

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture dengan Media Kahoot dalam Pembelajaran Tematik Terpadu

Bunga¹, Desyandri²

Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang^{1,2}

*E-mail: bunga11102000@gmail.com

Abstract

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif picture and picture dengan media kahoot pada pembelajaran tematik terpadu kelas III SDN 27 Anak Air Padang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah 25 siswa SDN 27 Anak Air Padang. Hasil belajar pada siklus I dengan nilai rata-rata 66,72 dengan peruntukan kurang (D) dan pada siklus II dengan rata-rata 90,4 dengan substantif sangat baik (A), saat melaksanakan PBM tematik terpadu dengan Media Gambar dan gambar dengan kahoot. Dengan demikian, penerapan media gambar dan gambar kahoot di kelas III SDN 27 Anak Air Kota Padang dapat meningkatkan hasil pembelajaran tematik terpadu.

Keywords: Pembelajaran, Kooperatif, Gambar dan gambar, RPP, Terpadu



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

Pendahuluan

Pembelajaran tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (integrated instruction) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik (Rusman, 2015). Agar terciptanya pembelajaran yang ideal, dalam perencanaan pembelajaran guru harus secara profesional merancang pembelajaran efektif dan bermakna (menyenangkan), mengorganisasikan pembelajaran, memilih metode pembelajaran yang tepat, menentukan prosedur pembelajaran dan menetapkan kriteria keberhasilan (Mulyasa, 2013) dalam (Yuniati & Prayoga, 2019).

Pada abad 21 perkembangan teknologi telah berkembang secara pesat. Karena hal ini tentunya guru juga harus mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkan hal tersebut untuk membantu mempermudah pekerjaan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan juga sebagai inovasi baru (Daryanto, 2014). Terdapat banyak manfaat dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Nasution dalam (Sintawati & Indriani, 2019) menjabarkan manfaat teknologi dalam proses pembelajaran yaitu, 1) Bagi siswa meningkatkan perhatian, konsentrasi, motivasi, dan kemandirian, 2) Bagi guru dapat mereduksi penggunaan waktu penyampaian materi, membuat pengalaman belajar siswa lebih menyenangkan, mendesain materi lebih menarik, dan mendorong guru untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mengenai komputer.

Salah satu inovasi baru yang dapat diciptakan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai perangkat untuk

menggunakannya (Hajar, 2013). Dengan adanya bantuan komputer dan teknologi informasi, maka kualitas pendidikan dapat meningkat dan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran (Aqib, Zaenal, dkk, 2011). Media pembelajaran yang inovatif dapat berupa multimedia pembelajaran interaktif. Adapun model-model multimedia pembelajaran diantaranya model tutorial, model Drill and Practice, model simulasi, model game, dan model hybrid (Esti, 2020).

Namun dalam pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 terdapat kendala-kendala dalam penerapannya. Kendala yang sering dihadapi oleh guru dalam pembelajaran tematik terpadu adalah pemilihan model pembelajaran. Guru mengalami kesulitan dalam menyesuaikan model pembelajaran yang tepat. Sebagaimana diketahui, pembelajaran tematik terpadu terdiri atas beberapa mata pelajaran berbeda (Mislinawati. & Nurmasiyah., 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 27 Anak Air Kota Padang, peneliti menemukan beberapa masalah dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun permasalahannya yaitu: (1) Di dalam RPP belum tercantumkan KD dan indikator sehingga belum jelas apa rancangan pembelajaran; (2) Komponen RPP belum lengkap ; (3) Guru belum menggunakan model pembelajaran yang menarik dan media yang berbasis IT untuk meningkatkan semangat, perhatian, dan motivasi siswa; (4) Banyak ABK di kelas sehingga guru perlu mengetahui kemampuan masing – masing siswa; (5) Belum efektifnya penggunaan model dan media dalam pembelajaran (Mulyasa, 2013).

