada bulan Agustus-November 2021 (Isnaini et al., 2016). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kartu Pewarisan Sifat Makhhluk Hidup (Tuan Simahi). Kartu ini terdiri dari 2 bagian, yaitu Urutan skema sebagai tempat untuk meletakkan kartu dan Kartu yang berjumlah 24 kartu terdiri dari 3 (tiga) jenis kartu sebagai variasi yang digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran (Siklus). Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan melihat aktivitas siswa pada saat pembelajaran dengan observasi baik sebelum siklus, siklus I dan siklus II. . Sedangkan untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan dengan pemberian tes pada akhir pembelajaran sebelum siklus, siklus I, dan siklus II. Sebagai dasar untuk mengetahui keberhasilan dan menganalisis data yang diperoleh perlu ditetapkan indikator keberhasilan dalam penelitian. Dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada ulangan harian sebelumnya dan berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya jika dibandingkan dengan pembelajaran yang diterapkan kali ini maka indikator keberhasilan dalam penelitian ini dalam bentuk hasil belajar siswa adalah adanya peningkatan perolehan nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran IPA minimal 71 dan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk aktivitas siswa, yang akan menjadi indikator keaktifan adalah: (1) aktivitas siswa dalam mempersiapkan diri sebelum mengikuti proses pembelajaran, (2) aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran di kelas, dan (3) aktivitas siswa dalam evaluasi dan pematapan pembelajaran yang dilakukan setelah mengikuti proses pembelajaran di kelas (Mansur, 2018).

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang

terdiri dari dua siklus. Langkah-langkah dalam setiap siklus terdiri dari: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan Tindakan (Acting), Pengamatan (Observing), dan Refleksi (Reflecting).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa, guru dapat berperan dengan merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga dapat merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan-kegiatan guru yang dapat mempengaruhi keaktifan siswa menurut Usman dalam Wibowo (2016:131) adalah, 1) memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, 2) menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada siswa), 3) mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa, 4) memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari), 5) memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajari, 6) memunculkan aktifitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, 7) memberikan umpan balik (*feedback*), 8) melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur, dan 9) menyimpulkan setiap pokok bahasan yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Sardiman dalam Zayyin (2017:13) mengemukakan bahwa keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Sementara itu, Aunurrahman dalam Mulyani (2017:411) mengemukakan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, dan dikembangkan setiap guru dalam proses pembelajaran. Sehingga keaktifan siswa perlu digali dari potensi-potensinya melalui aktivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran Tuan Simahi adalah media pembelajaran menggunakan kartu untuk permainan. Tuan Simahi adalah akronim dari Kartu Pewaris Sifat Makhluk Hidup merupakan media pembelajaran berupa seperangkat kartu pada Pokok Bahasan pewarisan sifat. Kartu ini digunakan untuk pembelajaran Hukum I Mendel tentang segregasi dan Hukum II Mendel tentang penggabungan bebas yang terjadi pada persilangan monohybrid dan dihibrid. Pembelajaran dengan Tuan Simahi dilakukan dengan cara berkelompok. Media pembelajaran Tuan Simahi digunakan pada pembelajaran dengan model *games* atau permainan untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Adapun alasan peneliti menggunakan Tuan Simahi adalah mengingat usia anak SMP yang masih senang bermain, suasana pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin, sehingga siswa lebih tertarik dan lebih mudah mengingat Pokok Bahasan pewarisan sifat dan suasana pembelajaran juga menarik dan menyenangkan. Menurut Herry dalam Susilana (2007) menyatakan bahwa terdapat beberapa prinsip model *games*, yaitu (1) bertujuan, (2) terdapat aturan, dan (3) kompetisi. Model *games* memiliki tujuan yang jelas, dari awal siswa bermain tujuan sudah dikemukakan secara eksplisit sehingga siswa mengetahui tujuan tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Tuan Simahi dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3-4 anggota kelompok dan berperan sebagai pemain nomor 1, 2, 3, dan 4. Setiap kelompok dibagikan 1 set kartu. Kartu di kocok terlebih dahulu dan dibagikan secara keseluruhan kepada tiap anggota kelompok. Permainan dimulai pemain nomor 1 dengan melemparkan kartu sesuai urutan skema yang telah ditentukan dan jika pemain nomor 1 tidak punya bilang *pass* dan digantikan pemain selanjutnya, demikian seterusnya. Permainan berakhir jika kartu dari masing-masing pemain sudah habis. Pemenang adalah pemain yang kartunya cepat habis. Tuan Simahi dimainkan dalam kelompok, sehingga tiap

