

PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN (PAKEM) DENGAN METODE TIM KUIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X KKY 1 MATERI MENYIAPKAN PROSES KONSTRUKSI KAYU PADA SMK NEGERI 1 WONOASRI SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Sutomo

Email: maztomo888@gmail.com

Abstrak: Penerapan pembelajaran dikelas X KKy 1 SMKN 1 Wonoasri menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa perlu ditingkatkan. Berdasarkan data angket, nilai rata-rata motivasi belajarnya 59,74. Data dari guru menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa 60,32. Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti menerapkan suatu pembelajaran yang mengaktifkan siswa yaitu pembelajaran Aktif, Kreatif, efektif dan Menyenangkan (PAKEM) dengan metode tim kuis yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan sasaran kelas X KKy SMKN 1 Wonoasri sebanyak 31 siswa. Analisis yang digunakan adalah teknik kualitatif yang modelnya adalah teknik analisis interaktif. Setelah implementasi, nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa yaitu siklus I sebesar 67,16 dan siklus II sebesar 74,13. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yaitu siklus I sebesar 63,42 dan siklus II sebesar 76,09. Nilai hasil belajar afektif siswa juga mengalami peningkatan dari 60,23% pada siklus I menjadi 69,35% pada siklus II, sedangkan nilai kualitas pelaksanaan pembelajaran meningkat dari 76,92% pada siklus I menjadi 82,62% pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran Aktif, Kreatif, efektif dan Menyenangkan (PAKEM) dengan metode tim kuis dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif siswa.

Kata kunci: PAKEM, Tim Kuis, Motivasi, Hasil Belajar.

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan pusat kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari guru dan siswa, yang bermuara pada pematangan intelektual, kedewasaan, emosional, ketinggian spiritual, kecakapan hidup, dan keagungan moral. Relasi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar ini sangat menentukan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Bagi seorang guru, mengajar adalah aktivitas utama. Oleh karena itu ia layak disebut guru, karena ada transfer ilmu kepada siswa.¹

Menurut Rusman bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan agar kegiatan pembelajaran mencapai keberhasilan.²

Proses pembelajaran yang baik adalah jika mampu mengaktifkan siswa dalam belajar, karena dengan penerapan pembelajaran yang aktif siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar, selama ini pada pembelajaran konstruksi kayu siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga berdampak pada masih rendahnya motivasi belajar siswa yang mengakibatkan pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Berdasarkan data observasi, dari 31 siswa yang mengikuti proses pembelajaran, 5 siswa atau 16,13 % memperhatikan dan mau bertanya, 8 siswa atau 25,8 % diam, dan 41,93 % yang lainnya bicara sendiri, bercanda dengan teman sebangku, bahkan ada yang tidur. Berdasarkan data angket, terdapat 54,84 % atau 17 dari 31 siswa motivasi belajarnya masih perlu ditingkatkan. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai motivasinya 59,74 yang sesuai dengan kriteria penilaiannya. Dari data daftar nilai guru mata pelajaran konstruksi kayu nilai rata-rata hasil belajar siswa 60,32 dan 58,06 % atau 18 dari 31 siswa belum mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditentukan, yaitu 65. Berangkat dari permasalahan tersebut perlu diterapkan suatu metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang cocok untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar adalah pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) dengan metode tim kuis.

PAKEM dengan tim kuis tidak akan membuat siswa takut, justru akan membuat siswa terkesan menyenangkan karena yang membuat kuis adalah

¹ Jamal Ma'mur Asmani, *7 Aplikasi PAKEM* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal. 5.

² Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 1.

siswa sendiri dan akan dijawab oleh teman yang lain, jadi guru hanya sebagai motivator dan fasilitator. Pada metode tim kuis terdapat unsur kompetensinya, ini penting karena kompetensi baik secara individu maupun kelompok yang sangat diperlukan dalam pendidikan, karena dapat menciptakan interaksi belajar yang kondusif. Selain itu metode tim kuis dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa akan tugasnya.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain:

1. Hasil belajar siswa kelas X KKy 1 di SMKN 1 Wonoasri masih belum mencapai KKM yang telah ditentukan.
2. Motivasi belajar konstruksi kayu siswa kelas X KKy 1 di SMKN 1 Wonoasri masih perlu ditingkatkan.
3. Keaktifan belajar siswa kelas X KKy 1 di SMKN 1 Wonoasri saat proses pembelajaran berlangsung masih kurang.

Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Berdasarkan uraian pada latar belakang, kiranya ada suatu permasalahan pokok sehingga perlu dirumuskan permasalahan tersebut agar menjadi jelas. Permasalahannya adalah:

1. Apakah penerapan PAKEM dengan metode tim kuis dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X KKy 1 SMKN 1 Wonoasri?
2. Apakah penerapan PAKEM dengan metode tim kuis dapat meningkatkan motivasi siswa kelas X KKy 1 SMKN 1 Wonoasri?
3. Apakah penerapan PAKEM dengan metode tim kuis dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas X KKy 1 SMKN 1 Wonoasri?
3. Apakah penerapan PAKEM dengan metode tim kuis dapat meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas X KKy 1 SMKN 1 Wonoasri?

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dilakukan pemecahan masalah yaitu:

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan PAKEM dengan metode tim kuis.
2. Melaksanakan rencana pembelajaran PAKEM dengan metode tim kuis.
3. Melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan PAKEM dengan metode tim kuis.
4. Menganalisis kelemahan pelaksanaan pembelajaran menggunakan

PAKEM dengan metode tim kuis.

6. Menganalisis peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan PAKEM dengan metode tim kuis.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas X KKy 1 SMKN 1 Wonoasri.
2. Meningkatkan motivasi siswa kelas X KKy 1 SMKN 1 Wonoasri.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi siswa, agar siswa lebih senang belajar konstruksi kayu dan lebih memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa meningkat.
2. Bagi guru, sebagai masukan dan bahan pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan.
3. Bagi peneliti, untuk menambah dan meningkatkan pengetahuan peneliti tentang pembelajaran PAKEM dengan metode tim kuis sebagai salah satu model dan metode pembelajaran.

Tinjauan Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu istilah yang sering kita temui dalam dunia pendidikan, khususnya bagi guru dan siswa. Namun, tidak sedikit orang yang belum mengetahui apa yang dimaksud dengan belajar. Di bawah ini ada beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian belajar yaitu:

- a. James 'O Whittaker merumuskan belajar sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman
- b. Cronbach berpendapat bahwa *learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman
- c. Howard L. Kingskey menyatakan bahwa *learning is the process by which behavior (in the bioader sense) is originated or changed through practice or training*. Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.
- d. Drs. Slameto merumuskan belajar adalah proses usaha yang dilakukan

individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat para ahli yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang dapat menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.³

Belajar menunjukkan pada suatu aktivitas menuju suatu perubahan tingkah laku pada diri individu melalui proses interaksi dengan lingkungannya.⁴ Sedangkan konsep belajar menurut UNESCO adalah menuntut setiap satuan pendidikan untuk dapat mengembangkan empat pilar pendidikan baik untuk sekarang dan masa depan, yaitu: (1) *learning to know* (belajar untuk mengetahui), (2) *learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu), (3) *learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang) dan (4) *learning to live together* (belajar untuk menjalani kehidupan bersama).⁵

2. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan hasil belajar mempunyai hubungan yang sangat erat atau bahkan saling berhubungan. Apabila proses belajar dan mengajar dapat berjalan dengan baik dan siswa dapat belajar dengan maksimal, maka tidak menutup kemungkinan hasil belajar siswa akan baik.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dalam serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh sesuatu. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.⁶ Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan, dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Di bawah ini akan dikemukakan berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar sebagai berikut:⁷

a. Faktor Lingkungan

1) Lingkungan Alami

Lingkungan hidup adalah lingkungan tempat tinggal anak didik,

³ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1991), hal. 12-13.