Oleh sebab itu, salah satu tindakan yang dapat dilakukan guru adalah memilih model pembelajaran yang tepat dan dapat menyelesaikan masalah tersebut. Menurut Eggen dan Kauchak dalam (Sari, 2015) bahwa model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang baik dan tepat akan mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran sebagai pola interaksi peserta didik dengan pendidik yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yaitu model kooperatif. Model pembelajaran kooperatif sering disebut dengan pembelajaran secara berkelompok yang menuntut peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dikelas, pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu pembelajaran efektif dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil agar saling bekerja sama, berinteraksi, dan bertukar pikiran (Hairuddin, 2011). Rusman menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif (Cooperative) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman, 2015). Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai tujuan bersama, maka peserta didik dengan struktur kelompok-kelompok kecil akan mengembangkan ketrampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan diluar sekolah (Mulyoto, 2013). Belajar secara kooperatif dapat menguntungkan peserta didik karena mereka yang berkemampuan rendah bekerja bersama dan dibantu peserta didik yang pintar yang dapat menjadi tutor bagi yang berkemampuan rendah. Salah satu bagian dari model pembelajaran kooperatif adalah kooperatif tipe picture and picture. Pembelajaran kooperatif tipe picture and picture adalah pembelajaran yang menggunakan media gambar -gambar dan memiliki kelebihan: 1) Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa; 2) Siswa dilatih berpikir logis dan sistematis; 3) Siswa dibantu belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir; 4) Motivasi siswa untuk belajar semakin dikembangkan; 5) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas (Mundziroh, Sumarwati, & Saddhono, 2013).

Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran adalah media kahoot. Aplikasi Kahoot merupakan suatu bentuk permainan yang ditawarkan untuk siswa dalam bentuk kuis yang bisa berisi soal-soal pembelajaran (Daryanes & Ririen, 2020). Keunggulan aplikasi kahoot diantaranya adalah: (1) Menyajikan pilihan jawaban dengan warna warni dan yang terhubung langsung pada smartphone setiap siswa untuk memilih jawaban atas soal-soal yang diberikan. Pilihan

jawaban dalam Kahoot diwakilkan dengan gambar dan warna; (2) Setiap soal memiliki batasan waktu untuk menjawabnya, hal ini dapat melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat selama menjawab pertanyaan karena penskoran tidak hanya dilihat dari ketepatan jawaban tetapi juga kecepatan menjawab, selain itu akan meningkatkan fokus siswa terhadap soal yang diberikan; (3) Setiap setelah menjawab soal, aplikasi kahoot langsung memperlihatkan siapakan siswa yang menjawab paling cepat dan tepat. Hal tersebut dapat mendorong motivasi siswa untuk menjawab lebih cepat dan tepat; (4) Hasil skor tiap siswa, tersedia pada pilihan menu "reports". Pada menu "reports" telah tersedia analisis jawaban semua mahasiswa per nomor soal, sehingga dosen dengan mudah dapat menganalisis nilai (Daryanes & Ririen, 2020).

Kehadiran kahoot menjadikan guru tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital game based learning untuk diintegrasikan didalam kelas. Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui perangkat smarthphone dan komputer, menjadikan Kahoot menjadi media pembelajaran berbasis game based learning dengan jumlah pengguna aktif pada bulan february 2019 tercatat melalui situs similarweb.com telah lebih dari 34 juta diseluruh dunia. Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan kebermanfaatan dalam pembelajaran baik disekolah maupun diluar sekolah seperti pelatihan. Kahoot dapat dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot didesain secara user friendly dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun peserta didik. Penggunaan Kahoot tidak perlu menginstal software baik di komputer maupun smarthphone karena dibuat melalui web base software serta tidak perlu spesifikasi hardware dan software khusus untuk dalam penggunaannya. Sebagai web base software hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai guru atau trainer melalui akun Kahoot.com. Jika sudah memiliki akun facebook atau akun gmail, akan lebih mudah dalam pendaftaran akun tersebut. (Putri & Muzakki, 2019).

Berdasarkan paparan di atas secara umum artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture dengan media kahoot pada pembelajaran tematik terpadu kelas III SDN 27 Anak Air Padang.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dengan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Sumber dari penelitian ini berasal dari proses pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture dengan media kahoot pada pembelajaran tematik terpadu kelas III SDN 27 Anak Air Padang. Yang meliputi perencanaan pembelajaran, kegiatan penelitian, aktivitas guru, peserta didik sewaktu proses pembelajaran dan hasil belajar. Data diperoleh dari subjek terteliti yakni, peserta didik kelas III SDN 27 Anak Air Padang.

Teknik pengumpulan data penelitian ini akan dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain lembar observasi penilaian RPP, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa.

