

MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI TEKS INFORMASI KELAS SISWA XII SMA NEGERI 3 PALEMBANG

IMPROVING LEARNING ACTIVITY USING INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR INFORMATION TEXT MATERIALS OF STUDENTS OF CLASS XII OF SMA NEGERI 3 PALEMBANG

¹Ria Ristika, ²Laila Maharani, ³Yessi Fitriani
Pendidikan Profesi Guru Bahasa Indonesia, Universitas PGRI Palembang

riaristika00@gmail.com, maharanilaila28@gmail.com, yessifitriani54@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena faktor kurangnya keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, kurangnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas, dan rendahnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa di SMA Negeri 3 Palembang. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dalam dua siklus, keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XII SMA Negeri 3 Palembang dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Peningkatan keaktifan siswa terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan kenaikan dari 58,75% (kategori cukup) pada siklus I menjadi 93% (kategori tinggi) pada siklus II. Keberhasilan ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang memfasilitasi gaya belajar pada setiap peserta didik dan memberikan sedikit game interaktif pada siklus II, serta pemberian reward oleh guru. Interaksi guru yang baik dan motivasi yang diberikan juga berperan penting dalam peningkatan kepercayaan diri siswa.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, Pembelajaran Interaktif, Siswa SMA Negeri 3 Palembang

Abstract

This research was conducted due to the lack of student activity in group discussions, lack of enthusiasm in completing assignments, and low use of interactive learning media. This research aims to identify the extent to which the application of interactive learning media can increase student activity in learning, as well as to develop learning strategies that are more effective and in accordance with the characteristics of students at SMA Negeri 3 Palembang. This research method is Classroom Action Research (PTK). Based on the results of classroom action research carried out collaboratively in two cycles, students' activeness in learning Indonesian in Class XII SMA Negeri 3 Palembang can be increased by using interactive learning media. The increase in student activity can be seen from the results of observations which show an increase from 58.75% (fair category) in cycle I to 93% (high category) in cycle II. This success was caused by the use of learning media that facilitated the learning style of each student and provided a few interactive games in cycle II, as well as giving rewards by the teacher. Good teacher interaction and the motivation provided also play an important role in increasing student self-confidence.

Keywords: *Active Learning, Interactive Learning, Palembang 3 Public High School Students.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku dalam mengembangkan potensi diri peserta didik. "Sistem pendidikan harus memastikan pemerataan akses pendidikan, peningkatan kualitas, serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan perubahan lokal, nasional, dan global. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan pendidikan yang terencana, terarah, dan berkelanjutan" (UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Perkembangan peserta didik menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik yang ditunjang alat atau penerapan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Melalui sarana yang tepat, diharapkan peserta didik tidak hanya mampu mencapai target pembelajaran, tetapi juga siap menghadapi tantangan dunia nyata dengan keterampilan dan pengetahuan yang mumpuni. Selain itu, penting untuk menciptakan suasana belajar responsif terhadap keragaman karakteristik serta gaya belajar peserta didik, sehingga setiap individu dapat merasa didukung dalam perjalanan belajarnya.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas. Siswa yang aktif cenderung lebih terlibat dalam kegiatan belajar, baik dalam hal bertanya, berpendapat, maupun bekerja sama dalam diskusi kelompok. Dimiyati dan Mujiono, Raharja (2002) menyatakan bahwa keaktifan belajar mencakup aktivitas fisik dan mental yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Whipple dalam Hamalik (2009), keaktifan belajar siswa adalah suatu proses belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor selama siswa berada di dalam kelas. Keaktifan belajar siswa dapat ditumbuhkan melalui media pembelajaran interaktif. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di Kelas XII SMA Negeri 3 Palembang, ditemukan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan minimnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, kurangnya antusiasme dalam menyelesaikan tugas, serta rendahnya penggunaan media pembelajara yang interaktif.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya keaktifan siswa ini diduga berkaitan dengan metode pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Padahal di sekolah ini telah menyediakan teknologi seperti proyektor, akses internet yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran interaktif. Di era digital saat ini, pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi sebuah kebutuhan untuk menarik minat dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Media pembelajaran interaktif, seperti presentasi berbasis multimedia, game edukasi, dan platform e-learning, diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dinamis, dan partisipatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa di SMA Negeri 3 Palembang. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keaktifan siswa di kelas.

