



**MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA**

Improving Student Activities in Indonesian Language Learning

Krisela Norelelana

SMPN 14 Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia.

ARTIKEL INFO

Diterima
Agustus 2021

Dipublikasi
November 2021

*e-mail :
noralelanakrisila@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan alat bantu yang dimungkinkan dapat memberikan motivasi kepada siswa saat ini kurang diutamakan. Kadang-kadang ada guru yang dalam proses pembelajaran bertumpu pada "LKS". Padahal, buku paket, model tiruan, real object dan sebagainya dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Akibat paradigma yang kurang tepat tersebut, akhirnya dapat menimbulkan motivasi dan aktivitas siswa rendah.

Tujuan penelitian dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan guru dalam memvariasikan metode dan media pembelajaran. Observasi dilakukan dalam rangka pengumpulan data berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan di kelas IX Semester ganjil SMP Negeri 14 Palangka Raya. Proses penelitian dilakukan dengan cara kolaborasi dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia lainnya. Siswa yang terlibat yaitu semua anggota kelas IX yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 20 putra dan 20 putri dengan karakter sama dengan siswa yang berada di kelas IX yang lain. Persamaan karakter ini dipandang dari kesamaan latar belakang sosial, ekonomi, dan budayanya.

Kata kunci: Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

The use of assistive devices that are possible to motivate students is less prioritized. Sometimes there are teachers who in the learning process rely on "LKS". In fact, textbooks, imitation models, real objects and so on can be used optimally in learning Indonesian. As a result of the inappropriate paradigm, it can eventually lead to low student motivation and activity.

The purpose of the research was to improve the quality of the learning process, improve the skills of teachers in varying learning methods and media. Observations were carried out in the context of collecting data in the form of qualitative and quantitative data.

This research uses Classroom Action Research. This research was conducted in class IX odd semester SMP Negeri 14 Palangka Raya. The research process is carried out in collaboration with school principals and other Indonesian language teachers. The students involved were all members of class IX, totaling 40 students consisting of 20 boys and 20 girls with the same character as other students in class IX. This similarity of character is seen from the similarity of their social, economic, and cultural backgrounds.

Keywords: Student Activities in Learning, Indonesian Language.

PENDAHULUAN

Salah satu ujung tombak keberhasilan pendidikan adalah pendidik atau “guru”. Guru memiliki tanggung jawab dalam mempersiapkan perencanaan pembelajaran secara matang agar proses pembelajaran berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai rencana. Penggunaan alat bantu yang dimungkinkan dapat memberikan motivasi kepada siswa, kurang diutamakan. Kadang-kadang ada guru yang dalam proses pembelajaran bertumpu pada “LKS”. Padahal, buku paket, model tiruan, *real object* dan sebagainya dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Akibat paradigma yang kurang tepat tersebut, akhirnya dapat menimbulkan motivasi dan aktivitas siswa rendah. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran nyata (pembelajaran bermakna) tidak ada atau tidak ditemukan. Mereka tidak memiliki keberanian dalam bertanya, apalagi mengemukakan pendapat. Dengan melihat realita tersebut dapat kita katakan bahwa aktivitas siswa rendah sehingga proses pembelajaran pun kurang menarik bagi siswa ataupun guru. Faktor lain yang memungkinkan siswa kurang memiliki aktivitas dalam pembelajaran ialah kurangnya sensasi guru dalam menggunakan multi metode dan multi penampilan. Lagi-lagi paradigma lama selalu mendominasi pola pikir guru dalam melaksanakan tugasnya. Guru senantiasa melontarkan cemoohan dan hujatan manakala siswa salah dalam menjawab ataupun mengemukakan pendapat. Jarang sekali guru memberikan pujian ataupun penghargaan, walaupun guru itu tahu bahwa penghargaan ataupun pujian dapat memberikan motivasi dibanding hujatan atau cemoohan.

Pengajaran kooperatif tampaknya dapat dipadukan dengan *Quantum Teaching*. Di dalamnya mengutarakan betapa pentingnya bentuk pembelajaran yang menarik.

Penghargaan dan pujian merupakan salah satu cara yang tepat untuk membangkitkan motivasi siswa belajar. Menggerakkan organ-organ tubuh melalui selingan permainan, games, misalnya, bisa dilakukan dalam bentuk *Quantum Teaching*. Penghargaan yang dimaksud dalam *Quantum Teaching* bukan hanya berupa material ataupun piagam, tapi bisa berbentuk ucapan, pemberian tepuk tangan gembira atau kata-kata tertentu sesuai kesepakatan bersama. Di samping itu, pemberian nilai pun merupakan penghargaan yang sangat baik bagi siswa. Berorientasi pada latar belakang tersebut, penulis ingin mencoba menerapkan model *Quantum Teaching* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IX semester I, khusus dalam kompetensi dasar membaca intensif, melalui PTK. Tujuan penelitian dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan guru dalam memvariasikan metode dan media pembelajaran. Standar Kompetensi membaca yang dimaksud adalah membaca dengan berbagai cara membaca seperti membaca ekstensif dan intensif, membaca sekilas, membaca cepat dan sebagainya. Model pembelajaran kooperatif yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang memvariasikan beberapa metoda dan teknik yang bersifat serta merta. Artinya guru berupaya membangkitkan minat dan aktivitas siswa dengan berbagai cara. Misalnya dengan mengajak bernyanyi, bertepuk tangan, bermain games, memberi penghargaan dan sebagainya. Hasil belajar dapat dilihat dari dua sisi yaitu proses pembelajaran dan hasil belajar.

