



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *FISH BOWL* BERBANTUAN MEDIA *AUDIO VISUAL* PADA SMP MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA

Efforts To Improve Social Studies Learning Outcomes Using The Fish Bowl Learning Model Assisted By Audio Visual Media In SMP Muhammadiyah Palangkaraya

¹Iin Nurbudiyani dan ²Novia

SMP Muhammadiyah Palangka Raya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

ARTIKEL INFO

Diterima
September 2020

Dipublikasi
November 2020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) Aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual* pada kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya, (2) Peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual* pada kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya yang berjumlah 24 orang peserta didik. Model dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual* dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa *Pre Test* dan *Post Test* dengan observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: (1) Aktivitas belajar peserta didik kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya menggunakan model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual* menjadi lebih baik. Hal ini terlihat dari data hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik. Pada Siklus I memperoleh nilai rata-rata 3,29 dengan kategori baik dan pada Siklus II memperoleh nilai rata-rata 3,88 dengan kategori baik, (2) Ada peningkatan hasil belajar IPS peserta didik menggunakan model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual* di kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya. Hasil belajar peserta didik pada tes awal diperoleh nilai rata-rata 51 (dibawah nilai KKM ≥ 70) dengan ketuntasan klasikal 25%, pada Siklus I hasil belajar peserta didik diperoleh nilai rata-rata 75 dengan ketuntasan klasikal 79% dan pada Siklus II peserta didik memperoleh nilai rata-rata 94 dengan ketuntasan klasikal 100%.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPS, Model.

ABSTRACT

This research aims to describe: (1) Learning activities of students in social studies learning by using the *fish bowl* learning model assisted by *audio visual* media in class VIII-2 students of SMP Muhammadiyah Palangka Raya, (2) Improving social studies learning outcomes by using *fish bowl* learning models assisted by *audio visual* media in class VIII-2 students of SMP Muhammadiyah Palangka Raya. The subjects of this research were all students in class VIII-2 of SMP Muhammadiyah Palangka Raya, total of 24 students. The model in this research used *fish bowl* learning model assisted by audio visual media in Classroom Action Research (CAR). Data collection techniques used tests in the form of *Pre Test* and *Post Test* with observation. The data analysis techniques were qualitative and quantitative analysis.

Research results showed that: (1) Learning activities of students in class VIII-2 of SMP Muhammadiyah Palangka Raya using *fish bowl* learning model assisted by *audio visual* media become better. This can be seen from the research data that showing an increased in learning activities of students. In Cycle I obtained an average score of 3.29 with good category and in Cycle II obtained an average value of 3.88 with good category, (2) There was an increased in social studies learning outcomes of students using *fish bowl* learning model assisted by audio visual media in class VIII-2 of SMP Muhammadiyah Palangka Raya. Learning outcomes of students in the initial test obtained an average value of 51 (below the KKM value ≥ 70) with classical completeness of 25%, in the first cycle the learning outcomes of students obtained an average value of 75 with 79% classical completeness and in the second cycle of students obtained an average value of 94 with 100% classical completeness.

Key Words : Learning Outcomes, Social Studies, Model.

© Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

*e-mail :

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses interaksi yang mendorong terjadinya proses pembelajaran yang tidak mungkin dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa. Melalui pendidikan manusia dapat meningkatkan dan mengembangkan dirinya agar menjadi terampil sehingga mampu berpartisipasi secara aktif dalam masyarakat.

Tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman, bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003:3).

Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar dan indah untuk kehidupan. Tujuan pendidikan memiliki fungsi yaitu memberi arah kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan suatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan, sebagai suatu komponen pendidikan, tujuan pendidikan menduduki posisi penting diantara komponen-komponen pendidikan lainnya. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai itu semua, diperlukan paradigma baru oleh seorang guru dalam proses pembelajaran, yang semula pembelajaran berpusat pada guru menuju pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik. Perubahan tersebut dimulai dari segi kurikulum, model pembelajaran ataupun cara mengajar. Dalam perubahan kurikulum, cara mengajar harus mampu mempengaruhi perkembangan pendidikan karena pendidikan merupakan tolak ukur pembelajaran dalam ruang lingkup sekolah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Guru merupakan jabatan yang dipilih berdasarkan prinsip-prinsip vokasional, dalam hal aspek psikologis menjadi faktor utama melaksanakan tugas dan tanggung jawab sebagai pendidik.