Penelitian ini pernah dilakukan oleh Mochamad Basir Dkk. Dengan judul "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online" Pendidikan Olahraga, STKIP Kusuma Negara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus dan melibatkan 11 orang siswa SD Al Falah Kalibata City. Data diperoleh dengan menggunakan Observasi, angket dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Berdasarkan pelaksanaan siklus I angket keaktifan belajar siswa mendapatkan skor rata-rata persentase 49,5% (rendah). Sehingga dilakukan siklus II untuk memperbaiki perolehan skor persentase keaktifan belajar siswa. Setelah dilakukan siklus II maka diperoleh skor rata-rata persentase 83,5% (tinggi). Selanjutnya penelitian ini juga dilakukan oleh Ihfanti Fidy DKK.

Penelitian yang dilakukan oleh Ihfanti Fidy Dkk dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall". Pendidikan PGSD, STKIP Kusuma Negara. Penelitian Yang digunakan adalah

penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan tiga siklus yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III serta melibatkan 31 siswa SD sebagai obyek. Data yang diperlukan adalah observasi, wawancara, angket kuesioner, serta dokumentasi seperti dokumen hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini dapat menunjukkan ternyata dengan menggunakan media game interaktif wordwall dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan, dapat disimpulkan bahwa belum ada penelitian yang meneliti tentang Meningkatkan Keaktifan Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif di Kelas XII SMA Negeri 3 Palembang. Berdasarkan observasi melalui Praktik terbimbing dan mandiri di sekolah PPL, siswa kelas XII SMA Negeri 3 Palembang memiliki keaktifan dan antusias yang rendah dalam pembelajaran. Maka dari itu, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Keaktifan Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Materi Teks Informasi Siswa Kelas XII SMA Negeri 3 Palembang”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XII SMA Negeri 3 Palembang yang berjumlah 45 orang. Penelitian dilakukan dimulai pada observasi pada tanggal 30-31 Juli 2024, dalam pembelajaran mandiri, dilaksanakan dari tanggal 1-8 Agustus 2024. Penelitian dilakukan pada semester 1 (ganjil) menggunakan kurikulum Merdeka. Data-data yang diperoleh dalam penelitian dikumpulkan dengan menggunakan cara-cara yang tepat dan mendukung. Menurut Marshall dalam (Sugiono, 2007) mengatakan pengumpulan data dilakukan pada kondisi alamiah, sumber data primer, serta teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan angket. Dari beberapa proses yang dilakukan, maka peneliti menemukan kurangnya keaktifan pelajar dalam memahami proses pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan penelitian tindakan kelas dengan cara perencanaan, pelaksanaan di kelas XII SMA Negeri 3 Palembang dalam proses pembelajaran.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 134) instrument penelitian yaitu alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar dalam melaksanakan penelitian lebih mudah dan memperoleh hasil yang baik. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini untuk uji kevalidan instrumen observasi dan media gambar dalam penelitian ini digunakan judgment expert yang dilakukan oleh dosen ahli. Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk mengolah data sehingga dapat diambil kesimpulan yang digunakan oleh untuk menguraikan dan mengolah data pada objek penelitian. Menurut Noeng Muhadjir (Sujati, 2000: 50) analisis data merupakan suatu upaya untuk menyusun secara sistematis data hasil observasi, wawancara dan lain sebagainya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikan dalam bentuk suatu temuan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis data secara deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil dari observasi selama proses pembelajaran.