Prosedur penelitian ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu: (1) tahap perencanaan menetapkan jadwal selama penelitian, mengkaji RPP, menyusun lembar observasi, berdiskusi dengan guru kelas. (2) tahap pelaksanaan penelitian berdaarkan perencanaan yang telah disusun, peneliti sebagai praktisi, guru sebagai observer, peneliti dan guru melakukan diskusi. (3) tahapan pengamatan, pengamatan dilakukan oleh guru kelas pada waktu peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran. Pengamatan dilakukan secara terus menerus dari siklus I sampai siklus II. Hasil pengamatan ini kemudian didiskusikan dengan guru kelas dan diadakan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya. (4) tahap refleksi dilakukan setiap satu tindakan berakhir. Refleksi yang dilakukan meliputi: Refleksi RPP berkenaan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture dengan media kahoot dan refleksi aktivitas guru

dan siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture dengan media kahoot.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

a. Siklus I

Pada siklus I dilakukan dalam dua pertemuan dimana pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2022 dan pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2022 yang dimulai pada jam 07.00-12.00 dengan alokasi waktu 3 x 40 menit pada tiap pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

1) Perencanaan

Mempersiapkan perangkat pembelajaran. (1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berorientasi pada model Pembelajaran Kooperatif type picture and picture dengan media kahoot. (2) Membuat Lembaran Kerja Peserta Didik (LKPD) (3) Menyiapkan lembaran aktivitas guru. (4) Menyiapkan lembaran aktivitas siswa. (5) Menyiapkan lembaran penilaian sosial. (6) Menyiapkan lembaran penilaian KI 3 dan KI 4. (7) Menyiapkan kisi-kisi soal, Naskah soal dan kunci jawaban.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan observer terhadap penilaian RPP siklus I pertemuan I didapatkan rata-rata penilaian secara keseluruhan 77,78 dengan predikat cukup (C) pada pertemuan II didapatkan rata-rata nilai 86,11 dengan predikat baik (B).

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan berdasarkan RPP yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pada siklus I, pelaksanaan tindakan dilakukan pertemuan pertama sesuai tema 5 subtema 2 pembelajaran 3 dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, matematika, dan SBdP menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe picture and picture dengan media kahoot.

Kegiatan Awal peneliti mengucapkan salam pembuka kemudian mempresensi kehadiran siswa. Peneliti meminta perwakilan siswa untuk membaca Do'a, Peneliti menyampaikan materi, tujuan, dan kompetensi yang akan dipelajari, serta metode pembelajaran yang akan dilakukan selama proses pembelajaran. Peneliti mengulang kembali materi yang sudah dipelajari kemarin. Kegiatan Inti Peneliti menyajikan materi sebagai pengantar, sebelum memulai menjelaskan materi pembelajaran peneliti membagi siswa menjadi empat kelompok. Dalam satu kelompok terdiri dari 3/4 orang. Pembagian kelompok dilakukan berdasarkan tingkat kemampuan siswa. Setelah pembagian kelompok siswa perwakilan kelompok diminta kedepan untuk membaca teks informasi tentang perubahan cuaca. Siswa terlihat masih malu-malu untuk maju kedepan dan membaca dengan suara yang kecil. Kemudian saat siswa diminta untuk menemukan kata/istilah khusus yang berkaitan dengan pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia terlihat masih banyak siswa yang belum memperhatikan penjelasan peneliti sehingga suasana belajar tidak kondusif, siswa terlihat acuh terhadap penjelasan peneliti dan hanya beberapa siswa yang bertanya mengenai penjelasan peneliti. Kemudian peneliti membagikan gambar dalam kelompok untuk didiskusikan. Pada saat gambar dibagikan banyak siswa yang tidak tertip untuk menerima gambar yang dibagikan peneliti. Pada saat proses diskusi terlihat masih banyak siswa yang belum ikut berpartisipasi dalam mengerjakan soal diskusi tersebut. Mereka masih ada yang mengobrol dengan temannya. Kemudian hasil diskusi yang telah dikerjakan setiap kelompok dipresentasikan oleh masing-masing kelompok. Kemudian setiap kelompok menjelaskan alasannya memilih jawaban tersebut. Saat diminta untuk menjelaskan siswa melempar pertanyaan kepada teman. Kegiatan Akhir Setelah melakukan diskusi, peneliti mengevaluasi dengan cara menggunakan media Kahoot.