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar dan mengajar, yang didalamnya meliputi beberapa komponen yang saling berkaitan, yaitu guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media

(alat/sarana), dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Dalam proses belajar mengajar peserta didik mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta keterampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan.

Dalam kegaitan belajar mengajar peserta didik diharapkan lebih aktif agar komunikasi antara guru dengan peserta didik lebih efektif, menarik dan tidak monoton. Untuk menciptakan kehidupan interaksi belajar mengajar guru perlu menggunakan berbagai macam model yang bervariasi yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga apa yang menjadi kesulitan peserta didik dalam memahami pelajaran dapat tercapai dengan baik.

Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila peserta didik siap mengeluarkan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Guru akan mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pemberdayaan seluruh potensi peserta didik dapat melalui arahan dan bimbingan yang diberikan di sekolah jika peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran dibagi dalam beberapa jenjang pendidikan dengan dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan pondasi dalam membangun pendidikan yang berkualitas untuk menempuh jenjang berikutnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang dapat dikatakan sebagai mata pelajaran yang mendasar, namun selama ini sering diabaikan dan kurang dapat perhatian oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Sebenarnya pembelajaran IPS itu berisi tentang, setiap manusia yang ada tidak akan terlepas dari naluri dasar mereka yang selalu menginginkan berhubungan dan menjadi satu dengan

manusia lain dan juga alam sekitarnya. Pembelajaran IPS juga menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep, karena dalam pembelajarannya peserta didik diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, moral, nilai dan keterampilannya berdasarkan konsep yang dimilikinya.

Untuk dapat berhasil melaksanakan suatu pembelajaran IPS dengan baik, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran ini memerlukan ide-ide baru seorang pendidik. Hal ini tentu saja bukan masalah dari materi itu sendiri, tapi lebih kepada peserta didik yang dalam proses pembelajaran masih belum terlibat secara aktif sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada guru. Hal ini yang pada akhirnya mengakibatkan rendah hasil belajar peserta didik.

Apabila model dan media yang digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan, maka pembelajaran akan menjadi menarik bagi peserta didik untuk membangkitkan minat terhadap pembelajaran tersebut. Namun sebaliknya, apabila model dan media yang digunakan kurang sesuai dengan materi ajar, maka proses belajar mengajar menjadi tidak menarik sehingga berkurangnya minat terhadap pelajaran tersebut. Dalam kenyataan yang ada model dan media yang lama dan kurang bervariasi, tantunya menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar IPS dan kurang mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran IPS.

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran dengan tidak hanya guru yang aktif akan tetapi peserta didik juga harus lebih aktif. Apalagi dengan menggunakan kurikulum 2013 yang lebih mengedepankan kemandirian belajar, peserta didik dituntut aktif, kreatif dan

inovatif dalam pembelajaran sehingga peserta didik bisa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran IPS tersebut, maka peneliti mengambil langkah untuk mengatasi kesulitan peserta didik melalui Model Pembelajaran *Fish Bowl* berbantuan media *Audio Visual*. Dengan ini, diharapkan peserta didik dapat berperan secara aktif dan optimalkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran adalah suatu pola atau perencanaan yang dapat digunakan untuk membuat rancangan pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas dan untuk menentukan perangkat atau media pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum. Model dan media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa membantu proses belajar mengajar yang telah ditetapkan oleh pendidik untuk mencapai tujuan belajar sehingga peserta didik dapat berinteraksi dalam suatu kegiatan belajar mengajar yang baik.