Rumus yang digunakan dalam lembar observasi sebagai berikut:

$$\% = \frac{n \times 100}{N}$$

Keterangan:

n = skor yang diperoleh

N = jumlah skor

Kemudian hasil persentase tersebut ditafsirkan dengan 5 kategori interpretasi menurut Suharsimi arikunto (2008: 35) sebagai berikut:

Pencapaian 81 % - 100 % = kategori tinggi sekali

Pencapaian 61 % - 80 % = kategori tinggi

Pencapaian 41 % - 60 % = kategori cukup

Pencapaian 21 % - 40 % = kategori rendah

Pencapaian < 21 % = kategori rendah sekali

Prosedur pelaksanaan penelitian ini adalah perencanaan, tindakan, siklus 1, dan siklus 2. Setiap siklus pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang ditunjukkan adanya peningkatan keaktifan. Kriteria dalam penelitian ini yaitu pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila pembelajaran dapat mencapai kategori tinggi (61 % - 80 %).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XII SMA Negeri 3 Palembang yang berjumlah 45 orang. Penelitian ini berdasarkan hasil observasi sebelumnya pada pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan II yaitu rendahnya keaktifan belajar yang mengakibatkan pembelajaran yang tidak efektif. sehingga diperlukan upaya perbaikan pada proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa tingkat keaktifan siswa di kelas XII SMA Negeri 3 Palembang masih rendah. Hal ini terlihat dari tidak adanya aktivitas siswa yang memenuhi kriteria keaktifan dan didukung oleh hasil wawancara dengan beberapa siswa. Selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia, beberapa siswa terlihat melamun, mengantuk, kurang memperhatikan penjelasan guru, tidak ada yang mengajukan pertanyaan kepada guru, dan siswa hanya menjawab pertanyaan ketika ditunjuk oleh guru.

Berdasarkan informasi yang diperoleh mengenai rendahnya keaktifan siswa dalam proses belajar, informasi ini digunakan sebagai dasar untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi menggunakan kata khusus pada teks informasi, penggunaan media interaktif. Berikut adalah deskripsi lengkap proses pembelajaran yang dilakukan:

A. Deskripsi Hasil Siklus I

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

Tahap perencanaan pada siklus I dilaksanakan dengan mempertimbangkan temuan yang didapat pada kegiatan observasi mengenai keaktifan siswa yang rendah perlu ditingkatkan dengan media pembelajaran power point berbasis game materi pembelajaran yaitu tentang “Mengidentifikasi informasi yang valid”. Kegiatan perencanaan diikuti oleh seluruh peserta didik kelas XII.12. Serta pada tahap perencanaan, dilakukan dengan merancang rencana pelaksanaan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

a) Menyusun Rencana Pembelajaran

Berdasarkan masalah yang terdapat pada siklus I, perlu diadakannya beberapa hal dalam rangka perbaikan siklus I, diantaranya adalah:

- 1) Memberikan motivasi-motivasi kepada siswa
- 2) Media yang digunakan lebih dibuat semenarik mungkin dengan ditambah game menarik, dalam hal ini guru memberikan ketertarikan belajar bagi peserta didik.
- 3) Cermat dalam memperhatikan keadaan siswa agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif.
- 4) Interaksi guru dengan siswa lebih diperhatikan dan selalu memotivasi siswa untuk selalu aktif dalam pembelajaran.

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan 1 kali tatap muka. Setiap pertemuan kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan int, dan kegiatan akhir. Alokasi waktu untuk kegiatan 2JP (2X45 menit).

c) Persiapan media pembelajaran

Media gambar yang digunakan dalam siklus I adalah media power point dengan ditambah sedikit game dari aplikasi quiziz

d) Penyusunan lembar observasi

Lembar observasi yang dibuat peneliti dalam pembelajaran meliputi lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Lembar observasi guru berisi hal-hal yang seharusnya dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang tersedia. Sedangkan lembar observasi siswa berisi kegiatan yang seharusnya dilakukan siswa selama proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tahap ini dengan menerapkan proses pembelajaran dengan dilaksanakan dengan menggunakan media *power poin* berbasis game dalam memahami teks informasi dengan baik secara diskusi kelompok. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam melakukan proses pembelajaran Pada pertemuan ini, peserta didik berdiskusi secara berkelompok. Dalam proses pemberian game *quizizz* mereka sangat tertarik dalam mengikuti game tersebut. Tetapi pada saat proses penjelasan materi dari *power poin* dan proses diskusi masih ada terdapat peserta didik yang masih kurang aktif dan mengandalkan temannya dalam menyelesaikan tugas dan tidak aktif dalam diskusi. Peserta didik yang memiliki motivasi yang rendah, tidak mau berusaha membantu teman kelompok. Serta tanggung jawabnya menyelesaikan tugas masih sangat kurang baik.