Peneliti membagikan gedjet kepada masing-masing siswa. Pada saat proses mengerjakan evaluasi dengan gedjed yang disediakan peneliti siswa masih gugup menggunakannya. Penggunaan Kahoot untuk menentukan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe picture and picture dengan media kahoot. Sebelum mengakhiri proses pembelajaran siswa dibimbing peneliti untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh observer pada aspek guru dan siswa pada siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai 83,33% dengan predikat baik (B) dan 75% dengan predikat cukup (C). Untuk pertemuan II diperoleh hasil observer pada aspek guru dan siswa 88,89% dengan predikat baik (B) dan 86,11% dengan predikat baik (B). pada hasil belajar siswa di siklus I diperoleh rata-rata 66,72 dengan predikat kurang (D).

b. Siklus II

Refleksi yang dilakukan pada siklus I menunjukkan bahwa penelitian belum berhasil karena belum semua peserta didik mencapai aspek yang diharapkan. Sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan siklus I pada pertemuan 2 ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 14 Januari 2022. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berorientasi pada model pembelajaran Kooperatif tipe picture and picture dengan media kahoot di kelas III SD Negeri 27 Anak Air . Adapun rencana pelaksanaan siklus I pertemuan 2 adalah sebagai berikut (1) Mempersiapkan perangkat pembelajaran. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berorientasi pada model Kooperatif tipe picture and picture dengan media kahoot. Membuat Lembaran Kerja Peserta Didik (LKPD) Menyiapkan lembaran aktivitas guru. Menyiapkan lembaran aktivitas siswa, Menyiapkan lembaran penilaian sosial . Menyiapkan lembaran penilaian KI 3 dan KI 4, Menyiapkan kisi-kisi soal, Naskah, soal dan kunci jawaban (2) Membentuk kelompok siswa dalam kegiatan belajar. Siswa kelas III SD Negeri 27 Anak Air yang jumlah seluruhnya ada 25 siswa dibagi menjadi 2 sif, 1 sif terdiri dari 4 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 3-4 siswa dilakukan berdasarkan tingkat kemampuan siswa. (3) Menyerahkan RPP yang telah dirancang oleh peneliti untuk dinilai oleh guru Kelas III yaitu ibu Atika Putri, M.Pd, sesuai dengan instrumen yang telah dirancang oleh peneliti. Konsultasi terkait perumusan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan guru kelas III tersebut berlangsung kondusif. Penekanan pada bahan ajar dan penyampaian tujuan pembelajaran untuk pertemuan yang kedua ini menjadi fokus pembicaraan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan observer terhadap penilaian RPP siklus II didapatkan rata-rata penilaian secara keseluruhan 94,44 dengan predikat sangat baik (A).

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan berdasarkan RPP yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pada siklus II pertemuan 1, pelaksanaan tindakan dilakukan pertemuan pertama tematik terpadu tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 dengan materi Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Picture and picture dengan media kahoot. Kegiatan Awal Peneliti mengucapkan salam pembuka kemudian mempresensi kehadiran siswa. Peneliti meminta perwakilan siswa untuk membaca Do'a Peneliti menyampaikan materi, tujuan, dan kompetensi yang akan dipelajari, serta metode pembelajaran yang akan dilakukan selama proses pembelajaran. Peneliti mengulang kembali materi yang sudah dipelajari kemarin. Kegiatan Inti Peneliti menyajikan materi sebagai pengantar, Sebelum memulai menjelaskan materi pembelajaran peneliti membagi siswa menjadi empat kelompok. Dalam satu kelompok terdiri dari 3/4 orang. Pembagian kelompok dilakukan berdasarkan tingkat kemampuan siswa. Setelah pembagian kelompok siswa memperhatikan penjelasan awal

dari peneliti dalam materi tentang pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan. Saat peneliti membagikan teks siswa sudah aktif dan kondusif. Perwakilan kelompok diminta peneliti untuk membaca teks tersebut ke depan kelas dan murid sudah percaya diri membacakan teks di depan kelas dengan suara yang lantang. Kemudian saat peneliti membagikan gambar siswa sudah kondusif dan menerimanya dengan teratur. Pemasangan gambar sudah dilakukan dengan benar dan disertai alasan yang tepat. Pada saat proses diskusi terlihat semua siswa sudah ikut berpartisipasi mengerjakan soal dalam kelompoknya, dan kondisi kelompok aktif dan kondusif. Kemudian hasil diskusi yang telah dikerjakan setiap kelompok dipresentasikan oleh masing-masing kelompok. Kemudian setiap kelompok menjelaskan alasannya memilih jawaban tersebut. Saat diminta untuk menjelaskan siswa aktif dalam menjawab pertanyaan. Kegiatan Akhir Pada evaluasi menggunakan kahoot siswa antusias dalam pengerjaan soal evaluasi tersebut. Siswa sudah dapat menjawabnya dengan benar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh observer pada aspek guru dan siswa pada siklus II diperoleh nilai 97,22% dengan predikat sangat baik (A) dan 94,44% dengan predikat sangat baik (A). Pada hasil belajar diperoleh nilai dengan rata-rata 90,4 dengan predikat sangat baik (A).