siswa mengadakan relasi dan bekerja sama dengan individu lain untuk mencapai tujuan bersama. Manfaat kerja kelompok menurut Nasution (1995) adalah (1) mempertinggi hasil belajar baik secara kuantitatif atau kualitatif, (2) keputusan kelompok lebih mudah diterima oleh setiap anggota bila mereka turut memikirkan dan memutuskan bersama-sama, (3) mengembangkan perasaan sosial dan pergaulan sosial yang baik, serta (4) individu dalam kelompok saling membantu mengoreksi kesalahan, ada toleransi satu sama lain dan saling membangkitkan minat.

Sebagaimana diuraikan pada latar belakang permasalahan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya keaktifan antara lain adalah guru, siswa, dan lingkungan belajar. Hal ini dikarenakan pembelajaran kurang menyenangkan sehingga pembelajaran yang dirasakan siswa membosankan.

Tabel 2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No.	Aktivitas Siswa (Individual)	Rata-rata %
1.	Mengajukan pertanyaan	35
2.	Menyampaikan jawaban	45
3.	Menyanggah siswa lain	35
4.	Mengikuti pelajaran dengan baik	45
5.	Mengerjakan tugas mandiri dengan baik	40

Di sisi lain berdasarkan hasil ulangan harian rata-rata belajar siswa masih cukup rendah. Berdasarkan hasil 2 (dua) kali ulangan harian diperoleh rata-rata 67,5sedangkan untuk KKM mapel IPA kelas IX sebesar 71.

Tabel 3 Nilai Ulangan Harian Siswa

No.	Uraian	Nilai UH1	Nilai UH2
1.	Nilai Tertinggi	85	90
2.	Nilai Terendah	50	60
3.	Rata-rata	65	70

SIKLUS I

Sebelum melaksanakan penelitian, penulis menyusun berbagai perangkat penelitian. Adapun perangkat yang dipersiapkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar observasi untuk siswa dan guru, alat evaluasi dan kartu pewaris sifat makhluk hidup (Tuan Simahi). Selain menyiapkan perangkat pembelajaran, penulis juga mencari buku sumber yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini. Kegiatan perencanaan dilaksanakan selama 2 minggu pada bulan September 2021 dengan dibantu oleh beberapa guru IPA satu sekolah sebagai teman diskusi. Selain itu penulis juga minta bantuan guru lain yang sudah pernah berpengalaman melakukan penelitian sebagai teman berbagi pengalaman.

Siklus I dilaksanakan sesuai dengan yang telah direncanakan. Awalnya guru menjelaskan SK, KD dari Pokok Bahasan yang akan dipelajari dan hubungannya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya siswa berkelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 3 - 4 orang. Karena jumlah siswa 32 maka kelas terbagi menjadi 8 kelompok. Siswa melakukan pembelajaran Hukum I Mendel dengan 1 jenis Tuan Simahi secara berkelompok dan dilakukan berulang kali sehingga setiap anggota kelompok memahami. Dalam waktu kurang lebih 30 menit setelah siswa berdiskusi dan mengerjakan tugas kemudian dipandu guru, wakil kelompok mempresentasikannya di depan kelas. Kurang lebih 10 menit setelah kelompok

mempresentasikan kemudian siswa bersama guru menyimpulkan Pokok Bahasan yang telah dipelajari. Selanjutnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang pokok bahasan yang sulit atau belum dikuasai siswa. Untuk mengetahui sejauh mana pokok bahasan yang telah dikuasai siswa selanjutnya guru memberikan tugas mandiri kepada siswa dalam bentuk mengerjakan soal.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas guru di kelas pada saat kegiatan belajar mengajar diperoleh data hasil sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