Gambar 1. Proses Pelaksanaan I



3. Observasi

Dalam penelitian ini deskripsi hasil penelitian adalah deskripsi hasil observasi. Hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Hasil pengamatan terhadap guru selama proses pembelajaran.

Tabel 1. Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus I

| No | Aspek yang diamati | Hasil Pengamatan | | | |
|----|--|------------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Guru mengucapkan salam pada awal pembelajaran | | | √ | |
| 2. | Guru menarik perhatian siswa | | √ | | |
| 3. | Guru mengecek kehadiran siswa | | | √ | |
| 4. | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | | | √ | |
| 5. | Guru memberikan apersepsi | | √ | | |
| 6. | Guru menyampaikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran | | | √ | |
| 7. | Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok | | √ | | |
| 8. | Guru menyampaikan materi melalui power point | | √ | | |
| 9. | Guru menyampaikan materi dengan jelas | | | | √ |

| | | |
|-------------|---|-----------|
| 10. | Guru menyampaikan materi tidak dengan tergesa-gesa memberikan kesempatan bertanya kepada siswa apabila terdapat materi yang belum jelas | √ |
| 11. | Guru menyampaikan materi dengan suara keras | √ |
| 12. | Guru memperlihatkan media ajar power point dan game quiziz | √ |
| 13. | Guru menjelaskan cara kerja game quiziz | √ |
| 14. | Peserta didik diberikan waktu dalam menjawab pertanyaan pada game | √ |
| 15. | Guru memberikan kesempatan bertanya | √ |
| 16. | Guru memberikan arahan untuk berdiskusi kelompok dengan menyelesaikan tugas pada LKPD | √ |
| 17. | Guru menghitung skor yang diperoleh kelompok setiap menjawab pertanyaan dari guru | √ |
| 18. | Guru mengevaluasi proses pembelajaran | √ |
| 19. | Guru menyimpulkan materi Pelajaran | √ |
| 20. | Guru menutup kegiatan pembelajaran. | √ |
| Jumlah Skor | | 2 20 21 4 |
| | | 47 |

Tabel 2. Kriteria Penilaian

| No | Skor | Keterangan | Kriteria Penilaian |
|----|------|--------------------|--|
| 1. | 1 | Kurang | Apabila tidak ada interaksi guru dengan siswa |
| 2. | 2 | Cukup | Apabila terdapat interaksi guru dengan siswa, maksimal siswa yang dapat berinteraksi setengah dari seluruh jumlah siswa |
| 3. | 3 | Baik | Apabila terdapat interaksi guru dengan siswa, maksimal siswa yang dapat berinteraksi $\frac{3}{4}$ dari seluruh jumlah siswa |
| 4. | 4 | Sangat Baik | Apabila terdapat interaksi guru dengan siswa secara keseluruhan |

$$\begin{aligned} \% &= \frac{n \times 100}{N} \\ &= \frac{47 \times 100}{80} \\ &= 58,75\% \end{aligned}$$

Keterangan

Pencapaian 81 % - 100 % = kategori tinggi sekali

Pencapaian 61 % - 80 % = kategori tinggi

Pencapaian 41 % - 60 % = kategori cukup

Pencapaian 21 % - 40 % = kategori rendah

Pencapaian < 21 % = kategori rendah sekali

4. Refleksi I

Kegiatan refleksi siklus I hasil penelitian, yaitu keaktifan dari kriteria keberhasilan katerogori tinggi dengan jumlah presentase, 58,75%. Maka peneliti perlu melakukan tindakan berikutnya, yaitu siklus II tujuannya adalah agar keaktifan siswa dapat tercapai secara maksimal. Adanya tindakan siklus ke II adalah sebagai upaya perbaikan dari siklus ke I yang hasilnya belum sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada proses tindakan di siklus II ini, peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif *Smart Box*.

