

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
TEMA KEGEMARANKU SUBTEMA GEMAR BEROLAHRAGA MELALUI
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SAL SISWA**

Sri Depi Puspita

Min 15 Bener Meriah

ita94993@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan PTK (Penilaian Tindakan Kelas) yang bertujuan untuk mengetahui Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kegemaranku Subtema Gemar Berolahraga Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Sal Siswa. Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*), maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) dapat meningkatkan hasil belajar Materi Kegemaranku Siswa Kelas I MIN 15 Bener Meriah. 1) Guru yang mengalami kesulitan dapat menerapkan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar kelas. 2) Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) disarankan untuk membikin Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) yang lebih menarik dan bervariasi

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Pembelajaran Kooperatif, Tipe SAL.

ABSTRACT

This research is a PTK (Classroom Action Assessment) which aims to find out Efforts to Improve Learning Outcomes My Favorite Theme Sub-theme Enjoys Exercising Through Student Sal Type Cooperative Learning. Based on the results of research by applying the KWL Strategy type cooperative learning model (Know, Want to know, Learner), the following conclusions can be drawn: Using the KWL Strategy (Know, Want to know, Learner) can improve learning outcomes My Favorite Material Class I Students MIN 3 North Plains. 1) Teachers who experience difficulties can apply the KWL Strategy (Know, Want to know, Learner) as an alternative to improve the quality of the class teaching and learning process. 2) KWL Strategy (Know, Want to know, Learner) is recommended to make the KWL Strategy (Know, Want to know, Learner) more interesting and varied

Keywords: Student Learning Outcomes, Cooperative Learning, SAL Type.

Pendahuluan

Pendidikan sebagai suatu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia seutuhnya berjiwa Pancasila. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional juga menyatakan sebagai berikut:

“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”

Disamping itu, pendidikan juga merupakan suatu sarana yang paling efektif dan efisien dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk mencapai suatu dinamika yang diharapkan.

Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilakukan di Kelas I MIN 15 Bener Meriah, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Materi Gemar Berolahraga siswa rendah di bawah standar ketuntasan Minimal yaitu dibawah 70.

Dengan belajar secara menghafal membuat konsep-konsep berolahraga yang telah diterima menjadi mudah dilupakan. Hal ini merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh seorang guru. Guru dituntut lebih kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Dikembangkan, misal dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran. Kesiapan guru dalam manajemen pembelajaran akan membawa dampak positif bagi siswa diantaranya hasil belajar siswa akan lebih baik dan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Materi Menghargai Peninggalan Sejarah adalah Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) karena siswa dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, sehingga aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung meningkat.

Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada..

Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di MIN 15 Bener Meriah Provinsi Sumatera Utara, yang berada daerah cukup jauh dari kota sekitar 20 km dari kota Kabupaten dan memiliki akses jalan yang cukup ekstrim. MIN 15 Bener Meriah ini mempunyai fasilitas yang serba kurang lengkap dengan seadanya. Dengan jumlah guru sebanyak 12 orang Guru Tetap terdiri dari 1 Kepala Sekolah, 8 Guru Kelas, 3 Guru Pendidikan Agama Islam, 1 Guru Pejaskes, 1 dan 1 tenaga Kependidikan.anya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Waktu Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan selama 3 bulan yaitu pada bulan September sampai dengan Nopember 2015. Penelitian ini pada materi Materi Menghargai Peninggalan Sejarah diajarkan. Penelitian ini direncanakan sebanyak 2 siklus masing-masing siklus 1 kali pertemuan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

A. Deskripsi kondisi Awal

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Metode Pembelajaran

Tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) pada Materi Kegemaranku. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Kamis 15 Desember 2022 dari pukul 07.00 s.d 10.10 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 15 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 140 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 15 menit.

Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan icebreaking berupa menyanyi, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan icebreaking yang dilakukan guru.

Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*), pertama- tama guru membagi siswa dalam 6 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa.

Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama diskusi berlangsung guru berkeliling kelompok untuk mengawasi siswa bekerja sambil sesekali mengomentari hasil kerja siswa. Perwakilan setiap kelompok kemudian membacakan hasil diskusi kelompok. Siswa dari kelompok lain akan ditanyakan pendapatnya terkait jawaban kelompok yang sedang presentasi. Jika terdapat kekeliruan, guru terlebih dahulu meminta sesama siswa yang melakukan perbaikan. Siswa yang hasil temuan kelompok yang benar dan mempresentasikan dengan bagus mendapatkan pujian dari guru sedangkan siswa yang belum melakukan dengan maksimal dimotivasi dan diberi penguatan. Kegiatan akhir antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan strategi Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*), (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangangembira.

c. Observasi

Partisipasi siswa Kelas I MIN 15 Bener Meriah ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada kondisi awal setelah dilakukan penerapan model pembelajaran menggunakan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*). Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung. Dengan adanya masalah yang terjadi pada kondisi awal, maka kami bersama pengamat merefleksikan masalah tersebut agar mampu diperbaiki pada siklus I dengan harapan semua siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Partisipasi siswa Kelas I MIN 15 Bener Meriah dalam kegiatan belajar mengajar Sejarah. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada kondisi awal. Hasil belajar siswa pada kondisi awal tidak dengan penerapan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) dengan jumlah 31 terdapat 10 siswa atau 66,7 % yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 5 Siswa atau 33,3% yang tidak tuntas, dengan nilai rata-rata sebesar 71. Data dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel.1 hasil ulangan harian kondisi awal

No	Inisial Nama	Nilai	Keterangan
1	S0001	70	Tuntas
2	S0002	65	Tidak Tuntas
3	S0003	70	Tuntas
4	S0004	70	Tuntas
5	S0005	80	Tuntas
6	S0006	65	Tidak Tuntas
7	S0007	75	Tuntas
8	S0008	80	Tuntas
9	S0009	70	Tuntas
10	S0010	60	Tuntas
11	S0011	70	Tuntas
12	S0012	85	Tuntas
13	S0013	60	Tidak Tuntas
14	S0014	80	Tuntas
15	S0015	65	Tidak Tuntas
16	S0016	50	Tidak Tuntas
17	S0017	70	Tuntas
18	S0018	70	Tuntas
19	S0019	75	Tuntas
20	S0020	50	Tidak Tuntas
21	S0021	80	Tuntas
22	S0022	70	Tuntas
23	S0023	75	Tuntas
24	S0024	50	Tidak Tuntas
25	S0025	70	Tuntas
26	S0026	70	Tuntas
27	S0027	75	Tuntas
28	S0028	50	Tidak Tuntas
29	S0029	80	Tuntas
30	S0030	80	Tuntas
31	S0031	50	Tidak Tuntas
	Jumlah	2130	
	Rata-rata	68,7	
	Ketuntasan Klasikal	67,7%	

d. Refleksi

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada materi Materi Kegemaranku dengan menerapkan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) ternyata hasil yang didapat nilai rata-rata sebesar 68,7 dan secara klasikal sebesar 67,7%. Hal ini masih jauh dari harapan. Oleh karena itu refleksi yang dikemukakan akan difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi Materi Kegemaranku.

Pada kondisi awal terdapat kekurangan pemahaman siswa pada materi bahan Kegemaranku. Menurut pengamat, ada beberapa hal yang menyebabkan hal ini terjadi. Pertama, siswa tidak fokus pada pengisian LKS sehingga ada bagian tertentu dari isi LKS yang tidak terisi dengan sempurna. Kedua, siswa banyak melakukan hal-hal di luar konteks pembelajaran, seperti bermain dengan teman sekelompoknya. Ketiga, diantara satu atau dua kelompok tidak mampu menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan guru pada saat evaluasi di akhir pelajaran.

Dari temuan kekurangan tersebut maka peneliti membuat strategi baru untuk mengurangi penyebab kekurangan pemahaman siswa tersebut di atas, selanjutnya akan diterapkan pada siklus I. Untuk masalah yang pertama peneliti menugaskan satu orang siswa pada setiap kelompok untuk menulis hasil kegiatan agar semua LKS terisi semua. Dengan cara demikian maka data yang terkumpul menjadi lengkap sehingga siswa lebih memahami materi pengelompokan baru, agar mengurangi siswa yang saling bermain dengan temannya. Sedangkan masalah yang ketiga, peneliti memberikan penjelasan lebih detail tentang materi Materi Kegemaranku khususnya untuk pertanyaan yang sulit atau tidak mampu dijawab oleh kelompok dalam diskusi. Disamping itu untuk masalah yang ketiga ini penjelasannya dibantu oleh pengamat.