⁴ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 54.

⁵ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 63.

⁶ Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hal. 3-4.

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, hal. 176-205.

hidup dan berusaha didalamnya. Lingkungan alami merupakan tempat dimana siswa dapat belajar dengan baik. Tempat yang dimaksud adalah lingkungan sekolah dan khususnya ruang kelas. Seorang guru harus bisa menciptakan ruang kelas yang nyaman bagi para siswa, sebagai proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar.

- 2) Lingkungan Sosial Budaya
Manusia adalah makhluk sosial. Makhluk yang berkecenderungan untuk hidup bersama satu sama lain. Apabila interaksi sosial antara siswa, guru dan seluruh anggota lingkungan sekolah dapat berinteraksi dengan baik, maka dalam pembelajaran pun akan merasa aman dan nyaman.
- b. Faktor Instrumental
 - 1) Kurikulum
Kurikulum dapat dipakai oleh guru dalam merencanakan program pembelajaran
 - 2) Program
Program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar
 - 3) Sarana dan fasilitas
Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berdaya guna dan berhasil guna bagi kemajuan belajar anak didik di sekolah.
 - 4) Guru
Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Guru tidak kalah penting dengan faktor-faktor yang lain. Disini guru mempunyai peran penting dalam pembelajaran.
- c. Kondisi Fisiologis
Kondisi fisiologis sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya di bawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereka lekas lelah, mudah mengantuk dan sukar menerima pelajaran.
- d. Kondisi Psikologis
 - 1) Minat

- 2) Kecerdasan
- 3) Bakat
- 4) Motivasi
- 5) Kemampuan kognitif

Menurut Bloom bahwa kategori jenis perilaku hasil belajar adalah sebagai berikut:⁸

- 1) Ranah kognitif
 - a) Pengetahuan
 - b) Pemahaman
 - c) Penerapan
 - d) Analisis
 - e) Sintesis
 - f) Evaluasi
- 2) Ranah Afektif
 - a) Penerimaan
 - b) Partisipasi
 - c) Penilaian dan penerapan sikap
 - d) Organisasi
 - e) Pembentukan pola hidup
- 3) Ranah Psikomotor
 - a) Persepsi
 - b) Kesiapan
 - c) Gerakan terbimbing
 - d) Gerakan terbiasa
 - e) Gerakan kompleks
 - f) Penyesuaian pola gerakan
 - g) Kreativitas

Berdasarkan uraian yang dijelaskan, hasil belajar merupakan hasil perubahan tingkah laku siswa dalam proses pembelajaran. Di dalam hasil belajar ada aspek yang dapat dinilai yaitu aspek kognitif, efektif dan psikomotor. Pada penelitian ini yang dinilai adalah hasil belajar kognitif siswa dan hasil belajar afektif siswa.

⁸ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta Bandung, 2009), hal. 49-55.

Tinjauan Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Di dalam dunia pendidikan sudah tidak asing lagi dengan kata-kata motivasi, apalagi bagi seorang guru tentunya erat sekali dengan masalah motivasi. Untuk mengetahui definisi motivasi lebih lanjut ada beberapa pendapat para ahli tentang pengertian motivasi, diantaranya:

- a. Aunurrahman menyebutkan bahwa motivasi merupakan tenaga pendorong bagi seseorang agar memiliki energi atau kekuatan melakukan sesuatu dengan penuh semangat. Motivasi sebagai suatu kekuatan yang mampu mengubah energi dalam diri seseorang dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.⁹
- b. Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar dan menambah keterampilan dan pengalaman.¹⁰
- c. Motivasi adalah suatu kekuatan yang menimbulkan, memilih, mengarahkan dan meneruskan tingkah laku.
- d. Motivasi belajar adalah dorongan internal pada siswa-siswa untuk mengadakan perubahan tingkah laku.¹¹

Berdasarkan uraian para ahli, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan/ kekuatan dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

2. Fungsi Motivasi

Fungsi motivasi menurut Oemar Hamalik meliputi sebagai berikut:

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan
- b. Berfungsi sebagai pengarah
- c. Berfungsi sebagai penggerak
- d. Memberikan motivasi kepada siswa, berarti kita memberdayakan afeksi mereka agar dapat melakukan sesuatu melalui penguatan langsung (eksternal), penguatan pengganti dan penguatan diri sendiri.

3. Jenis motivasi

Menurut Biggs dan Telfer membedakan macam-macam motivasi dalam

⁹ *Ibid.*, hal. 114.

¹⁰ Martinis Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada, 2007), hal. 155.

¹¹ B. Uno Hamzah, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hal. 23.

belajar yaitu:

- a. Motivasi instrumental
Berarti bahwa siswa belajar karena didorong oleh adanya hadiah atau menghindari hukuman.
- b. Motivasi sosial
Berarti bahwa siswa belajar untuk penyelenggaraan tugas.
- c. Motivasi intrinsik
Berarti bahwa siswa lebih berkeinginan meraih keberhasilan dan menghindarkan diri dari kegagalan.¹²

Tapi secara umum jenis motivasi dibedakan menjadi 2 jenis, masing-masing adalah:

- a. Motivasi ekstrinsik
Merupakan kegiatan belajar yang tumbuh dari dorongan dan kebutuhan seseorang tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajarnya sendiri. Motivasi eksternal adalah dorongan yang berasal dari luar diri individu.

Beberapa bentuk motivasi ekstrinsik diantaranya adalah:

- 1) Belajar demi memenuhi kewajiban
- 2) Belajar demi menghindari hukuman
- 3) Belajar demi memperoleh hadiah material
- 4) Belajar demi meningkatkan gengsi
- 5) Belajar demi memperoleh pujian dari orang lain
- 6) Belajar demi tuntutan jabatan

Kondisi eksternal yang berpengaruh pada belajar yang penting adalah:

- 1) Bahan ajar
- 2) Suasana belajar
- 3) Media dan sumber
- 4) Guru sebagai subyek pembelajar

- b. Motivasi intrinsik
Merupakan kegiatan belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan sesuai kebutuhan dan dorongan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Dengan kata lain motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri siswa.