No	Aktivitas Guru	Penilaian		Rata-rata
		P1	P2	
1.	Menyampaikan apersepsi	2	3	2,5
2.	Menjelaskan Pokok Bahasan	3	3	3
3.	Mengamati aktivitas siswa	2	3	2,5
4.	Membimbing dan mengarahkan aktivitas siswa	2	2	2
5.	Memotivasi siswa untuk bertanya atau memberikan sanggahan	1	3	2
6.	Mengecek penguasaan siswa dengan mengajukan pertanyaan	2	2	2
7.	Memberikan pujian/penghargaan	1	1	1
8.	Menyimpulkan Pokok Bahasan	2	2	2

Kriteria aktivitas guru :

$1 < x \leq 1,75$: kurang

$1,75 < x \leq 2,5$: cukup

$2,5 < x \leq 3,25$: baik

$3,25 < x \leq 4$: sangat baik

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa di kelas pada saat kegiatan belajar mengajar diperoleh data hasil sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Observasi Aktivitas Individual Siswa Siklus 1

No	Aktivitas Siswa (Individual)	Rata-rata %
1.	Mengajukan pertanyaan	50
2.	Menyampaikan jawaban	65
3.	Menyanggah siswa lain	50
4.	Mengikuti pelajaran dengan baik	75
5.	Mengerjakan tugas mandiri dengan baik	75

Penilaian pada pembelajaran dilakukan dengan dengan pemberian soal untuk dikerjakan siswa. Dari hasil evaluasi pada siklus I diperoleh data bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas IXH adalah 70. Hal ini masih perlu ditingkatkan karena masih ada 12 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Dari hasil observasi pada siklus I diperoleh fakta bahwa meskipun keaktifan dan hasil belajar sebagian besar siswa meningkat tetapi masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif dan mendapatkan nilai di bawah KKM. Ada beberapa penyebab

terjadinya kondisi seperti diuraikan di atas. Penyebab tersebut antara lain adalah Pokok Bahasan belum dikuasai secara maksimal, terdapat beberapa siswa yang belum serius mengikuti instruksi yang diberikan oleh gurunya, menganggap bahwa kebiasaan belajar yang terjadi pada saat itu hal baru sehingga butuh penyesuaian.

SIKLUS II

Pada tahap perencanaan segala administrasi yang berhubungan dengan siklus II disusun berdasarkan pada hasil refleksi siklus I. Sebelum melaksanakan penelitian, penulis menyusun berbagai perangkat penelitian. Adapun perangkat yang dipersiapkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar observasi untuk siswa dan guru, alat evaluasi dan kartu pewaris sifat makhluk hidup (Tuan Simahi). Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II tidak jauh berbeda dari siklus I. Perbedaannya terletak pada jenis variasi Tuan Simahi. Pada siklus I hanya diberikan 1 jenis Tuan Simahi pada setiap kelompok. Sedangkan untuk siklus II diberikan kesempatan 3 kali berganti jenis kartu bergantian dengan kelompok yang lain. Agar lebih menyenangkan dipilih pemenang tiap kelompok untuk bermain *games* yang nantinya akan didapatkan juaranya.

Kegiatan guru selama KBM pada siklus II diamati kembali seperti pada siklus I. Hasil pengamatan pada siklus II diuraikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No.	Aktivitas Guru	Penilaian		Rata-rata
		P ₁	P ₂	
1.	Menyampaikan apersepsi	4	3	3,5
2.	Menjelaskan Pokok Bahasan	4	3	3,5
3.	Mengamati aktivitas siswa	4	4	4
4.	Membimbing dan mengarahkan aktivitas siswa	3	4	3,5
5.	Memotivasi siswa untuk bertanya atau memberikan sanggahan	3	3	3
6.	Mengecek penguasaan siswa dengan mengajukan pertanyaan	4	2	3
7.	Memberikan pujian/penghargaan	3	4	3,5
8.	Menyimpulkan Pokok Bahasan	4	4	4