B. Deskripsi hasil siklus 1

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Metode Pembelajaran Tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) dengan Materi Kegemaranku. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi.

e. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu 17 September 2022 dari pukul 07.00 s.d 10.10 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 15 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 140 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 15 menit.

Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan icebreaking berupa menyanyi, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan icebreaking yang dilakukan guru.

Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*), pertama- tama guru membagi siswa dalam kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 3 orang siswa.

Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama diskusi berlangsung guru berkeliling kelompok untuk mengawasi siswa bekerja sambil sesekali mengomentari hasil kerja siswa. Perwakilan setiap kelompok kemudian membacakan hasil diskusi kelompok. Siswa dari kelompok lain akan ditanyakan pendapatnya terkait jawaban kelompok yang sedang presentasi. Jika terdapat kekeliruan, guru terlebih dahulu meminta sesama siswa yang melakukan perbaikan. Siswa yang hasil temuan kelompok yang benar dan mempresentasikan dengan bagus mendapatkan pujian dari guru sedangkan siswa yang belum melakukan dengan maksimal dimotivasi dan diberi penguatan.

Kegiatan akhir siklus I antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*), (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

f. Observasi

1) Hasil Belajar Siswa

Partisipasi siswa Kelas I MIN 15 Bener Meriah ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada siklus 1 setelah dilakukan penerapan model pembelajar2a6n kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*). Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung. Dengan adanya masalah yang terjadi pada siklus I, maka kami bersama pengamat merefleksikan masalah tersebut agar mampu diperbaiki pada siklus II dengan harapan semua siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Partisipasi siswa Kelas I MIN 15 Bener Meriah dalam kegiatan belajar mengajar Kegemaranku. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus I. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran menggunakan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) dengan jumlah siswa 15 orang, terdapat 12 siswa atau 80% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 3 Siswa atau 20% yang tidak tuntas. Data dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel.2 hasil ulangan harian siklus I

No	Inisial Nama	Nilai	KETERANGAN
1	S0001	70	Tuntas
2	S0002	65	Tidak Tuntas
3	S0003	70	Tuntas

4	S0004	70	Tuntas
5	S0005	80	Tuntas
6	S0006	65	Tidak Tuntas
7	S0007	75	Tuntas
8	S0008	80	Tuntas
9	S0009	70	Tuntas
10	S0010	60	Tidak Tuntas
11	S0011	70	Tuntas
12	S0012	85	Tuntas
13	S0013	60	Tidak Tuntas
14	S0014	80	Tuntas
15	S0015	65	Tidak Tuntas
16	S0016	50	Tidak Tuntas
17	S0017	70	Tuntas
18	S0018	70	Tuntas
19	S0019	75	Tuntas
20	S0020	50	Tidak Tuntas
21	S0021	80	Tidak Tuntas
22	S0022	70	Tuntas
23	S0023	75	Tuntas
24	S0024	50	Tidak Tuntas
25	S0025	70	Tuntas
26	S0026	70	Tuntas
27	S0027	75	Tuntas
28	S0028	50	Tidak Tuntas
29	S0029	80	Tuntas
30	S0030	80	Tuntas
31	S0031	50	Tidak Tuntas
	Jumlah	2130	
	Rata-rata	68,7	
	Ketuntasan Klasikal	67,7%	

2) Aktifitas Siswa

Hasil penelitian pengamat terhadap aktivitas siswa selama kegiatan belajar yang menerapkan model Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) pada Materi Menghargai Peninggalan Sejarah pada siklus 1 adalah rata-rata 3,04 berarti termasuk kategori baik. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Untuk mengetahui respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang mereka jalani dengan menggunakan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) digunakan angket yang diberikan kepada siswa setelah seluruh proses pembelajaran selesai. Hasil angket respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*), ditunjukkan pada tabel 3 di bawah ini yang merupakan rangkuman hasil angket tentang tanggapan 9 siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) yang diterapkan selama kegiatan pembelajaran materi Materi Kegemaranku, siswa secara umum

memberikan tanggapan yang positif selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan senang, siswa juga merasa senang dengan LKS yang digunakan, suasana kelas, maupun cara penyajian materi oleh guru, dan model pembelajaran yang baru mereka terima, selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa juga merasa senang karena bisa menyatakan pendapat, dan siswa merasa memperoleh manfaat dengan model kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*).