Model pembelajaran *Fish Bowl* merupakan suatu diskusi pada ruangan terbuka yang dipimpin oleh seorang ketua untuk mengambil suatu keputusan dalam menyelesaikan masalah. Sedangkan media *Audio Visual* merupakan penggunaan atau menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang tidak hanya di dengar melainkan juga dilihat secara langsung, yang akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Fenomena yang ditemukan oleh peneliti saat melakukan observasi di kelas VIII-2 pada mata pelajaran IPS tanggal 12 November 2018 pada materi Integrasi Sosial terlihat bahwa masih banyak peserta didik kelas VIII-2 yang kurang bisa menjelaskan bentuk-bentuk dan faktor pendorong integrasi sosial dengan rinci, hal ini menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik karena tidak begitu

memahami materi dan peserta didik kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Muhammadiyah Palangkaraya bahwa masih banyak peserta didik kelas VIII-2 yang masih rendah hasil belajar dan pembelajarannya. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah adalah 70 untuk mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang berjumlah 24 orang (14 orang laki-laki dan 10 orang perempuan), dimana masih banyak peserta didik dalam memahami pelajaran IPS kurang tuntas yaitu berjumlah 63% (15 orang) peserta didik, yang hasil belajarnya di bawah KKM. (Sumber: Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi fenomena tersebut yaitu dengan menerapkan model serta media pembelajaran yang inovatif seperti penggunaan Model Pembelajaran *Fish Bowl* berbantuan Media *Audio Visual* yang mana model dan media pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk berfikir kritis, dapat mengekspresikan pendapatnya secara bebas, memotivasi peserta didik untuk menyumbangkan pikirannya untuk memecahkan masalah bersama, dan membangun keberanian dalam mengemukakan ide atau pendapatnya yang berkaitan dengan materi.

Model pembelajaran *fish bowl* menurut peneliti cocok untuk diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS yang pada saat pengamatan peserta didik terlihat pasif dan kurang berani mengekspresikan pendapatnya, supaya nantinya bias menjadi lebih aktif dan berani melalui penerapan model pembelajaran *fish bowl*. Sedangkan, media *audio visual* akan membantu menarik perhatian peserta didik, merangsang rasa ingin tahu untuk belajar,

memberikan suasana yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual* diharapkan mampu membuat peserta didik lebih berperan aktif, bermakna, melatih daya serap pemahaman dari orang lain, berani berpendapat atau bertanya selama proses pembelajaran, dan yang paling penting mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Suatu keberhasilan merupakan impian dan harapan setiap peserta didik setelah mengikuti proses belajar yang dinyatakan dengan hasil belajar. Sebab dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat menilai apakah dirinya sudah berhasil dalam proses pembelajaran di sekolah.

Menurut Gagne dan Brings (Jamil Suprihatiningrum, 2014:37) berpendapat bahwa "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa". Agus Suprijono (2014:5) juga berpendapat bahwa "hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, apresiasi dan keterampilan".

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yang diperoleh dari proses pembelajaran yang dapat dilihat dari pola dan tingkah laku peserta didik.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang sudah ada pada jenjang sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah atas (SMA) dan bahkan di perguruan tinggi. Dalam pasal 37 Undang-Undang Sisdiknas berpendapat bahwa "mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah".

Menurut Trianto (2014:171) berpendapat bahwa "Ilmu Pengetahuan Sosial

(IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu pengetahuan sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya".

Ahmad Susanto (2013:139) berpendapat bahwa "IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang didalamnya mencakup antropology, ekonomi, geografi, sejarah, hokum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi".

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan bermaknaanya bagi peserta didik dan kehidupannya.

Model pembelajaran merupakan suatu cara atau rencana yang diambil guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran di sekolah. Menurut Joyce dan Weil (Rusman, 2013:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Adi (Jamil Suprihatiningrum, 2014:142) berpendapat bahwa "model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran".

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang disusun oleh pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Suyanto dan Jihad (2013:122) berpendapat bahwa "model fish bowl berupa beberapa peserta yang dipimpin oleh seorang ketua sidang yang dipilih dari siswa untuk mengambil suatu keputusan". Silberman (2013:110) berpendapat bahwa

“fish bowl adalah format diskusi dimana sebagian murid membentuk lingkaran diskusi dan murid-murid lainnya membentuk lingkaran pendengar di sekeliling kelompok diskusi”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Fish Bowl merupakan suatu diskusi dengan dipimpin oleh seorang ketua untuk pengambilan keputusan dan siswa lainya membentuk kelompok diskusi dan pendengar.