Kriteria aktivitas guru :

$1 < x \leq 1,75$: kurang

$1,75 < x \leq 2,5$: cukup

$2,5 < x \leq 3,25$: baik

$3,25 < x \leq 4$: sangat baik

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas pada saat kegiatan belajar mengajar diperoleh data hasil pengamatan terhadap siswa sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Observasi Aktivitas Individual Siswa Siklus II

No.	Aktivitas Siswa (Individual)	Rata-rata %
1.	Mengajukan pertanyaan	60
2.	Menyampaikan jawaban	75
3.	Menyanggah siswa lain	60

4.	Mengikuti pelajaran dengan baik	90
5.	Mengerjakan tugas mandiri dengan baik	90

Penilaian pada pembelajaran dilakukan dengan dengan pemberian soal untuk dikerjakan siswa. Dari hasil evaluasi pada siklus II diperoleh data bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas IXH adalah 75. Meskipun rata-rata sudah diatas KKM tetapi masih terdapat 1 (satu) siswa yang nilainya kurang dari KKM yang kemudian dilakukan dengan kegiatan remedial. Dari hasil observasi pada siklus II diperoleh fakta bahwa keaktifan dan hasil belajar sebagian besar siswa meningkat tetapi masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif dan masih terdapat 1 siswa yang nilainya di bawah KKM sehingga harus melakukan remedial. Ada beberapa penyebab terjadinya kondisi seperti diuraikan di atas (Susanto, 2011). Penyebabnya hampir sama dengan pada saat siklus I. Namun demikian secara umum pada siklus II hasilnya jauh lebih baik dari pada siklus I (Samuel, 2010).

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I dan II diperoleh peningkatan aktivitas guru maupun siswa. Peningkatan aktivitas guru dari siklus I sampai dengan siklus II djabarkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 8 Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Aktivitas Guru	Siklus		Ket.
		I	II	
1.	Menyampaikan apersepsi	2,5	3,5	+
2.	Menjelaskan Pokok Bahasan	3	3,5	+
3.	Mengamati aktivitas siswa	2,5	4	+
4.	Membimbing dan mengarahkan aktivitas siswa	2,5	3,5	+
5.	Memotivasi siswa untuk bertanya atau memberikan sanggahan	2	3	+
6.	Mengecek penguasaan siswa dengan mengajukan pertanyaan	2	3	+
7.	Memberikan pujian/penghargaan	1	3,5	+
8.	Menyimpulkan Pokok Bahasan	2	4	+
	Rata-rata	2,2	3,5	

Kriteria aktivitas guru :