Bambang Warsita mengemukakan 4 kondisi motivasional sebagai

12 Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran.*, hal. 32.

berikut:

- 1) Perhatian
Dalam kegiatan pembelajaran perlu menarik dan mempertahankan perhatian peserta didik
- 2) Relevansi
Menunjukkan adanya hubungan antara materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik
- 3) Kepercayaan diri
Potensi untuk dapat berinteraksi secara positif dengan lingkungan.
- 4) Kepuasan
Suatu upaya melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan minat, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik sehingga menimbulkan kepuasan dalam diri peserta didik.¹³

Tinjauan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM)

PAKEM berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada anak dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan, agar mereka termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa diperintah dan agar mereka tidak merasa terbebani atau takut. Dalam pembelajaran PAKEM berupaya untuk terus memotivasi anak agar anak mengadakan eksplorasi, kreasi dan bereksperimen terus dalam pembelajaran.¹⁴

PAKEM adalah sebuah pendekatan yang memungkinkan peserta didik mengerjakan kegiatan beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan pemahamannya dengan penekanan belajar sambil bekerja. Dalam pembelajaran ini guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar, termasuk pemanfaatan lingkungan agar pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.¹⁵

1. Pengertian Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan

¹³ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 81-85.

¹⁴ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 324.

¹⁵ Jamal Ma'mur Asmani, *7 Aplikasi PAKEM*, hal. 59-60.

untuk dibaca dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas.

Berikut beberapa teori pembelajaran aktif menurut pendapat beberapa ahli sebagai berikut:

- a. Silberman
Menyatakan bahwa belajar aktif adalah mempelajari dengan cepat, menyenangkan, penuh semangat dan terlibat secara pribadi untuk mempelajari sesuatu dengan baik. Oleh karena itu, siswa harus mendengar, melihat, menjawab pertanyaan dan mendiskusikannya dengan orang lain.
2. Glasgow
Berpandangan bahwa siswa aktif adalah siswa yang bekerja keras untuk mengambil tanggung jawab lebih besar dalam proses belajarnya sendiri.
3. Modell dan Michael
Menggambarkan suatu lingkungan belajar aktif adalah lingkungan belajar aktif adalah lingkungan belajar, dimana para siswa secara individu didukung untuk terlibat aktif dalam proses membangun model mentalnya sendiri, dari informasi yang telah mereka peroleh.
4. UC Davistac Handbook
Pembelajaran aktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menjadi guru bagi mereka sendiri.
5. Mayer
Menurut Mayer, siswa yang aktif tidak hanya sekedar hadir di kelas, menghafalkan dan akhirnya mengerjakan soal-soal di akhir pelajaran. Siswa harus terlibat aktif, baik secara fisik maupun mental. Siswa mestinya juga aktif melakukan praktek dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran (mencari informasi, mengolah informasi dan menyimpulkannya, untuk kemudian diterapkan) dengan menyediakan lingkungan belajar yang membuat siswa tidak tertekan dan senang melaksanakan kegiatan belajar.

Dalam pembelajaran aktif, guru berperan sebagai fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar kepada siswa. Siswa terlibat secara aktif dan berperan dalam proses pembelajaran. Sedangkan guru lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan serta mengatur sirkulasi dan jalannya proses pembelajaran.

2. Pembelajaran Kreatif

Istilah kreatif berasal dari bahasa Inggris *to create* yang merupakan singkatan dari:

- C – *combine* → menggabungkan
- R – *reverse* → membalik
- E – *eliminate* → menghilangkan
- A – *alternative* → kemungkinan lain
- T – *twist* → memutar
- E – *elaborate* → merinci

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreatifitas siswa selama pembelajaran.

Pembelajaran kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam, sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Siswa dikatakan kreatif apabila mampu melakukan sesuatu yang menghasilkan sebuah kegiatan baru yang diperoleh dari hasil berpikir kreatif dengan mewujudkannya dalam bentuk sebuah hasil karya baru.

3. Pembelajaran Efektif

Pembelajaran efektif menuntut keterlibatan siswa secara aktif, karena mereka merupakan pusat kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi. Siswa harus didorong untuk menafsirkan informasi yang disajikan oleh guru sampai informasi tersebut dapat diterima oleh akal sehat.

Berikut beberapa teori pembelajaran efektif menurut pendapat beberapa ahli yaitu:

- a. Pembelajaran efektif berarti proses pembelajaran tersebut bermakna bagi siswa. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.
- b. Pembelajaran dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa membentuk kompetensi siswa, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal.
- c. Hanya dengan kelompok dan selalu aktif saja yang bisa menjamin adanya kebermaknaan

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang melibatkan langsung aktivitas siswa dalam proses pembelajaran langsung sehingga mampu memberikan

informasi/ pengalaman baru kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

4. Pembelajaran Menyenangkan

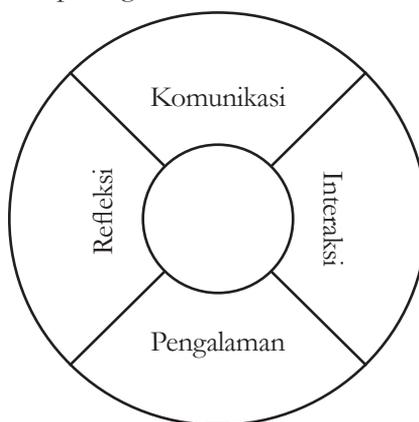
Pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memposisikan sebagai mitra belajar siswa, sehingga dapat menciptakan suasana yang demokratis yang tidak ada beban dalam proses pembelajaran.¹⁶

Definisi lain menyebutkan bahwa pembelajaran menyenangkan maksudnya adalah membuat suasana belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar dan waktu curah anak pada pelajaran menjadi tinggi.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, memilih materi yang tepat serta memilih dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara optimal. Selain itu juga, guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan rasa aman dan nyaman tanpa adanya rasa takut dan tertekan.

5. Prinsip Pembelajaran PAKEM

Terdapat empat prinsip dalam pembelajaran PAKEM yaitu pengalaman, komunikasi, interaksi dan refleksi. Apabila dalam pembelajaran terdapat keempat prinsip tersebut, maka kriteria PAKEM terpenuhi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar:



¹⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 326.

- a. **Pengalaman**
Pada aspek ini siswa belajar banyak melalui berbuat dan dengan melalui pengamatan langsung, sehingga dapat mengaktifkan banyak indra yang dimiliki siswa. Penerapannya antara lain eksperimen, pengamatan, percobaan, penyelidikan dan wawancara.
- b. **Komunikasi**
Pada aspek ini siswa dapat mengungkapkan gagasan, dapat mengonsolidasi pikirannya, mengeluarkan gagasannya, memancing gagasan orang lain dan membuat bangunan makna mereka dapat diketahui oleh guru.
- c. **Interaksi**
Pada aspek ini dapat dilakukan dengan cara interaksi, tanya jawab dan saling melempar pertanyaan dengan begitu siswa dapat mengoreksi kesalahan dan membangun makna, sehingga hasil belajar dapat meningkat.
- d. **Refleksi**
Pada aspek ini siswa dapat memikirkan kembali apa yang telah diperbuat selama proses belajar mengajar berlangsung.