Melalui pretest sesuai indikator yang diharapkan, bahwa proses belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, sedangkan menurut Oemar Hamalik (1994 : 36) bahwa belajar

adalah bentuk perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsure yang sangat fundamental dalam menyelenggarakan setiap jenis dan jenjang pendidikan (Muhibin Syah, 1999 : 69), ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah ataupun di luar sekolah (rumah/keluarga).

Oemar Hamalik (1999 : 159) mengemukakan hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran, pengelolaan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat suatu keputusan tentang tingkat hasil belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model Pembelajaran Kooperatif lebih banyak memberikan peluang bagi siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar yang bermakna baginya. Guru hanya memberikan bimbingan, arahan, memupuk kerja sama dengan proses kelompok, sehingga dapat mengefektifkan siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilakukan di kelas IX Semester ganjil SMP Negeri 14 Palangka Raya. Proses penelitian dilakukan dengan cara kolaborasi dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia lainnya. Siswa yang terlibat yaitu semua anggota kelas IX yang berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 20 putra dan 20 putri dengan karakter sama dengan siswa yang berada di kelas IX yang lain. Persamaan karakter ini dipandang dari kesamaan latar belakang sosial, ekonomi, dan budayanya. Observasi dilakukan dalam rangka pengumpulan data berupa data kualitatif dan kuantitatif. Pelaksanaan tindakan dalam

penelitian ini dilakukan melalui pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan perencanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan terbagi dua siklus penelitian, Siklus I dan II

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Tabel I
Data Hasil Belajar

No	Nilai	Frekuensi Absolut (F)	Frekuensi Relatif (%)
1	3,01 – 4,00	4	12,22
2	4,01 – 5,00	8	18,57
3	5,01 – 6,00	13	28,26
4	6,01 – 7,00	14	28,29
5	7,01 – 8,00	2	4,35
6	8,01 – 9,00	2	4,35
7	9,01 – 10,00	1	2,16
	Jumlah	44	100

Nilai yang paling banyak diperoleh dari data tabel tersebut adalah siswa yang berada pada kelompok tengah. Naik turunnya nilai beraturan.

Siklus II

Tabel II
Data Hasil Belajar

No	Nilai	Frekuensi Absolut (F)	Frekuensi Relatif (%)
1	3,01 – 4,00	0	0
2	4,01 – 5,00	0	0
3	5,01 – 6,00	2	4,25
4	6,01 – 7,00	6	24,29
5	7,01 – 8,00	11	25
6	8,01 – 9,00	22	50
7	9,01 – 10,00	3	12,16
	Jumlah	44	100%

Berdasarkan data yang terkumpul, hasil belajar siswa pada siklus pertama mengalami kegagalan. Hal ini terlihat dari perolehan nilai siswa. Rata-rata nilai siswa hanya 5,87, angka ini menunjukkan kriteria sedang.

Keaktifan siswa dalam KBM sangat baik. Sedangkan perilaku siswa yang tidak relevan dalam pembelajaran rata-rata 50, ini berarti sedang. Perencanaan dan pelaksanaan KBM sudah baik. Hal ini terbukti dari hasil

pengamatan observer yang memberikan nilai tinggi.

Mengapa hasil belajar siswa mengalami kegagalan? Setelah penulis melakukan refleksi, kegagalan ini disebabkan beberapa faktor antara lain :

1. Pembelajaran kooperatif dengan teknik jigsaw merupakan model pembelajaran baru bagi siswa.
2. Dalam kurikulum berbasis kompetensi, keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan dari nilai yang diperoleh.
3. Anggota kelompok ahli kurang intensif mensosialisasikan hasil belajarnya kepada anggota kelompok lainnya
4. Guru kurang maksimal dalam memberikan pelayanan individual dalam kelompok kooperatif.
5. Alat test yang digunakan kurang baik.

Untuk mengatasi kegagalan pada siklus pertama, penulis mencoba alternative pemecahan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kooperatif teknik jigsaw lebih dikenalkan lagi kepada siswa.
2. Selain proses pembelajaran, hasil belajar juga harus meningkat.
3. Lebih mengarahkan siswa kelompok ahli untuk lebih intensif memsosialisasikan hasil belajarnya pada anggota kelompok lainnya.
4. Penulis lebih memaksimalkan pelayanan individu dalam kelompok kooperatif.
5. Perbaiki atau perubahan alat test.

Dengan melakukan langkah-langkah perbaikan, pada siklus kedua mengalami keberhasilan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai yang mencapai 8,74 yang berarti sangat tinggi. Keaktifan siswa dalam KBM sangat baik dengan nilai 81,00. Perencanaan dan pelaksanaan KBM masih tinggi apresiasi dari observer.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data dapat disimpulkan :

1. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 5,87 yang berarti sedang menjadi 8,74 yang berarti sangat tinggi.
2. Perencanaan dan Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar termasuk kategori tinggi.
3. Aktivitas siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar mengalami perubahan dari rata-rata 70,83% yang berarti baik menjadi 81,00% yang berarti sangat baik.

Dengan demikian penggunaan pembelajaran kooperatif teknik jigsaw dapat digunakan sebagai alternative model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achyar, 1999. *Pembelajaran Kooperatif sebagai salah satu strategi Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud.
- Ade S Permadi, Arna Purtina dan Muhammad Jailani. 2020. Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6:1(16-21).
- Chandra A Putra, M Andi Setiawan, M Jailani dan Ade S Permadi. 2019. Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Model Explicit Instruction Berbasis Teknologi Multimedia. *Jurnal Seminar Internasional Riksa Bahasa*.
- Dimiyati dan Mujiono, 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Oemar, Hamatik. 1990. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung : Bumi Aksara.
- Purwanto, Nglim. 1990. *Psikologi Belajar*. Bandung : Logos.
- Slamet. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Salatiga: Rineka Cipta.