2. Pembahasan

a. Siklus I

Pembahasan hasil siklus I dikelompokkan kedalam tiga komponen diantaranya: (a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (b) Pelaksanaan dengan model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture dengan media kahoot pada pembelajaran tematik terpadu kelas III SDN 27 Anak Air Padang peneliti paparkan sebagai berikut:

1) Perencanaan

Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dilakukan oleh peneliti pada kelas III dengan materi tematik terpadu tema 5 subtema 2 pembelajaran 3 dengan menggunakan model Kooperatif tipe picture and picture dengan media kahoot dengan predikat baik, dalam siklus 1 pertemuan 1 ada beberapa aspek dengan predikat cukup yaitu tentang materi pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, metode pembelajaran, skenario pembelajaran, dan rancangan penilaian autentik. Oleh karena itu beberapa aspek di atas perlu ditingkatkan di pertemuan selanjutnya.

Refleksi dilakukan oleh peneliti bersama observer. Refleksi dilakukan sejalan dengan pelaksanaan tindakan dan pada akhir siklus I. pertemuan kedua. Berdasarkan hasil refleksi dapat dikatakan bahwa secara umum rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe picture and picture dengan media kahoot pada siklus I pertemuan 2 di kelas III SD Negeri 27 Anak Air sudah berjalan dengan baik, dan beberapa aspek sudah meningkat yaitu pada merumuskan indikator, pemilihan media pembelajaran, skenario pembelajaran dan rancangan penilaian autentik, namun beberapa aspek yang masih belum meningkat yaitu materi pembelajaran, dan metode pembelajaran. Oleh karena itu pada siklus II perlu ditingkatkan lagi.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model Kooperatif tipe picture and picture dengan media kahoot pada pembelajaran tematik terpadu tema 5 subtema 2 pembelajaran 3 di kelas III, jika dilihat dari penilaian keterampilan, pengetahuan, sosial dalam predikat cukup untuk itu perlu peningkatan dalam pelaksanaan pertemuan berikutnya. Jika dilihat dari aktivitas peneliti dalam pelaksanaan, peneliti masih kurang disiplin dalam memasuki kelas, belum menyampaikan tujuan pembelajaran di awal pembelajaran, dan peneliti belum mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi dalam pembelajaran. Dilihat dari aktivitas siswa, siswa masih bermain-main saat proses pembelajaran,

saat pemasangan gambar siswa masih keliru dalam memasangkan gambar. Penyampaian alasan dari pasangan gambar siswa masih belum percaya diri.

Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model Kooperatif type picture and picture dengan media kahoot pada pembelajaran tematik terpadu tema 5 subtema 2 pembelajaran 3 di kelas III, jika dilihat dari hasil belajar masih dalam predikat cukup untuk itu perlu ditingkatkan lagi di pertemuan selanjutnya.

Berdasarkan ketiga komponen yang peneliti utarakan di atas dalam aspek penyusunan RPP, Pelaksanaan RPP dalam komponen hasil penilaian sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan dan hasil belajar yang diharapkan belum sesuai dengan harapan untuk itu perlu peningkatan untuk dilanjutkan ke pertemuan 2.

Siswa sudah memperhatikan arahan dari peneliti, dan ketika siswa memasangkan gambar yang dibagikan oleh peneliti siswa sudah mulai mengerjakannya dengan tertib dan sudah mulai berpartisipasi. Dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran, persentase pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Kooperatif type picture and picture dengan media kahoot sudah terlaksana, walaupun masih perlu peningkatan pada beberapa aspek.

Kendala dari siklus pertama pertemuan kedua ini adalah listrik padam membuat sinyal menjadi terganggu. Gadjed kurang karena ada gadjed yang tidak bisa tersambung ke jaringan sehingga waktu dalam pembelajaran mejadi tersita.

Rencana tindakan yang akan dilakukan di siklus II berdasarkan hasil refleksi dari siklus I pertemuan 1 dan 2 adalah meningkatkan setiap aspek dan kendala yang masih terjadi.