Tabel 2.1
Kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran PAKEM

Komponen	Kegiatan	
	Siswa	Guru
Pengalaman	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan • Melakukan percobaan • Membaca • Melakukan wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kegiatan yang beragam • Mengamati siswa bekerja
	<ul style="list-style-type: none"> • Menghitung • Mengukur • Membuat sesuatu 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesekali mengajukan pertanyaan yang menantang
Interaksi	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi • Mengajukan pertanyaan • Meminta pendapat orang lain • Bekerja dalam kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan dan mengajukan pertanyaan • Mendengarkan, tidak menertawakan dan memberi kesempatan terlebih dahulu kepada siswa lain untuk menjawab • Mendengarkan

		<ul style="list-style-type: none"> • Berkeliling ke kelompok, sesekali duduk bersama kelompok, mendengarkan perbincangan kelompok dan sesekali memberi komentar pertanyaan menantang
Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Memperhatikan, memberi komentar dan pertanyaan yang menantang • Menceritakan • Mendengarkan atau memberi komentar atau memertanyakan • Melaporkan secara lisan atau tertulis • Mengemukakan pikiran atau pendapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendemonstrasikan atau mempertunjukkan • Menjelaskan • Berbicara • Bercerita • Tidak menertawakan • Memajang hasil karya • Memantau agar pemajangan dapat dibaca semua siswa
Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Memikirkan kembali hasil kerja atau pikiran sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempertanyakan • Meminta siswa lain untuk memberikan komentar / pendapat

6. Ciri-ciri Pembelajaran PAKEM

Dalam PAKEM terdapat beberapa ciri-ciri. Dibawah ini ada beberapa pendapat tentang ciri-ciri PAKEM yaitu:

a. Menurut Pelatihan MBS

- 1) Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat
- 2) Guru menggunakan berbagai alat bantu dan cara untuk membangkitkan semangat
- 3) Guru mengatur kelas dengan cara memajang buku-buku dan bahan ajar yang lebih menarik
- 4) Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk belajar kelompok
- 5) Guru mendorong siswa untuk menemukan cara sendiri dalam pemecahan masalah, untuk mengungkapkan gagasannya dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya

- b. Menurut Rose dan Nocholl
 - 1) Menciptakan lingkungan tanpa stress (rileks)
 - 2) Menggunakan bahan ajar yang relevan
 - 3) Mengajar siswa belajar secara emosional yang dapat dilakukan belajar bersama orang lain
 - 4) Melibatkan semua alat indra
 - 5) Menantang siswa dapat berpikir jauh kedepan dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari

7. Landasan Pembelajaran PAKEM

Landasan hukum PAKEM adalah sebagai berikut:

- a. UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003
 - 1) Pasal 4
Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - 2) Pasal 40
Menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.
- b. PP No. 19 tahun 2005, pasal 19
Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian diri sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.
Berikut ini adalah gambaran lengkap mengenai peran guru dan siswa dalam PAKEM:
 - 1) Pembelajaran aktif
 - a) Guru aktif
 - Memantau kegiatan belajar siswa
 - Memberi umpan balik
 - Mengajukan pertanyaan yang menantang
 - Mempertanyakan gagasan siswa
 - b) Siswa aktif
 - Membangun konsep bertanya
 - Bertanya
 - Bekerja, terlibat dan berpartisipasi

- Menemukan dan memecahkan masalah
 - Mengemukakan gagasan
 - Mempertanyakan gagasan
- 2) Pembelajaran kreatif
- a) Guru kreatif
 - Mengembangkan kegiatan yang menarik dan beragam
 - Membuat alat bantu belajar
 - Mengelola kelas dan sumber belajar
 - Memanfaatkan lingkungan
 - Merencanakan proses dan hasil belajar
 - b) Siswa kreatif
 - Membuat/ merancang sesuatu
 - Menulis/ mengarang
- 3) Pembelajaran efektif
- Guru mencapai tujuan pembelajaran
 - Siswa mencapai kompetensi yang diharapkan
- 4) Pembelajaran menyenangkan
- a) Siswa senang karena :
 - Kegiatannya menarik, menantang dan meningkatkan motivasi
 - Mendapat pengalaman secara langsung
 - Kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah semakin meningkat
 - Tidak membuat siswa takut
 - b) Guru senang karena mampu mengondisikan anak agar mampu:
 - Berani mencoba/ berbuat
 - Berani bertanya
 - Berani memberikan gagasan/ pendapat
 - Berani mempertanyakan gagasan orang lain

8. Tujuan Pembelajaran PAKEM

Berikut ini adalah tujuan dari pembelajaran PAKEM yaitu:

- a. Menilai kemampuan individual melalui tugas tertentu
- b. Menentukan kebutuhan pembelajaran
- c. Membantu dan mendorong siswa
- d. Membantu dan mendorong guru untuk mengajar yang lebih baik lagi
- e. Menentukan strategi pembelajaran

- f. Akuntabilitas lembaga
- g. Meningkatkan kualitas pendidikan

Kelemahan-kelemahan dalam PAKEM adalah:

- a. Menuntut guru untuk aktif dan kreatif dalam pengembangan ilmu dan wawasannya
- b. Mengharuskan guru untuk berperan aktif, proaktif dan kreatif dalam mencari dan merancang media/ bahan ajar, alternatif yang mudah, murah dan sederhana namun tetap relevan dengan tema pelajaran yang sedang dipelajari.

Tinjauan Metode Tim Kuis

1. Pengertian Metode

Beberapa teori atau pendapat para ahli tentang pengertian metode adalah sebagai berikut:

Nasution

Metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu Methodos. *Methodos* berasal dari kata “*meta*” berarti melalui dan “*bodos*” berarti jalan sehingga metode berarti jalan yang harus dilalui atau cara untuk melakukan sesuatu/ prosedur.

Asnely

Dalam bahasa Arab, metode bisa bermakna “*minhaj, al-wasilah, al-kaiyah, al-thariqah*”. Semua kata ini berarti jalan atau cara yang harus ditempuh.

Winkel

Menyebut metode dengan istilah prosedur didaktik

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu cara yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan siswa mendapatkan hasil belajar yang optimal.

2. Metode Tim Kuis

Metode tim kuis merupakan salah satu cara proses pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang mereka pelajari dengan cara menyenangkan dan tidak mengancam atau tidak membuat siswa takut. Sedangkan menurut Marno dan Idris mengemukakan bahwa metode tim kuis adalah strategi yang diterapkan untuk memberdayakan seluruh siswa dengan mempelajari topik pembelajaran dan membagi kelompok belajar

dimana setiap kelompok akan diberi tugas membuat pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan topik pembelajaran.