Media *audio visual* adalah media yang mempunyai unsur gambar dengan kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar. Menurut Arsyad (Nunuk Suryani, dkk, 2018:53) berpendapat bahwa:

Pembelajaran dengan memanfaatkan media *audio visual* adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Nunuk Suryani, dkk (2018:52) berpendapat bahwa “*audio visual* merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan *audio visual*”. Berdasarkan pendapat yang tercantum, dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* merupakan penggunaan atau menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang tidak hanya di dengar melainkan juga dilihat secara langsung, yang akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual* adalah sebagai berikut:

1. Guru melaksanakan kegiatan awal pembelajaran.
2. Guru menyampaikan informasi mengenai materi pokok yang akan dipelajari.
3. Guru mempersiapkan bahan ajar menggunakan media *audio visual* berupa video yang akan disampaikan.
4. Guru menjelaskan mengenai prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan.
5. Guru memulai kegiatan pembelajaran melalui pendekatan kontekstual dengan menggunakan model pembelajaran *fish bowl* dan memanfaatkan media *audio visual*.
6. Guru membagi kelompok yaitu ketua, kelompok pendengar, dan kelompok diskusi.
7. Guru membagikan lembar LKS dalam setiap kelompok, yaitu untuk kelompok diskusi dan kelompok pendengar.
8. Guru mengatur tempat duduk menjadi setengah lingkaran dengan dua atau tiga kursi kosong menghadap kelompok diskusi.
9. Guru meminta kelompok pendengar duduk mengelilingi kelompok diskusi, seolah-olah melihat ikan yang berada dalam sebuah mangkuk (*fish bowl*).
10. Guru menampilkan media *audio visual* berupa video.
11. Guru meminta kelompok diskusi untuk mendiskusikan apa yang ditayangkan dan mengerjakan LKS yang telah diberikan.
12. Guru meminta kepada kelompok pendengar untuk mengamati, serta mencatat hal-hal yang berkaitan dengan materi yang sedang didiskusikan oleh kelompok diskusi.
13. Guru mempersilahkan kelompok pendengar yang ingin menyampaikan pendapat atau bertanya dan duduk di kursi kosong selama kelompok diskusi berdiskusi.
14. Guru memerintahkan kepada ketua diskusi untuk mempersilahkan peserta yang menyampaikan pendapat atau bertanya untuk duduk di bangku kosong berbicara dan meninggalkan kursi setelah selesai berbicara.
15. Guru meminta peserta didik menulis hasil diskusi kelompok yang sudah dianggap benar dalam lembar jawaban.

16. Guru melaksanakan kegiatan akhir pembelajara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya yang terletak di Jalan RTA. Milono, KM 1,5 Komplek Perguruan Muhammadiyah.

Menurut Diplan dan Andi Setiawan (2018:15) berpendapat bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dengan maksud untuk melihat kemampuan diri dan memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan, aktivitas belajar peserta didik menjadi semakin baik dan aktif”. Sedangkan menurut Kunandar (2016:45) berpendapat bahwa “PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan secara langsung oleh guru untuk memperbaiki mutu pembelajaran dikelas. Peran guru dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi dan untuk memperbaiki kualitas belajar peserta didik. Selain itu, guru juga berperan sebagai penyusun rencana sekaligus sebagai peneliti. Sebagai penyusun, guru merangkai berbagai kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran dan sebagai peneliti, guru bertindak sebagai observer yang mengamati siswa, mencari data, menganalisis dan melaporkan hasil penelitian.

Adapun subjek yang telah ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Subjek Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1	VIII	14	10	24

1	VIII	14	10	24
---	------	----	----	----

Sumber: Absensi Kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Observasi dilakukan di kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengamati kegiatan proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas pada saat mata pelajaran IPS. Observasi dilakukan sebelum, selama, dan sesudah penelitian berlangsung. Hasil observasi peneliti diskusikan dengan guru yang bersangkutan, kemudian dianalisis bersama untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang masih terdapat dalam proses pembelajaran, kemudian mencari yang tepat untuk mengamati masalah-masalah tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis tes yaitu *pre test* dan *post test*.

a. Pre Test

Tes ini dilakukan sebelum pembelajaran dimulai. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik tentang materi yang akan diajarkan. Tes ini digunakan untuk hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *fish bowl*.