3) Aktifitas Guru

Data hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelolakegiatan pembelajaran kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) ditunjukan pada tabel 4, bahwa pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) dalam materi Kegemaranku pada siklus I sebesar 2.93 yang berarti termasuk kategori baik. Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Data Hasil Ulangan Harian menggunakan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*)

No.	Aspek yang diamati	Skor pengamatan	
		RPP I	Keterangan
1.	Pesiapan	3,0	Baik
2.	Pengelolaan Kelas	2,5	Baik
Rata-Rata		2,75	Baik

Keterangan

0	- 1,49	=	kurang baik
1,5	- 2,49	=	Cukup
2,5	- 3,49	=	Baik
3,5	- 4,0	=	Sangat Baik

4. Refleksi

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada Materi Menghargai Kegemaranku menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*). Oleh karena itu refleksi yang dikemukakan akan difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa pada Materi Kegemaranku.

siklus 1 terdapat kekurangan pemahaman siswa pada Materi Kegemaranku. Menurut pengamat, ada beberapa hal yang menyebabkan hal ini terjadi. Pertama, siswa tidak fokus pada pengisian LKS sehingga ada bagian tertentu dari isi LKS yang tidak terisi dengan sempurna. Kedua, siswa banyak melakukan hal-hal di luar konteks pembelajaran, seperti bermain

dengan teman sekelompoknya. Ketiga, diantara satu atau dua kelompok tidak mampu menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan guru pada saat evaluasi di akhir pelajaran.

Dari temuan kekurangan tersebut maka peneliti membuat strategi baru untuk mengurangi penyebab kekuangan pemahaman siswa tersebut di atas, selanjutnya akan diterapkan pada siklus II. Untuk masalah yang pertama peneliti menugaskan Satu orang siswa pada setiap kelompok untuk menulis hasil kegiatan agar semua LKS terisi semua. Dengan cara demikian maka data yang terkumpul menjadi lengkap sehingga siswa lebih memahami materi 30 pengelompokan baru, agar mengurangi siswa yang saling bermain dengan temannya. Sedangkan masalah yang ketiga, peneliti memberikan penjelasan lebih detail tentang Materi Kegemaranku khususnya untuk pertanyaan yang sulit atau tidak mampu dijawab oleh kelompok dalam diskusi. Disamping itu untuk masalah yang ketiga ini penjelasannya dibantu oleh pengamat.

C. Deskripsi siklus II

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Metode Pembelajaran Tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I pada materi Materi Kegemaranku. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu 18 Desember 2022 dari pukul 07.00 s.d 10.10 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 15 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 140 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 15 menit.

Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan icebreaking berupa menyanyi, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan icebreaking yang dilakukan guru. Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai dan 31 mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*), pertama-tama guru membagi siswa dalam 7 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 2-3 orang siswa.

Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama diskusi berlangsung guru berkeliling kelompok untuk mengawasi siswa bekerja sambil sesekali mengomentari hasil kerja siswa. Perwakilan setiap kelompok kemudian membacakan hasil diskusi kelompok. Siswa dari kelompok lain akan ditanyakan

pendapatnya terkait jawaban kelompok yang sedang presentasi. Jika terdapat kekeliruan, guru terlebih dahulu meminta sesama siswa yang melakukan perbaikan. Siswa yang hasil temuan kelompok yang benar dan mempresentasikan dengan bagus mendapatkan pujian dari guru sedangkan siswa yang belum melakukan dengan maksimal dimotivasi dan diberi penguatan.

Kegiatan akhir siklus II antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan strategi Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*), (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

Observasi

1) Hasil Belajar Siswa

Partisipasi siswa Kelas I MIN 15 Bener Meriah ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada siklus II setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan Strategi KWL (*Know, Want to know, Leaner*). Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung.

Partisipasi siswa Kelas I MIN 15 Bener Meriah dalam kegiatan belajar mengajar Kegemaranku. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) dengan jumlah 9 siswa, terdapat 28 siswa atau 90,3% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 3 Siswa atau 9,7% yang tidak tuntas dan nilai rata-rata sebesar 81,9. Data dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel.5 Hasil ulangan harian pada siklus II

No	Inisial Nama	Nilai	Keterangan
1	S0001	85	Tuntas
2	S0002	75	Tuntas
3	S0003	85	Tuntas
4	S0004	85	Tuntas
5	S0005	100	Tuntas
6	S0006	75	Tuntas
7	S0007	85	Tuntas
8	S0008	100	Tuntas
9	S0009	85	Tuntas
10	S0010	70	Tuntas
11	S0011	85	Tuntas
12	S0012	95	Tuntas
13	S0013	75	Tuntas
14	S0014	85	Tuntas
15	S0015	80	Tuntas
16	S0016	65	TidakTuntas
17	S0017	85	Tuntas