Langkah-langkah metode tim kuis:

- a. Pilihlah topik yang bisa disajikan dalam 3 segmen
- b. Bagilah siswa menjadi tiga tim
- c. Jelaskan format pelajaran dan mulailah penyajian materinya, batasi hingga 10 menit atau kurang dari itu
- d. Perintahkan tim A untuk menyiapkan kuis jawaban singkat, kuis tersebut harus sudah siap dalam tidak lebih dari 5 menit. Tim B dan C menggunakan waktu ini untuk memeriksa catatan mereka
- e. Tim A memberi kuis kepada anggota tim B. jika tim B tidak bisa menjawab satu pertanyaan, tim C segera menjawabnya
- f. Tim A mengarahkan pertanyaan berikutnya kepada anggota tim C dan mengulang proses tersebut
- g. Ketika kuisnya selesai, lanjutkan dengan segmen kedua dari pelajaran anda, dan tunjuklah tim B sebagai pemandu kuis
- h. Setelah tim B menyelesaikan kuisnya, lanjutkan dengan segmen ketiga dari pelajaran anda, dan tunjuklah tim C sebagai pemandu kuis

Variasi

- a. Berikan tim pertanyaan kuis yang telah dipersiapkan yang darinya mereka pilih kapan mereka mendapat giliran menjadi pemandu kuis
- b. Berikan satu penyajian materi secara kontinyu, bagilah siswa menjadi dua tim. Pada akhir pelajaran perintahkan dua tim untuk saling memberi kuis.

Sintax pembelajaran PAKEM dengan metode tim kuis

Tabel 2.2
Sintax pembelajaran PAKEM dengan metode tim kuis

• Kegiatan awal Menyampaikan motivasi, apersepsi dan tujuan pembelajaran	Guru menyampaikan motivasi, apersepsi dan tujuan pembelajaran dengan mengaplikasikan dengan kehidupan sehari-hari dan memberi pertanyaan
• Menyampaikan informasi	Guru menyampaikan informasi pada siswa tentang pembelajaran PAKEM dengan metode tim kuis dan tata cara pelaksanaannya

• Kegiatan inti	Guru membagi 4 kelompok secara homogen Tiap-tiap kelompok diberi tugas untuk membuat soal dan jawaban Guru meminta perwakilan dari kelompok untuk membacakan soal kepada kelompok lain. Sedangkan, kelompok lain bertugas untuk menjawab soal tersebut
• Membimbing diskusi kelompok	Guru membimbing siswa dalam membuat soal dan jawaban yang sesuai dengan materi
• Kegiatan akhir Menarik kesimpulan dan evaluasi	Guru membimbing siswa menarik kesimpulan dan memberi evaluasi pada akhir pembelajaran

Metode Penelitian

1. Tempat dan Waktu

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Wonoasri, Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2016/2017.

b. Waktu Penelitian

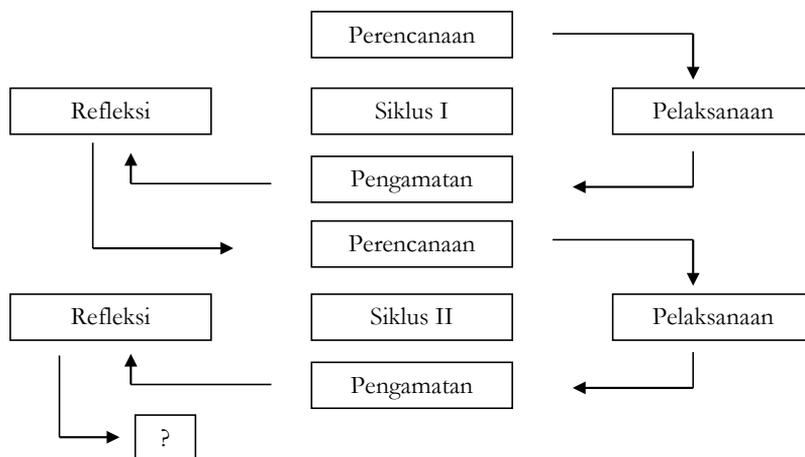
Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Mei 2011 atau semester 2 Tahun Pelajaran 2016/2017.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X KKy 1, Subjek penelitian berjumlah 31 siswa.

3. Prosedur Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam melaksanakan tugas pokoknya, yaitu mengelola pelaksanaan proses pembelajaran (Basrowi dan Suwandi, 2008: 48). Secara garis besar pelaksanaan tindakan kelas dilakukan melalui siklus-siklus, dimana siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu (1) Perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.



Gambar 3.1 Model penelitian tindakan kelas¹⁷

Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Siklus I

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun dan menyiapkan. Perangkat serta instrumen pembelajaran, meliputi silabus, rencana pembelajaran, soal tes, angket, serta lembar obsevasi sebagai sumber data yang akan dinilai.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap ini merupakan penerapan dari tahap perencanaan yang sesuai dengan skenario pembelajaran.

1) Kegiatan awal

- a) Memberi motivasi dan persepsi kepada siswa
- b) Menyampaikan tujuan dari kegiatan pembelajaran

2) Kegiatan inti

- a) Guru membimbing siswa membentuk kelompok yang terdiri 4 kelompok yaitu A, B, C, dan D.
- b) Guru meminta kelompok A untuk membuat soal beserta jawabannya selama 10 menit. Dan kelompok lain diminta untuk mempelajari materi.
- c) Salah satu siswa dari kelompok A maju ke depan kelas untuk

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006).

- membacakan soal yang sudah dibuat kepada kelompok B. Jika kelompok B tidak bisa menjawab maka akan dilempar ke kelompok C dan seterusnya.
- d) Kelompok A selesai membacakan semua soal maka selanjutnya kelompok B yang membuat soal dan seterusnya sampai semua kelompok mendapat gantian membacakan soal pada kelompok lain.
- 4) Kegiatan akhir
 - 1) Guru bersama siswa menarik kesimpulan
 - 2) Guru menutup proses belajar mengajar
- c. Tahap pengamatan

Pada tahap pengamatan ini peneliti menggunakan 2 observer. Observer 1 mengamati keaktifan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dan observer 2 mengamati kualitas pelaksanaan pembelajaran, pengamatan ini menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan.
 - d. Tahap refleksi

Selanjutnya pada tahap refleksi ini kegiatan yang dilakukan peneliti adalah menganalisis kekurangan dan kelemahan pelaksanaan tindakan dan sekaligus menyusun pembelajaran untuk siklus selanjutnya.

Siklus II

Tahap yang dilakukan pada siklus II pada prinsipnya sama dengan siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

Tindakan yang akan dilakukan pada siklus II sesuai dengan hasil diskusi peneliti. Hasil refleksi siklus I selama pelaksanaan pada siklus II juga diadakan observasi dengan instrumen-instrumen pengamatan. Hasil observasi dianalisa untuk menentukan apakah perlu perubahan tindakan atau mengakhiri penelitian.

4. Data

Data yang digunakan sebagai dasar penilaian adalah sebagai berikut:

- a. Data kognitif berupa hasil tes tertulis siswa. Data ini diambil untuk melihat hasil belajar siswa
- b. Data motivasi siswa berupa isian angket motivasi belajar siswa. Data ini diambil untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. Data afektif berupa data keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- d. Data kualitas pelaksanaan pembelajaran berupa data aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian adalah:

1. Tes
Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data kognitif siswa. Pengumpulan datanya melalui tes tertulis yang diberikan dalam bentuk soal uraian sebanyak 5 butir.
2. Angket
Metode angket digunakan untuk mengumpulkan data motivasi belajar siswa. Pengumpulan data dengan menggunakan angket tertutup yang diisi oleh siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.
3. Observasi
Observasi digunakan untuk mengumpulkan data afektif siswa dan kualitas pelaksanaan pembelajaran.