b. Post Test

Tes diberikan setelah dalam proses pembelajaran peserta didik dilakukan suatu tindakan. Tujuannya yaitu untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

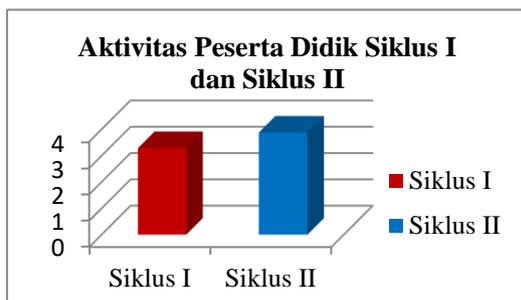
1. Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual* pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Nilai Rata-rata
1	Siklus I	3,29
2	Siklus II	3,88

Data tersebut disajikan dalam bentuk grafik, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan kenaikan sebesar 0,59. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual* cocok dan dapat digunakan agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar Peserta Didik pada Tes Awal dan Tes Akhir

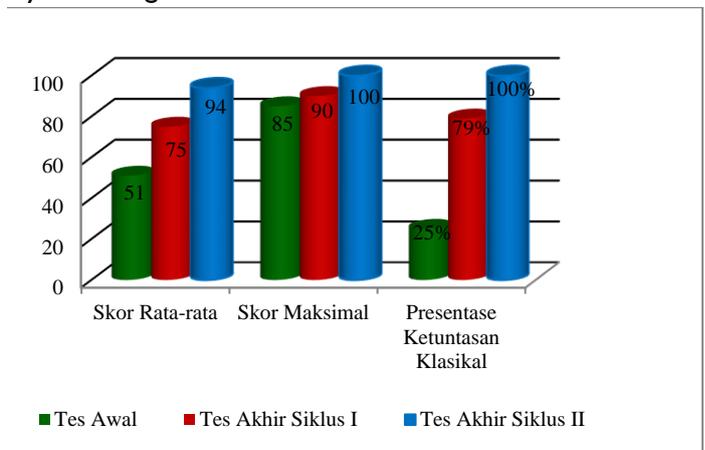
Data tes awal sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas sampai tes akhir setelah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model

pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual*, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Data Hasil Belajar Tes Awal dan Tes Akhir Peserta Didik

No	Data	Nilai Rata-rata	Nilai Maksimal	Presentase Ketuntasan Maksimal
1	Tes Awal	51	85	25%
2	Tes Akhir Siklus I	75	90	79%
3	Tes Akhir Siklus II	94	100	100%

Data tersebut disajikan dalam grafik, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Persentase Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan tabel dan grafik hasil belajar di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik dari tes awal hingga tes akhir Siklus II selalu mengalami peningkatan. Data tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian di kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya tentang penggunaan model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual* pada mata pelajaran IPS, yaitu sebagai berikut:

1. Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Fish Bowl* Berbantuan Media *Audio Visual*

Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap aktivitas belajar peserta didik maka diperoleh hasil aktivitas belajar peserta didik pada tiap siklusnya. Pada Siklus I aktivitas belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 3,29 dengan kategori baik, sedangkan pada Siklus II aktivitas belajar peserta didik meningkat dengan memperoleh nilai rata-rata 3,88 dengan kategori baik.

Dari data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya baik pada saat pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual*. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Latifah Hasanah (2018) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS melalui metode pembelajaran *fish bowl* pada peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Palangkaraya dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi Siklus I dengan nilai rata-rata 3,12 dan Siklus II aktivitas belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 3,55 dengan kategori baik. Sedangkan untuk penggunaan media pembelajarannya dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Ali Akbar (2018) melalui model pembelajaran *make a match* dan media *audio visual* pada peserta didik kelas XI IS I

MAN Kota Palangka Raya juga dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, dapat dilihat dari data hasil observasi Siklus I dengan nilai rata-rata 3,20 dan Siklus II diperoleh 3,83 dengan kategori baik. Aktivitas tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yaitu mencapai kriteria baik.

2. Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Fish Bowl* berbantuan Media *Audio Visual*

Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik, hasil belajar peserta didik pada tes awal diperoleh nilai rata-rata 51 (dibawah nilai KKM ≥ 70) berarti tidak tuntas dengan ketuntasan klasikal 25% (tidak tuntas). Pada Siklus I, hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 75 (memenuhi nilai KKM ≥ 70) berarti tuntas dengan ketuntasan klasikal 79% (tidak tuntas) dan pada Siklus II, hasil belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 94 (memenuhi nilai KKM ≥ 70) berarti tuntas dengan ketuntasan klasikal 100% (tuntas).

Dari analisis data tersebut terdapat peningkatan hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya dengan menggunakan model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual*. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Latifah Hasanah (2018) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS melalui metode pembelajaran *fish bowl* pada peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah Palangkaraya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi pada pembelajaran IPS Siklus I memperoleh nilai rata-rata 47,69 dengan ketuntasan klasikal 0% dan Siklus II memperoleh nilai rata-rata 79,03 dengan ketuntasan klasikal 90%. Sedangkan untuk penggunaan media pembelajarannya dapat

dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Ali Akbar (2018) yang menyimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *make a match* dan media *audio visual* pada peserta didik kelas XI IS I MAN Kota Palangka Raya juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dapat dilihat dari data hasil observasi Siklus I dengan nilai rata-rata 82,14 dengan ketuntasan klasikal 57% dan Siklus II memperoleh nilai rata-rata 96,42 dengan ketuntasan klasikal 100%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar peserta didik kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya dengan menggunakan model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual* menjadi lebih baik, hal tersebut dapat dilihat dari data hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik. Pada Siklus I, aktivitas belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 3,29 dengan kategori baik dan pada Siklus II, aktivitas belajar peserta didik meningkat 0,59 yaitu 3,88 dengan kategori baik. Ada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah Palangkaraya dengan menggunakan model pembelajaran *fish bowl* berbantuan media *audio visual*. Pada tes awal hasil belajar peserta didik diperoleh nilai rata-rata 51 (dibawah nilai KKM ≥ 70) berarti tidak tuntas dengan ketuntasan klasikal 25% (tidak tuntas), pada Siklus I hasil belajar peserta didik diperoleh nilai rata-rata 75 (memenuhi nilai KKM ≥ 70) berarti tuntas dengan ketuntasan klasikal 79% (tidak tuntas) dan pada Siklus II hasil belajar peserta didik diperoleh nilai rata-rata 94 (memenuhi nilai KKM ≥ 70) berarti tuntas dengan ketuntasan klasikal 100% (tuntas).

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Ali. 2018. *Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dan Media Audio Visual Pada MAN Kota Palangka Raya*. Skripsi: UM Palangkaraya.
- Diplan & Setiawan, M Andi. 2018. *Metodologi Penelitian Tindakan*. Jawa Tengah: CV. Samu Untung.
- Diplan dan Setiawan, Andi M. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish
- Diplan & M. Andi, 2019. *Metodologi penelitian Pendidikan*. Jawa Tengah: Cv. Samu Untung.
- Hasanah, Latifah. 2018. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Metode "Fish Bowl" Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Muhammadiyah Palangkaraya*. Skripsi: UM Palangkaraya.
- Kunandar. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Permadi, Ade Salahudin dan Muchlis Saini. 2017. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Peserta Didik*. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2(2):20-26.
- Putra, Chandra Anugrah. *Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran*. *Bitnet : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2(2):1-10.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Septiana, Yulisa dan Muhammad Jailani. 2019. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Menggunakan Model Student Team Achievement Division (STAD) pada Kelas X di SMA Negeri I Katingan Hilir*. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 4(2):33-40.

- Setiawan, M Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyawan, Dedy dan Agung Riadin. 2020. Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction (DI) Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik Kelas V SDN-I Langkai Palangka Raya. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan* 15(1):1-9.
- Silbermen, Mel. 2013. *Pembelajaran Aktif 101 Strategi untuk Mengajar Secara Aktif*. Jakarta: PT Indeks.
- Supritiningrum, Jamil. 2014. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Suryani, Nunuk, Dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Suyanto dan Jihad. 2013. *Menjadi Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.