B. Deskripsi Hasil Siklus II

1. Perencanaan Siklus II

Tahap perencanaan pada siklus II merupakan tindakan tahap perbaikan dari siklus I. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini masih sama dengan siklus I. Sama seperti siklus I, peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di siklus II dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Tetapi tetap dalam dikusi kelompok. Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan ini adalah:

a) Menyusun Rencana Pembelajaran

Berdasarkan masalah yang terdapat pada siklus I, perlu diadakannya beberapa hal dalam rangka perbaikan siklus I, diantaranya adalah:

- 1) Memberikan motivasi-motivasi kepada siswa
- 2) Media yang digunakan lebih dibuat semenarik mungkin, menggunakan kardus bekas disipkan barcode game, barcode materi elajaran berbasis teknologi.
- 3) Interaksi guru dengan siswa lebih diperhatikan dan selalu memotivasi siswa untuk selalu aktif dalam pembelajaran
- 4) Menyediakan reward untuk kelompok yang memperoleh skor paling tinggi.

b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan materi Memahami kata-kata khusus pada teks informasi tokoh dengan 1 kali tatap muka. Setiap pertemuan kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Alokasi waktu 2JP.

c) Persiapan media pembelajaran

Media yang digunakan dalam siklus II adalah media yang dibuat dengan kardus berbasis teknologi. Ada gambar tokoh informasi dan materi teks berita yang diambil dari internet. Media ini menggunakan barcode dalam proses penggunaanya.

d) Penyusunan lembar observasi

Lembar observasi yang dibuat peneliti dalam pembelajaran meliputi lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Lembar observasi yang digunakan masih sama dengan lembar observasi yang digunakan pada siklus I.

2. Pelaksanaan II

Pada tahapan ini, tindakan yang dilaksanakan pada siklus II merupakan pelaksanaan dari perencanaan tindakan yang sudah disusun yaitu mengacu pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *smart box* yang sudah dibuat. Pelaksanaan tindakan siklus II terdiri dari 1 kali pertemuan dengan pokok bahasan yang berbeda. Setiap pertemuan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Peserta didik diajak untuk memahami teks informasi tokoh menggunakan media yang sudah disediakan dengan menyecan barcode pada media yang telah disediakan, mereka bekerja secara kelompok dalam proses pembelajaran ini. Setelah membaca cepat dan memahami teks informasi tentang tokoh pada media, peserta didik kemudian secara berkelompok menjawab soal dari LKPD yang sudah diberikan oleh guru. Kemudian setelah itu, mereka diajak untuk bermain game dari media tersebut secara berkelompok dengan mencari kata serapa atau kata khusus yang ada pada teks yang tealh mereka baca sebelumnya. Pada tahap penggunaan media tesebut, peserta didik

cenderung lebih bisa membangkitkan semangat belajar dengan teman sejawat serta lebih aktif dalam berdiskusi dan menyelesaikan masalah. Hal tersebut dikarenakan keterraikan mereka terhadap meda pembelajaran yang digunakan.

Gambar 4. Proses Pelaksanaan II



3. Observasi

Dalam penelitian ini sama hanya dengan siklus I, observasi siklus II juga menggunakan deskripsi hasil penelitian dengan observasi. Hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Hasil pengamatan terhadap guru selama proses pembelajaran dilaksanakan.