6. Instrumen Penelitian

1. Instrumen pelaksanaan pembelajaran
 - a. Silabus
 - b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 - c. Soal latihan
2. Instrumen pengumpulan data
 - a. Soal tes
 - b. Lembar angket
 - a. Lembar observasi aktivitas siswa
 - b. Lembar observasi kualitas pelaksanaan pembelajaran

7. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

- a) Soal tes
 - 1) Validitas
Di sini peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar untuk menghitung validitas soal tes.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2) - \sum X^2} \sqrt{N\sum Y^2 - \sum Y^2}}$$

r_{xy} = koefisien korelasi *product moment*

n = subjek uji coba

$\sum x$ = jumlah x skor total

$\sum x^2$ = jumlah x kuadrat skor butir skor total

$\sum y$ = jumlah y skor total

$\sum y^2$ = jumlah y kuadrat skor butir skor total

Harga r_{xy} menurut Arikunto (2004: 18) sebagai berikut :

0,800 – 1,00 = sangat

0,600 – 0,800 = tinggi

0,400 – 0,600 = cukup

0,200 – 0,400 = rendah

0,00 – 0,200 = sangat rendah

Kriteria validitas instrumen ditetapkan sebagai berikut:

- Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (taraf signifikan 5%), maka butir soal dinyatakan valid
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (taraf signifikan 5%), maka butir soal dinyatakan tidak valid

2) Reliabilitas

Sedangkan untuk menghitung reliabilitas soal tes uraian peneliti menggunakan rumus alpha, yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

keterangan

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians butir/ skor tiap-tiap item

σ_t^2 = varian total

Kriteria reliabilitas ditetapkan sebagai berikut

- Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (taraf signifikan 5%), maka butir soal dinyatakan reliabel
- Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (taraf signifikan 5%), maka butir soal dinyatakan tidak reliabel

b) Angket

Disini angket motivasi siswa menggunakan skala model *likert*, yaitu:

- a. SS (sangat setuju)
- b. S (setuju)
- c. N (netral)
- d. TS (tidak setuju)
- e. STS (sangat tidak setuju)

Adapun penilaian untuk jawaban-jawaban tersebut adalah sebagai berikut:

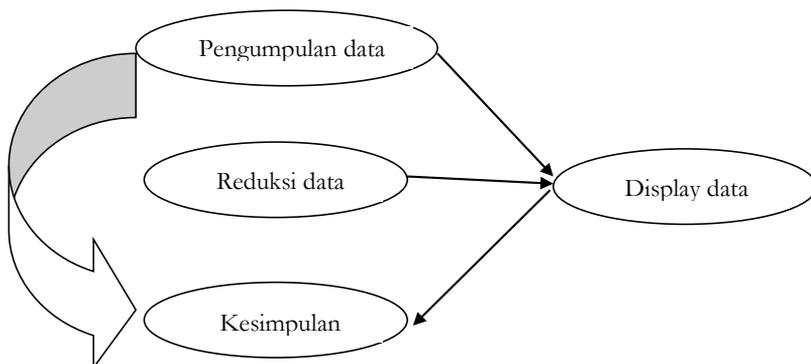
- i. Untuk pertanyaan positif
SS diberi skor 5, S diberi skor 4, N diberi skor 3, TS diberi skor 2 dan STS diberi skor 1
- ii. Untuk pertanyaan negatif
SS diberi skor 1, S diberi skor 2, N diberi skor 3, TS diberi skor 4 dan STS diberi skor 5

Kriteria penilaiannya (Suharsimi Arikunto, 2004: 18) adalah:

81% - 100%	: baik sekali
61% - 80%	: baik
41% - 60%	: cukup baik
21% - 40%	: kurang baik
0% - 20%	: sangat kurang baik

8. Analisis Data

Analisis data dalam penilaian ini adalah menggunakan teknik kualitatif yang modelnya adalah teknik analisis interaktif. Teknik analisis ini meliputi: pengumpulan data, reduksi data, display data, dan kesimpulan.



Gambar 3.2 Proses analisis data kualitatif

Dari gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa:

1. Pengumpulan data
Data diperoleh dengan menggunakan metode tes, metode angket, metode observasi. Proses pengumpulan data dilakukan sejak awal sebelum penelitian dilakukan sampai berakhirnya penyusunan laporan penelitian.
2. Reduksi data
Proses penyederhanaan dilakukan melalui seleksi, pemfokusan, dan pengabstraksian data mentah menjadi data yang bermakna. Pada metode tes dan metode angket penyederhanaan datanya dilakukan pada saat selesai pengambilan data di akhir pembelajaran pada tiap-tiap siklusnya. Sedangkan, pada metode observasi penyederhanaannya setelah proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung yaitu pada pertemuan I dan II pada masing-masing siklus.
3. Display data
Proses penampilan data secara lebih sederhana dalam bentuk naratif, representatif, tabular termasuk dalam format matriks atau grafik. Display data dilakukan setelah data yang ada direduksi dan dideskripsikan.
4. Kesimpulan
Proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisasi dalam bentuk pernyataan kalimat dan atau formula yang singkat dan padat untuk menjawab rumusan masalah.

9. Indikator Keberhasilan

Tabel 3.1
Indikator Keberhasilan

No	Indikator	Base Line	Target	Cara mengukur dan menghitung
1	Rata-rata hasil belajar kognitif	60,32	70	Tes $\text{Rata-rata} = \frac{\Sigma \text{nilai siswa}}{\Sigma \text{seluruh siswa}}$
2	Rata-rata motivasi belajar siswa	59,74	70	Angket $\text{Rata-rata} = \frac{\Sigma \text{nilai siswa}}{\Sigma \text{seluruh siswa}}$

3	Hasil belajar afektif	-	65	Observasi $\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$
4	Kualitas pelaksanaan pembelajaran	-	80	Observasi $\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$

Dasar penentuan target pencapaian:

1. Target nilai rata-rata ketuntasan hasil belajar kognitif adalah 70. Penentuan target pencapaian ini berdasarkan KKM di SMKN 1 Wonoasri yaitu 65.
2. Target nilai rata-rata motivasi belajar siswa adalah 70. Penentuan target pencapaian ini berdasarkan skor yang diperoleh siswa dari pengisian angket motivasi belajar siswa.
3. Target pencapaian hasil belajar afektif siswa adalah 65. Penentuan target pencapaian ini berdasarkan pada lembar observasi hasil belajar siswa.
4. Target pencapaian nilai kualitas pembelajaran adalah 80. Penentuan target pencapaian ini berdasarkan pada lembar observasi pelaksanaan pembelajaran.

Hasil Penelitian

1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

- a. Validitas Instrumen

Tabel perhitungan validitas soal uraian dirangkum dalam tabel 4.1.