18	S0018	85	Tuntas
19	S0019	85	Tuntas
20	S0020	65	TidakTuntas
21	S0021	90	Tuntas
22	S0022	85	Tuntas
23	S0023	85	Tuntas
24	S0024	65	TidakTuntas
25	S0025	80	Tuntas
26	S0026	80	Tuntas
27	S0027	80	Tuntas
28	S0028	70	Tuntas
29	S0029	95	Tuntas
30	S0030	100	Tuntas
31	S0031	60	Tidak Tuntas
	Jumlah	2540	
	Rata-rata	8,19	
	Ketuntasan Klasikal	90,3%	

Keterangan :

F =Frekuensi respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipeStrategi KWL (*Know, Want to know, Learner*)

N = Jumlah: 31 orang

2) Aktifitas Guru

Data hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) ditunjukkan pada tabel 4, bahwa pengelolaan pembelajaran dengan penerapan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) dalam materi pelajaran Kegemaranku pada siklus I sebesar 2.93 yang berarti termasuk kategori baik. Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Data Penilaian pengelohan pembelajaran menggunakan

Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*)

No.	Aspek yang diamati	Skor pengamatan	
		Siklus II	Keterangan
1.	Pesiapan	3,15	Baik
2.	Pelaksanaan	2,75	Baik
3.	Pengelolaan Kelas	2,75	Baik
4.	Suasana Kelas	3,0	Baik

3) Refleksi

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada Materi Kegemaranku dengan menerapkan model pembelajaran

menggunakan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*). Oleh karena itu refleksi yang dikemukakan akan difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi Materi Menghargai Peninggalan Sejarah.

Pada siklus 1 terdapat kekurangan pemahaman siswa pada Materi Kegemaranku. Menurut pengamat, ada beberapa hal yang menyebabkan hal ini terjadi. Pertama, siswa tidak fokus pada pengisian LKS sehingga ada bagian tertentu dari isi LKS yang tidak terisi dengan sempurna. Kedua, siswa banyak melakukan hal-hal di luar konteks pembelajaran, seperti bermain dengan teman sekelompoknya. Ketiga, diantara satu atau dua kelompok tidak mampu menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan guru pada saat evaluasi di akhir pelajaran.

Dari temuan kekurangan tersebut maka peneliti membuat strategi baru untuk mengurangi penyebab kekurangan pemahaman siswa tersebut di atas, selanjutnya akan diterapkan pada siklus II. Untuk masalah yang pertama peneliti menugaskan Satu orang siswa pada setiap kelompok untuk menulis hasil kegiatan agar semua LKS terisi semua. Dengan cara demikian maka data yang terkumpul menjadi lengkap sehingga siswa lebih memahami materi pengelompokan baru, agar mengurangi siswa yang saling bermain dengan temannya. Sedangkan masalah yang ketiga, peneliti memberikan penjelasan lebih detail tentang materi Kegemaranku khususnya untuk pertanyaan yang sulit atau tidak mampu dijawab oleh kelompok dalam diskusi. Disamping itu untuk masalah yang ketiga ini penjelasannya dibantu oleh pengamat.

Pembahasan

1. Hasil Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar evaluasi kondisi awal siswa Kelas I MIN 15 Bener Meriah untuk Materi Kegemaranku dengan model pembelajaran menggunakan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) diperoleh nilai rata-rata kondisi awal sebesar 68,7 dengan nilai tertinggi adalah 85 terdapat 1 orang dan nilai terendah adalah 50 terdapat 4 orang dengan ketuntasan belajar 67,7% dan yang tidak tuntas 32,3%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Kelas I MIN 15 Bener Meriah pada siklus 1 untuk Materi Kegemaranku dengan model pembelajaran, Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) diperoleh nilai rata-rata siklus 1 sebesar 76,6 dengan nilai tertinggi adalah 100 terdapat 1 orang dan nilai terendah adalah 50 terdapat 1 orang dengan ketuntasan belajar 80,6% dan yang tidak tuntas 19,4%.