$1 < x \leq 1,75$: kurang

$1,75 < x \leq 2,5$: cukup

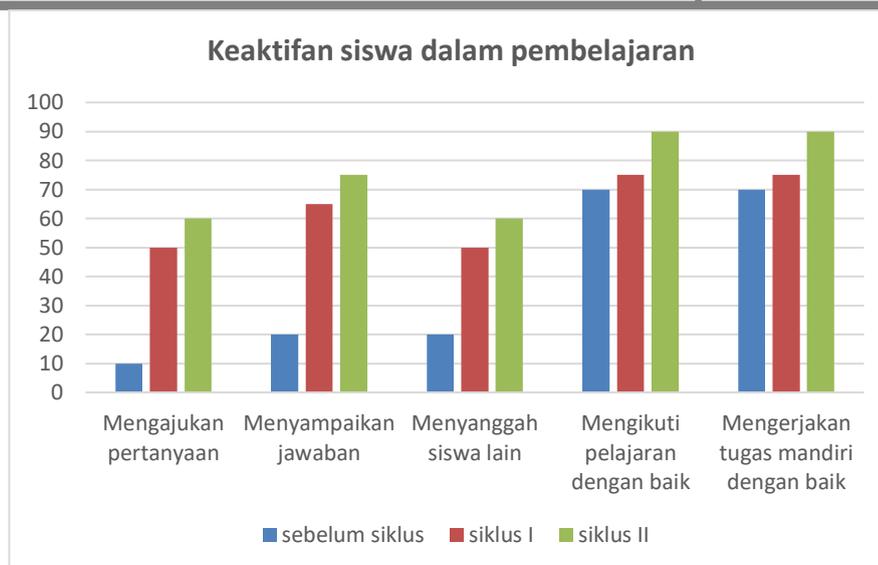
$2,5 < x \leq 3,25$: baik

$3,25 < x \leq 4$: sangat baik

+

: meningkat

Berdasarkan tabel hasil pengamatan di atas secara umum dari 8 aktivitas guru yang diamati aktivitas guru mengalami peningkatan dan pada siklus II dikategorikan aktivitasnya sangat baik. Aktivitas individual siswa dari siklus I dan II juga mengalami peningkatan Berikut ini adalah histogram aktivitas individual siswa antara siklus I dan II (Haris & Jihad, 2013).



Gambar 1 Keaktifan siswa pada Siklus I dan II

Perbandingan rata-rata perolehan hasil belajar yang dilaksanakan sebanyak 3 kali dari kondisi awal, siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini diuraikan pada tabel berikut ini yang menyatakan perolehan nilai hasil belajar (Arsyad, 2006).

Tabel 9 Perolehan nilai hasil belajar siswa

No.	Kegiatan	Perolehan Nilai Rata-rata		
		Kondisi Awal	UH siklus 1	UH Siklus 2
1	Tertinggi	85	90	100
2.	Terendah	50	60	70
3.	Rata-Rata	65	70	75

KESIMPULAN

Dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Tuan Simahi Pokok Bahasan Pewarisan Sifat kelas IX H SMP Negeri 3 Demak Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022 dapat disimpulkan bahwa Keaktifan siswa mengalami peningkatan di setiap siklus, dengan rata-rata persentase sebagai siklus I sebesar 25 % dan siklus II 35%. Hasil belajar siswa meningkat dengan Perolehan nilai rata-rata hasil evaluasi belajar sebelum tindakan yang hanya mencapai 60, pada siklus I sebesar 70 dan pada siklus II sebesar 75. Aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar juga mengalami peningkatan yaitu rata-rata pada siklus I sebesar 2,2 dan pada siklus II sebesar 3,5 (Achdiyat & Utomo, 2018).

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M., & Utomo, R. (2018). Kecerdasan visual-spasial, kemampuan numerik, dan prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3).
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Daryanto, *Media*.
- Haris, A., & Jihad, A. (2013). *Evaluasi pembelajaran*: Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Achmad Rifa'I dan Chatarina Tri Anni. 2009, *Psikol*.
- Isnaini, M., Wigati, I., & Oktari, R. (2016). Penggunaan angka pada hasil tes tertentu

- dimaksudkan untuk mengetahui daya serap siswa setelah menerima materi pelajaran. *Jurnal Biota*, 2(1), 82–91.
- Mansur, R. (2018). Belajar jalan perubahan menuju kemajuan. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 3(1).
- Pebadja, A. Y. (2020). *Peran guru dalam mengembangkan keaktifan siswa kelas VI melalui metode bermain*. Universitas Pelita Harapan.
- Purwanto, R. (2011). Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada Kompetensi sistem koordinasi melalui metode Pembelajaran teaching game team terhadap siswa kelas XI IPA SMA Smart Ekselensia Indonesia Tahun Ajaran 2010-2011. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 1(1), 1–14.
- Samuel, H. (2010). Cerdas dengan game: Panduan praktis bagi orang tua dalam mendampingi anak bermain game. *Jakarta: Gramedia Pustaka Utama*.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Subudi, I. K. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Sebagai Dampak Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 17–25.
- Suharsono, M. P. P. N., Haris, M. P. I. A., & Saputra, K. Y. (2015). Pengaruh Proses Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SMP Maulana Pegayaman. *Jurnal Jurusan Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 5(1), 5387.
- Sulaiman, J. M. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19:(The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19). *Indonesian Educational Administration and Leadership Journal*, 2(2), 94–106.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215.
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)