Hal ini dilaksanakan dengan lebih mengoptimalkan setiap langkah dari pembelajaran kooperatif type picture and picture dengan media kahoot. Peneliti harus mengarahkan setiap kelompok agar lebih maksimal dalam mengikuti pembelajaran dan peneliti lebih mempersiapkan fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran.

b. Siklus II

Perencanaan pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi siklus I pertemuan II. Ada beberapa aspek yang diperbaiki sehingga dengan dilakukan beberapa perbaikan kepada aspek yang belum muncul dan mempertahankan yang telah maksimal maka melihat hasil pengamatan penilaian RPP pada siklus II dengan rata-rata 94,44% dengan predikat sangat bagus (A).

Perencanaan pembelajaran dalam peningkatan proses belajar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture dengan media kahoot pada pembelajaran tematik terpadu kelas III SDN 27 Anak Air Padang pada siklus II telah berhasil karena perencanaan sudah disusun dengan baik, aspek-aspek yang masih lemah pada siklus I sudah diperbaiki pada siklus II.

1) Pelaksanaan

Refleksi dilakukan oleh peneliti bersama observer. Refleksi dilakukan sejalan dengan pelaksanaan tindakan dan pada akhir siklus II. Berdasarkan hasil refleksi dapat dikatakan bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran Kooperatif type Picture and picture dengan media kahoot pada siklus II di kelas III sudah berjalan baik dan sudah meningkat dari siklus sebelumnya. Setiap langkah dari pembelajaran Kooperatif type Picture and picture dengan media kahoot sudah terlaksana dengan baik. Kemampuan bekerja sama dalam kelompok dan memasangkan gambar dengan tepat siswa sudah meningkat di siklus II terlihat dari hasil tes kemampuan pada siklus ini. Persentase rata-rata untuk setiap aspek sudah meningkat dari siklus sebelumnya. Siswa sudah runtut dalam bekerja sama dalam kelompok, memasangkan gambar disertai alasan yang tepat, menarik kesimpulan dari pasangan gambar. Kendala dari siklus pertama adalah masi ada aspek yang belum tercapai dan mengakibatkan hasilnya kurang tepat, sehingga kesimpulan yang diperoleh

juga kurang tepat. Berdasarkan refleksi tersebut dan sudah diperbaiki di siklus II, kemampuan siswa menyelesaikan soal dalam berkelompok dan individu serta memasangkan gambar disertai dengan alasan sudah meningkat.

Kesimpulan

Hasil penelitian pada penilaian RPP dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Picture and picture dengan media Kahoot dengan nilai rata-rata siklus I pertemuan 1 77,78% dengan kriteria cukup (C), pertemuan 2 86,11% dengan kriteria baik (B) dan siklus II 94,44% dengan kriteria sangat baik (A). Aktivitas peneliti dengan nilai rata-rata untuk setiap pertemuan yaitu 83,33%, 88,89%, 97,22% dan aktivitas siswa dengan nilai rata-rata untuk setiap pertemuan yaitu 75%, 86,11% dan 94,44%. dan hasil penilaian hasil belajar dengan nilai rata-rata siklus I 66,72 dengan sebutan kurang (D) kemudian meningkat pada siklus II 90,4 dengan sebutan sangat baik (A) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe picture and picture dengan media kahoot di sekolah dasar.

Daftar Rujukan

- Aqib, Zaenal., dkk. . (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Esti, E. (2020). Pengaruh Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Kelas X Makassar pada Materi Virus. *Human Relations*, 3(1), 1–8.
- Hairuddin, dkk. (2011). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hajar, I. (2013). *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mislinawati., M., & Nurmasiyah., N. (2018). Kendala Guru Dalam Menerapkan Model-Model Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 Pada Sd Negeri 62 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 22–32. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12194>
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Impementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyoto. (2013). *Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mundziroh, S., Sumarwati, S., & Saddhono, K. (2013). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Dengan Menggunakan Metode Picture and Picture Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 1(2), 318–327.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implemetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran tematik terpadu : teori, praktik dan penilaian / oleh, Dr. Rusman, M.Pd.* | OPAC Perpustakaan Nasional RI.
- Sari, M. & D. L. (2015). Keefektifan Model Pembelajaran Picture dan Picture Make A Match Ditinjau dari Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA Kelas 4 SD Gugus Mawar-Suruh. *Scholaria*, 5, 82–99.
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Literasi ICT Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 417–422.

Yuniati, S., & Prayoga, S. (2019). Pengaruh Manajemen Perencanaan Pembelajaran Terhadap Kinerja Guru SMA Negeri di Kota Mataram. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 5(2), 133. <https://doi.org/10.33394/jk.v5i2.1811>