Sedangkan pada siklus II untuk materi Materi Menghargai Peninggalan Sejarah sub (3) Kerja Sama di Lingkungan Kelurahan/Desa diperoleh nilai rata-rata siklus II sebesar 81,9 dengan nilai tertinggi adalah 100 terdapat 3 orang dan nilai terendah adalah 60 terdapat 1 orang dengan ketuntasan belajar 90,3% dan yang tidak tuntas 9,7%. Siswa yang tidak tuntas baik pada siklus I maupun pada siklus II adalah siswa yang sama, ini disebabkan siswa tersebut pada dasarnya tidak ada niat untuk belajar dan sering tidak masuk sekolah. Berdasarkan data hasil belajar siswa dari

siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa I MIN 15 Bener Meriah tahun pelajaran 2022/2023 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu Kegemaranku. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu Kegemaranku. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II Sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*).

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang menerapkan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) pada materi Kegemaranku menurut penilaian pengamat termasuk kategoribaik semua aspek aktivitas siswa. Adapun aktivitas siswa yang dinilai oleh pengamat adalah aspek aktivitas siswa: mendengar dan memperhatikan penjelasan guru, kerja sama dalam kelompok, bekerja dengan menggunakan alat peraga, keaktifan siswa dalam diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menyimpulkan materi, dan kemampuan siswa menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan aktivitas siswa yang paling dominan dilakukan yaitu bekerja sama mengerjakan LKS dan berdiskusi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa saling bekerja sama dan bertanggung jawab Untuk mendapatkan hasil yang baik. Hal ini sesuai dengan pendapat santoso (dalam anam, 2000:50) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong siswa dalam kelompok belajar, bekerja dan bertanggung jawab dengan sungguh–sungguh sampai 37 selesainya tugas– tugas individu dankelompok.

3. Pembelajaran Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*)

Kemampuan guru dalam pengelolaan model pembelajaran kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) menurut hasil penilaian pengamat termasuk kategori baik untuk semua aspek. Berarti secara keseluruhan guru telah memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) pada Materi Kegemaranku. Hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim (2000), bahwa guru berperan penting dalam mengelola kegiatan mengajar, yang berarti guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang suatu kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat ditingkatkan. Pendapat lain yang mendukung adalah piter (dalam Nur dan Wikandari 1998). Kemampuan seorang guru sangat penting dalam pengelolaan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien.

4. Respons siswa Terhadap pembelajaran menggunakan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*)

Berdasarkan hasil angket respons siswa terhadap model pembelajran kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) yang diterapkan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa merasa senang terhadap materi pelajaran. LKS, suasana belajar dan cara penyajian materi oleh guru. Menurut siswa, dengan model pembelajaran kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) mereka lebih mudah memahami materi pelajaran interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi antar siswa tercipta semakin baik dengan adanya diskusi, sedangkan

ketidak senangan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) disebabkan suasana belajar dikelas yang agak ribut.

Seluruh siswa (100%) berpendapat baru mengikuti pembelajaran dengan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*). Siswa merasa senang apalagi pokok bahasan selanjutnya menggunakan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*), dan siswa merasa bahwa model pembelajaran kooperatif menggunakan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) bermanfaat bagi mereka, karena mereka dapat saling bertukar pikiran dan materi pelajaran yang di dapat mudah di ingat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*), maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Penggunaan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) dapat meningkatkan hasil belajar Materi Kegemaranku Siswa Kelas I MIN 15 Bener Meriah. 1) guru yang mengalami kesulitan dapat menerapkan Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar kelas. 2) Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) disarankan untuk membikin Strategi KWL (*Know, Want to know, Learner*) yang lebih menarik dan bervariasi.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu. 1997. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. UU RI No.20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- , 2004. Standar Kompetensi Guru Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas.
- , 2005. PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Depdiknas.
- , 2007. Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses. Jakarta: Depdiknas.
- , 1999. Pedoman Penyusunan Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan. Jakarta: Depdikbud.
- Ibrahim, M. 2005. Pembelajaran Kooperatif. UNESA: University Press.
- Kemdiknas. 2011. Membimbing Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kemdiknas.
- , 2011. Paikem Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan. Jakarta: Kemdiknas.
- Ngalim, Purwanto. 2008. Administrasi dan Supervisi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Ngalim, Purwanto. 2003. Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, Nana. 2012. Tujuan Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Suyatno. 2009. Pembelajaran Kooperatif Tipe Strategi Kwl (*Know, Want to know, Learner*). Surakarta: Tiga Serangkai.