Tabel 4.1 Validitas soal uraian siklus I dan siklus II

Nomor soal	Validitas	
	Siklus I	Siklus II
1	0,267	0,846
2	0,206	0,475
3	0,772	0,330
4	0,699	0,635
5	1,099	0,593

b. Reliabilitas Instrumen

Tabel hasil dari perhitungan reliabilitas dirangkum dalam tabel 4.2

Tabel 4.2 Reliabilitas soal uraian siklus I dan siklus II

Tindakan	Reliabilitas
Siklus I	0,521
Siklus II	0,551

2. Pelaksanaan Pembelajaran

a. Siklus I

1) Tindakan I

Tindakan I dilakukan melalui beberapa tahap kegiatan yaitu kegiatan awal, inti dan akhir. Kegiatan awal pelaksanaan pembelajaran diisi dengan memberi motivasi dan pertanyaan sesuai materi serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi *menyiapkan proses konstruksi kayu*. Untuk memperjelas materi yang disampaikan guru meminta siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 8 siswa dalam 1 kelompok secara heterogen dan selanjutnya siswa diminta untuk membuat 5 soal dan jawaban yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Soal yang sudah dibuat kemudian dibacakan didepan kelas untuk dijawab oleh kelompok lain. Pada tahap akhir pembelajaran guru membimbing siswa menarik kesimpulan dan evaluasi. Pada siklus I terdapat 14 siswa yang belum tuntas dan menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas hasil belajar kognitif siswa mencapai 67,16 dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65.

2) Observasi I

Hasil observasi terhadap proses pembelajaran pada siklus I menunjukkan bahwa kualitas pelaksanaan pembelajaran masih ada yang perlu diperbaiki. Hal ini ditunjukkan nilai kualitas pelaksanaan pembelajaran sebesar 76,92%.

Tabel 4.3
Hasil Observasi Kualitas Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Kegiatan pembelajaran	Skor siklus I	Skor maksimal
Kegiatan guru	27	32
Kegiatan siswa	13	20
Jumlah skor	40	52
Nilai	76,92	100

3) Refleksi I

Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan adanya kekurangan pada siklus I. Kekurangan-kekurangan tersebut adalah:

- a) Guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran.
- b) Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Hal ini ditunjukkan kurang dari 15 siswa yang belum menyiapkan buku pelajaran.
- c) Selama kegiatan belajar mengajar, siswa yang merespon materi belum semuanya fokus, masih ada siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya. Hal ini disebabkan karena masih banyak siswa yang belum paham dengan metode pembelajaran yang digunakan.
- d) Masih banyak siswa yang belum bisa menarik kesimpulan yang sesuai materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan karena siswa belum paham materi yang disampaikan.
- e) Alokasi waktu pada proses pelaksanaan pembelajaran masih kurang. Hal ini disebabkan karena siswa kurang bekerjasama kelompok dalam mengerjakan tugas kuis.

b. Siklus II

1) Perencanaan Tindakan II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, dilakukan penyusunan perencanaan pelaksanaan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi yang lebih menarik berkaitan dengan materi yang diberikan sesuai contoh permasalahan sehingga siswa lebih terfokus dengan materi yang disampaikan. Contohnya pada materi pembiasan cahaya guru memberi permasalahan

pensil yang dimasukkan kedalam gelas yang berisi air dengan memperagakan langsung dan siswa diminta untuk mengamatinya.

- 2) Guru memberi sanksi kepada siswa yang tidak membawa buku pelajaran dengan pemberian tugas.
 - 3) Guru memberi penjelasan lebih mendetail mengenai metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa lebih mudah mengikuti proses pembelajaran.
 - 4) Memberi kesempatan bertanya kepada siswa jika ada materi yang belum paham.
 - 5) Guru lebih aktif membimbing diskusi kelompok dan memberi motivasi siswa dengan pemberian tambahan nilai dan pemberian hadiah agar siswa dapat membuat soal kuis dan jawaban tepat waktu.
- 2) Pelaksanaan Tindakan II
- Pelaksanaan tindakan II sama dengan pelaksanaan tindakan I yaitu kegiatan awal, inti dan akhir. Dalam pelaksanaan tindakan II dilakukan perbaikan atas tindakan I yang tertera dalam perencanaan tindakan II. Hal ini bertujuan supaya kualitas pelaksanaan pembelajaran meningkat.
- 3) Observasi II
- Hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II berdasarkan lampiran 29 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran siklus II

Kegiatan pembelajaran	Skor siklus II	Skor maksimal
Kegiatan guru	27	32
Kegiatan siswa	16	20
Jumlah skor	43	52
Nilai	82,69	100

- 4) Refleksi II
- Hasil observasi selama pelaksanaan tindakan siklus II menunjukkan proses pelaksanaan pembelajaran siklus II lebih baik dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. hal tersebut ditunjukkan adanya

peningkatan skor pada siklus II, peningkatan tersebut meliputi:

- a) Kerjasama siswa dalam diskusi kelompok menjadi lebih baik sehingga siswa dapat menyelesaikan tugas tepat waktu dan siswa dapat lebih aktif bertanya dan menjawab soal kuis.
- b) Rata-rata nilai hasil belajar kognitif siswa meningkat sebesar 6,97%. Pada siklus I nilai rata-rata evaluasi sebesar 67,16, pada siklus II sebesar 74,13.
- c) Nilai kualitas pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 5,77% pada siklus I nilainya sebesar 76,16, sedangkan pada siklus II sebesar 82,69.

3. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif diperoleh dari hasil evaluasi yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Hasil evaluasi pada disajikan secara ringkas dalam tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Siklus I dan II

Data	Siklus I	Siklus II
Nilai tertinggi	80	86
Nilai terendah	52	53
Jumlah nilai seluruh siswa	2082	2298
Jumlah siswa	31	31
Nilai Rata-rata	67,16	74,13

4. Motivasi belajar siswa

Motivasi belajar siswa diperoleh dari pengisian angket pada akhir pembelajaran. Hasil pengisian angket dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata tiap siklus mengalami peningkatan. Hasil pengisian angket pada lampiran 24 dan 25. Pada siklus I nilai rata-rata sebesar 63,42 dan 18 siswa mempunyai motivasi baik, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata sebesar 76,09 dan 20 siswa mempunyai motivasi baik.

5. Hasil belajar afektif siswa

Hasil belajar afektif siswa diperoleh dari data obsevasi saat pembelajaran berlangsung. Hasil lembar obsevasi dapat disimpulkan bahwa nilai tiap siklus mengalami peningkatan. Hasil lembar obsevasi pada lampiran 26 dan 27. Pada siklus I nilai sebesar 60,23%, sedangkan pada siklus II nilai sebesar 69,35%.