Tabel 3. Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus II

| No | Aspek yang diamati | Hasil Pengamatan | | | |
|-----|---|------------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Guru mengucapkan salam pada awal pembelajaran | | | | √ |
| 2. | Guru menarik perhatian siswa | | | √ | |
| 3. | Guru mengecek kehadiran siswa | | | | √ |
| 4. | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | | | | √ |
| 5. | Guru memberikan apersepsi | | | √ | |
| 6. | Guru menyampaikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran | | | | √ |
| 7. | Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok | | | √ | |
| 8. | Guru menyampaikan materi melalui media pembelajaran <i>smart box</i> | | | | √ |
| 9. | Guru menyampaikan materi dengan jelas | | | √ | |
| 10. | Guru menyampaikan materi tidak dengan tergesa-gesa memberikan kesempatan bertanya kepada siswa apabila terdapat materi yang belum jelas | | | √ | |
| 11. | Guru menyampaikan materi dengan suara keras | | | √ | |
| 12. | Guru memperlihatkan media ajar power point dan game quiziz | | | √ | |
| 13. | Guru menjelaskan cara kerja game pada media | | √ | | |
| 14. | Peserta didik diberikan waktu dalam menjawab pertanyaan pada game | | | | √ |
| 15. | Guru memberikan kesempatan bertanya | | | | √ |
| 16. | Guru memberikan arahan untuk berdiskusi kelompok dengan menyelesaikan tugas pada LKPD | | | | √ |

| | | | | | |
|-----|---|---|---|----|----|
| 17. | Guru menghitung skor yang diperoleh kelompok setiap menjawab pertanyaan dari guru | | | | √ |
| 18. | Guru mengevaluasi proses pembelajaran | | | | √ |
| 19. | Guru menyimpulkan materi Pelajaran | | | | √ |
| 20. | Guru menutup kegiatan pembelajaran. | | | | √ |
| | Jumlah Skor | 0 | 6 | 27 | 32 |
| | | | | | 75 |

$$\begin{aligned}
 \% &= \frac{n \times 100}{N} \\
 &= \frac{75 \times 100}{80} \\
 &= 93,75\%
 \end{aligned}$$

Keterangan

- Pencapaian 81 % - 100 % = kategori tinggi sekali
- Pencapaian 61 % - 80 % = kategori tinggi
- Pencapaian 41 % - 60 % = kategori cukup
- Pencapaian 21 % - 40 % = kategori rendah
- Pencapaian < 21 % = kategori rendah sekali

4. Refleksi II

Hasil penelitian secara keseluruhan pada pembelajaran dari siklus I hingga siklus II menunjukkan adanya peningkatan terhadap keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan adanya respon positif dari siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambar. Keaktifan siswa dari sebelum diadakan tindakan sangat rendah, kemudian peneliti mengadakan tindakan pada siklus I dengan perolehan hasil pengamatan dengan rata-rata 58,75% dalam kategori tinggi, kemudian dilanjutkan lagi siklus II, dengan perolehan hasil pengamatan rata-rata 93% dalam kategori tinggi. Keaktifan siswa setiap diadakannya tindakan menjadi meningkat. Penggunaan media meningkatkan keaktifan siswa, hal ini ditandai dengan adanya peningkatan rata-rata hasil dari observasi. 2. Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *smart box* membawa dampak positif bagi keaktifan belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XII SMA Negeri 3 Palembang dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang menurut mereka banyak menggunakan teks Panjang menjadi lebih menarik dan mampu memotivasi siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pelajaran. Peningkatan keaktifan siswa terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan kenaikan dari 58,75% (kategori cukup) pada siklus I menjadi 93% (kategori tinggi) pada siklus II. Keberhasilan ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang memfasilitasi gaya belajar pada setiap peserta didik dan memberikan sedikit game interaktif pada siklus II, serta pemberian reward oleh guru. Interaksi guru yang baik dan motivasi yang diberikan juga berperan penting dalam peningkatan kepercayaan diri siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. (2019). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*.
- Arief S. Sadiman, dkk. (1993). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad. (2012). *Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ihfanti Fidya, Romdanih, Eva Oktaviana. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif . *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*.
- Mochamad Basir, Andi Taufan Bayudan Ajat Sudarjat. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif . *Seminar Nasional STKIP Kusuma Negara* .
- Sri Wahyuni, Laila Fatmawati,. (n.d.). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa . *Prosiding*.
- Suryani, R., & Prihastuti . (2022). fektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78*.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*.
- Wulandari, A., & Setiawan, T. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran: Tantangan dan Peluang di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(3), 67-74.