Analisis dan Pembahasan

1. Analisis dan Pembahasan Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Validitas Instrumen

Hasil uji validitas soal siklus I dan siklus II pada lampiran 15 dan 17 dirangkum dalam tabel 4.6 dan 4.7. Rangkuman validitas soal dari tabel tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I butir soal nomor 1 dan 2 menghasilkan $r_{xy \text{ hitung}}$ lebih kecil dari pada $r_{xy \text{ tabel}}$ sebesar 0,349 sedangkan butir soal nomor 3, 4, 5 menghasilkan $r_{xy \text{ hitung}}$ lebih besar dari pada $r_{xy \text{ tabel}}$ sebesar 0,349 dan siklus II pada butir soal nomor 1, 2, 4, 5 menghasilkan $r_{xy \text{ hitung}}$ lebih besar dari pada $r_{xy \text{ tabel}}$ sebesar 0,349 sedangkan butir soal nomor 3 menghasilkan $r_{xy \text{ hitung}}$ lebih kecil dari pada $r_{xy \text{ tabel}}$ sebesar 0,349. Soal yang diujikan dalam penelitian siklus I untuk soal nomor 3, 4, 5 dalam kategori valid, sedangkan soal nomor 2, 3 dalam kategori tidak valid dan siklus II soal nomor 3 dalam kategori tidak valid, sedangkan soal nomor 1, 2, 4, 5 tersebut dalam kategori valid (tabel 4.6 dan 4.7).

Tabel 4.6 Validitas soal uraian siklus I

No. Soal	$r_{xy \text{ hitung}}$	$r_{xy \text{ tabel}}$	Keterangan
1	0,267	0,349	Tidak Valid
2	0,206	0,349	Tidak Valid
3	0,772	0,349	Valid
4	0,699	0,349	Valid
5	1,099	0,349	Valid

Tabel 4.7 Validitas soal uraian siklus II

No. Soal	$r_{xy \text{ hitung}}$	$r_{xy \text{ tabel}}$	Keterangan
1	0,846	0,349	Valid
2	0,475	0,349	Valid
3	0,330	0,349	Tidak Valid
4	0,635	0,349	Valid
5	0,593	0,349	Valid

b. Reliabilitas instrumen

Tabel 4.8 reliabilitas soal uraian siklus I dan II

Tindakan	Reliabilitas	$r_{xy \text{ tabel}}$	Keterangan
Siklus I	0,521	0,349	Reliabel
Siklus II	0,551	0,349	Reliabel

Hasil uji reliabilitas soal siklus I dan siklus II pada lampiran 18 dan 19 dirangkum dalam tabel 4.8. Rangkuman reliabilitas soal dari tabel tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I menghasilkan $r_{xy \text{ hitung}}$ sebesar 0,521 lebih besar dari pada $r_{xy \text{ tabel}}$ yaitu 0,349. Pada siklus II menghasilkan $r_{xy \text{ hitung}}$ sebesar 0,551 lebih besar dari pada $r_{xy \text{ tabel}}$ yaitu 0,349. Soal yang diujikan dalam penelitian siklus I dan siklus II tersebut dalam kategori reliabel.

2. Hasil belajar kognitif

Tabel 4.9 hasil belajar kognitif

Uraian	Target	Peningkatan	Capaian	
			Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Skor	-	216	2082	2298
Nilai rata-rata	70	6,97	67,16	74,13

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa PAKEM dengan metode tim kuis dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini diprediksi karena siswa dapat bekerjasama kelompok dengan baik dan aktif dalam menjawab maupun mengajukan pertanyaan. Pada siklus I ada permasalahan yang dihadapi siswa dalam menyelesaikan soal tes.

3. Motivasi belajar siswa

Tabel 4.10 motivasi belajar siswa

Uraian	Target	Peningkatan	Capaian	
			Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Nilai	-	393	1966	2359
Nilai rata-rata	70	12,67	63,42	76,09

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa PAKEM dengan metode tim kuis dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan ini disebabkan karena

model pembelajaran yang digunakan oleh praktikan berbeda dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran. Pada siklus I menunjukkan ada 11 siswa mempunyai predikat cukup baik, 18 siswa baik dan 2 siswa baik sekali, sedangkan pada siklus II menunjukkan ada 2 siswa mempunyai predikat cukup baik, 20 siswa baik dan 9 siswa baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

4. Hasil belajar afektif

Tabel 4.11 hasil belajar afektif

Uraian	Target	Peningkatan	Capaian	
			Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Skor	-	17	112	129
Nilai	65	9,12	60,23	69,35

Tabel 4.11 menunjukkan bahwa hasil belajar afektif siswa mengalami peningkatan. Hal ini disebabkan karena motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan sehingga siswa dapat aktif dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru dan siswa tidak merasa takut pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung karena guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Pada siklus I siswa yang bertanya 1x berjumlah 10 siswa, sedangkan pada siklus II siswa yang bertanya 1x ada 15 siswa dan siswa yang bertanya 2x ada 6 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah aktif bertanya sehingga proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung aktif, menyenangkan dan siswa dapat lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

5. Kualitas pelaksanaan pembelajaran

Tabel 4.12 kualitas pelaksanaan pembelajaran

Uraian	Target	Peningkatan	Capaian	
			Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Skor	-	3	40	43
Nilai	80	6,97	76,92	82,69

Tabel 4.12 kualitas pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan. Peningkatan terlihat dari kenaikan nilai keberhasilan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pada siklus II guru lebih memotivasi

siswa dan membimbing siswa dalam berdiskusi kelompok serta siswa lebih aktif dalam menjawab soal kuis.

Penutup

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan PAKEM dengan metode tim kuis dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan sebesar 6,97 dari siklus I sebesar 67,16 menjadi 74,13 pada siklus II. Penerapan PAKEM dengan metode tim kuis dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Nilai rata-rata hasil pengisian angket motivasi siswa mengalami peningkatan sebesar 12,67 dari siklus I sebesar 63,42 menjadi 76,09 pada siklus II. Penerapan PAKEM dengan metode tim kuis dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hasil observasi belajar afektif siswa mengalami peningkatan sebesar 9,12% dari siklus I sebesar 60,23% menjadi 69,35% pada siklus II. Penerapan PAKEM dengan metode tim kuis dapat meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi kualitas pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 5,77% dari siklus I sebesar 76,92% menjadi 82,69% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut; bagi guru ketika dalam pembelajaran konstruksi kayu disarankan untuk menerapkan PAKEM dengan metode tim kuis karena dapat mengaktifkan siswa sehingga motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Dalam pembelajaran konstruksi kayu guru juga diharapkan dapat memberikan motivasi yang lebih banyak dalam pelaksanaan pembelajaran. Kemudian bagi siswa, ketika dalam pembelajaran diharapkan lebih aktif dan kreatif agar hasil belajarnya lebih meningkat. Selanjutnya bagi peneliti lanjutan, soal yang diujikan sebaiknya berjumlah lebih dari 5 soal tes untuk menghindari jika ada soal yang tidak valid. Lembar observasi sebaiknya memberi tempat khusus untuk melengkapi saran pada karena instrumen observasi tidak mengakomodasi item pertanyaan di lembar observasi. Tingkat kesukaran soal tes yang akan digunakan sebaiknya dihitung dulu untuk mengetahui soal tes tersebut punya tingkat kesukaran yang hampir sama apa tidak.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- , 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- , 2006. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *7 Aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1991. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Hamzah, B. Uno. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Yamin, Martinis. 2007. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada.