

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Belajar Bermain Teka Teki Clue Dengan QR Code

Gusti Eka Septya Maharani¹, Siti Napfian, M.Pd.²

¹Pendidikan Matematika, IKIP Budi Utomo Malang

²Pendidikan Matematika, IKIP Budi Utomo Malang

e-mail: septyagusti@gmail.com, napfiahsiti@gmail.com

Abstract

This study aims to improve Student Learning Outcomes Package B Equivalent to Middle School Grade 8 at PKBM Ki Hadjar Dewantara Using the Learning Method to Play Puzzle Clue With QR Code. The researcher used the Classroom Action Research method and used the data collection method through the distribution of questionnaires which had been carried out twice, namely in the early stages or commonly referred to as pre-test and the final stage, namely post-test. Researchers also use the method of quantitative analysis. The results of this study indicate that student learning outcomes have not met the researcher's target. However, learning outcomes tend to increase. As well as the need for understanding to students or learning residents in terms of the use of technology related to the learning process. In addition, explanations or learning methods need to be repeated with more in-depth or more intense explanations.

Keywords: Learning Outcomes, Questionnaire, PKBM

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Paket B Setara SMP Kelas 8 di PKBM Ki Hadjar Dewantara Menggunakan Metode Belajar Bermain Teka Teki Clue Dengan QR Code. Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dan menggunakan metode pengumpulan data melalui penyebaran angket yang telah dilaksanakan dua kali, yaitu di tahap awal atau biasa disebut dengan pre tes dan di tahap akhir yaitu post test. Peneliti juga menggunakan metode analisis Kuantitatif. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil belajar siswa yang belum memenuhi target peneliti. Namun, hasil belajarnya cenderung meningkat. Serta perlunya pemahaman kepada siswa atau warga belajar dalam hal penggunaan teknologi yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Selain itu, penjelasan atau metode pembelajarannya perlu dilakukan berulang dengan penjelasan yang lebih mendalam atau lebih *intens*.

Kata kunci : Hasil Belajar, Angket, PKBM

A. PENDAHULUAN

PENDIDIKAN

Pendidikan adalah kebutuhan setiap orang di dunia, pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa di dunia untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berdampak pada meningkatnya aspek-aspek kehidupan manusia dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Di Indonesia terdapat dua jenis pendidikan, yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang pada umumnya seperti sekolah, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah menengah Atas (SMA). Sedangkan Pendidikan nonformal ini muncul dari suatu lembaga yang diciptakan oleh masyarakat yaitu Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). Lahirnya PKBM ini disebabkan oleh berbagai masalah pendidikan yang ada (Suhendro, 2019:1).

Pendidikan formal dan nonformal tidak jauh berbeda. Keduanya adalah Lembaga yang bergerak dibidang Pendidikan dan mempunyai kurikulum dengan capaian pembelajaran atau tujuan pembelajaran yang tidak jauh berbeda. Perbedaan dari Pendidikan formal dan non formal ada pada peraturan dan suasana belajarnya. Pendidikan non formal lebih fleksibel tempat, waktu, dan suasana belajarnya.

HASIL BELAJAR

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2008: 30). Menurut Dimyati dan Mudjiono (1999), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Howard Kingsley (Nana Sudjana, 2005: 85) membagi 3 macam hasil belajar: 1) Keterampilan dan kebiasaan; 2) Pengetahuan dan pengertian; dan 3) Sikap dan cita-cita. Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Berdasarkan penjelasan mengenai hasil belajar tersebut, dapat diartikan bahwa siswa atau warga belajar akan mendapatkan hasil belajar setelah melaksanakan atau mengikuti proses

belajar. Hasil belajar akan dinilai dari kemampuan siswa atau warga belajar dalam menyerap dan menangkap materi pembelajaran.

Jika warga belajar atau siswa berhasil dalam belajar maka hasil belajarnya pun juga akan tinggi atau memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini juga mempengaruhi kesuksesan tutor dalam menjalankan strategi dan metode pembelajarannya.

METODE PEMBELAJARAN

Pengertian metode adalah cara teratur agar pelaksanaan suatu kegiatan nantinya bisa sesuai dan tercapai dengan apa yang di hendaki oleh manusia. Dalam pengertian lainnya, Metode juga merupakan sesuatu pelaksanaan yang cara kerjanya bersistem yang dirancang untuk memudahkan suatu kegiatan yang guna bisa mencapai tujuan yang di inginkan.

Adapun terminologi “metode”, banyak pendapat para ahli yang dapat dijadikan pedoman dalam memahami pengertian metode secara komprehensif sebagai berikut: Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplemetasi kan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah di susun tercapai secara optimal (sanjaya 2007:145). Metode merupakan cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang di tentukan (Anjani, Syapitri, Lutfia, 2020:69)

Sedangkan menurut Nana Sudjana, metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan pendidik dalam melakukan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran (Nana Sudjana, 2000). Metode pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai pelicin pembelajaran untuk mencapai tujuan, karena pada dasarnya metode pembelajaran merupakan sebuah cara yang digunakan untuk memperlancar berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan. Oleh karena itu metode pembelajaran yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar (Chabib Thaha, 2004).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Hidayat, Sa'diyah, Lisnawati, 2020:73).

Adapun metode pembelajaran yang akan kita gunakan pada penelitian ini adalah metode belajar bermain teka teki clue dengan QR Code. Metode pembelajaran ini dipilih karena melihat karakteristik siswa yang cepat bosan jika hanya duduk untuk mendengarkan penjelasan tutor. Siswa Paket B setara SMP kelas 8 di PKBM Ki Hadjar Dewantara ini juga menyukai pembelajaran di luar kelas, sehingga membuat peneliti memilih metode pembelajaran yang menantang tersebut.

QR CODE

Quick Response code atau biasa disebut QRcode, Pertama kali dipakai di industry otomotif untuk melakukan pelacakan komponen kendaraan. Saat ini, barcode dua dimensi ini sudah sangat luas penggunaannya, namun umumnya digunakan untuk membuat kode alamat website, nomor contact, alamat email, nomor telepon atau sekedar teks biasa.

Untuk membaca QRCode kita bisa menggunakan Alat yang disebut *QR Code Scanner*. Biasanya alat ini tersedia dalam bentuk aplikasi di smartphone seperti Android atau iPhone. Tujuan utama QR Code saat ini digunakan untuk memudahkan pengguna Smartphone mengakses informasi dengan dua langkah mudah, 1. scan QR code, 2. lakukan Aksi. aksi disini bisa berupa membuka browser, menyimpan informasi kontak, atau mendial nomor yang ada di QR code tersebut (Saleh, Saud, Asnur, 2018:255).

QR Code pada penelitian kali ini digunakan dalam memberikan informasi, menghubungkan antara tutor dan siswa atau warga belajar dalam pemberian clue dan link video pembelajaran pada setiap pos atau tempat pemberhentian.

TUJUAN

Dari uraian, peneliti ingin meneliti mengenai “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Paket B Setara SMP Kelas 8 di PKBM Ki Hadjar Dewantara Menggunakan Metode Belajar Bermain Teka Teki Clue Dengan QR Code”, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Paket B Setara SMP Kelas 8 PKBM Ki Hadjar Dewantara.

B. METODE PENELITIAN

JENIS METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas berasal dari Bahasa Inggris yaitu *Classroom Action Research*, yang biasa disebut dengan singkatan PTK, penelitian ini dilakukan oleh guru/peneliti di kelas untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Penelitian tindakan kelas pertama kali diperkenalkan oleh *Kurt Lewin* pada tahun 1946, yang kemudian dikembangkan oleh ahli-ahli lain seperti *Stephen Kemmis*, *Robin Mc Taggart*, *John Elliot*, *Dave Ebbutt* dan sebagainya. Dengan begitu konsep PTK semakin berkembang sesuai dengan perkembangan IPTEK atau ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak para peneliti atau penulis menjelaskan konsep yang memang dibutuhkan dalam pelaksanaannya di dalam proses pembelajaran.

Pengertian penelitian tindakan kelas adalah untuk mengidentifikasi permasalahan di kelas sekaligus memberi pemecahan masalahnya. Menurut Hopkins Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan. Menurut Joni dan Tisno, PTK merupakan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakantindakan yang dilakukannya, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi di mana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan T.R Joni dan Tisno. (Azizah, Fatamorgana, 2021:17)

TAHAPAN PENELITIAN

Tahap-tahap yang digunakan pada penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tahap perencanaan

- a. Mengidentifikasi masalah/Mencari permasalahan

Dalam tahap ini peneliti mencari permasalahan di lingkup PKBM, karena peneliti bekerja di sana. Peneliti mencari permasalahan saat pembelajaran berlangsung, mengidentifikasi apa penyebab hasil belajar siswa yang cenderung dibawah KKM. Dari identifikasi ini ditemukan permasalahan yaitu kurang fokusnya siswa atau warga belajar dalam menangkap atau mendengarkan penjelasan dari

tutor. Hal ini dipengaruhi oleh cara belajar siswa yang cepat bosan dengan penjelasan tutor yang biasa saja atau hanya menerangkan di papan tulis.

b. Menyusun rencana penelitian

Penelitian dimulai dari menentukan materi yang belum pernah atau akan dipelajari oleh siswa atau warga belajar. Mengapa peneliti memilih materi yang belum pernah diajarkan sebelumnya? Karena peneliti akan memfokuskan atau akan menilai bagaimana hasil belajar siswa yang dari awalnya tidak memahami materi lalu dapat memahami materi dengan hasil belajar yang meningkat. Peneliti menggunakan materi pada Modul 7 Matematika Paket B Setara SMP Kelas 8 Unit 1 Tip Hidup Hemat dengan uraian materi Gradien.

Lalu, peneliti merencanakan soal yang akan digunakan untuk pengambilan data di awal dan di akhir penelitian. Setelah itu peneliti menentukan pos-pos yang akan digunakan sebagai rangkaian perjalanan siswa dalam melaksanakan teka teki menggunakan clue dengan QR Code. Setelah peneliti menentukan pos-pos tersebut dan membuat clue, peneliti membuat QR Code dan memasukkan video pembelajaran mengenai materi Gradien.

Ketika semua telah dipersiapkan, peneliti memulai penelitian dan mengambil data sebanyak dua kali, yaitu penyebaran angket pre test berisi 10 soal. Lalu, peneliti memandu rangkaian penyelesaian teka teki tersebut. Setelah rangkaian teka-teki itu telah selesai, peneliti akan menyebarkan angket post test berisi 10 soal yang sama seperti soal pre test. Peneliti juga menentukan target nilai yang menjadi indikator apakah upaya peneliti berhasil. Target sekolah atau KKM di PKBM adalah 75, maka peneliti memberi target nilai 80 untuk hasil akhir tes.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan peneliti menggunakan metode angket (Kuisisioner). Data ini diambil dari angket tes awal dan tes akhir serta jumlah soal 10 yang isi soalnya sama antara test awal dan test akhir.

b. Analisis Data

Peneliti menggunakan metode kuantitatif statistic inferensial, apa itu? Bila dalam statistic deskriptif cuma bersifat memaparkan data, maka pada statistik inferensial sudah memiliki upaya untuk membuat kesimpulan dan membuat keputusan berdasarkan analisa yang telah dilakukan. umumnya Analisa ini mengambil responden tertentu dari sebuah populasi yang jumlahnya banyak, dan dari hasil analisa terhadap responden tersebut digeneralisasikan terhadap populasi. Oleh sebab itulah statistik inferensial ini juga disebut dengan statistik induktif. Data yang telah terkumpul akan dianalisis oleh peneliti menggunakan Metode Kuantitatif. Data tersebut juga akan disimpulkan dari hasil analisis tersebut (Muhson:2).

Cara Penafsiran dan Penyimpulan Hasil Penelitian

Peneliti menggunakan diagram batang untuk menafsirkan dan menyimpulkan hasil dari penelitian. Alasan peneliti menggunakan diagram batang adalah agar peneliti dan pembaca bisa lebih mudah untuk memahami hasil dari penelitian ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan tanggal 9 November 2022. Adapun identitas siswa atau warga belajar Paket B Setara SMP Kelas 8 sebagai berikut:

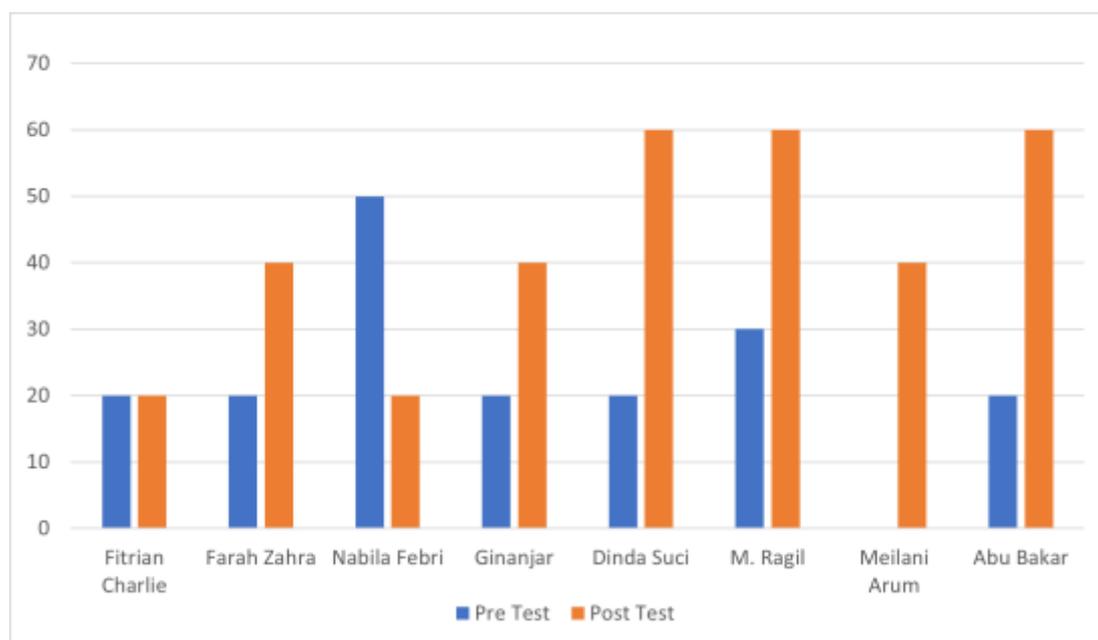
Tabel 1. Identitas Siswa

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Kepemilikan <i>Handphone</i>
1.	Fitrian Charlie	P	Memiliki
2.	Farah Zahra	P	Tidak
3.	Nabila Febri	P	Memiliki
4.	Ginangjar	L	Memiliki
5.	Abu Bakar	L	Tidak

6.	Dinda Suci	P	Memiliki
7.	M. Ragil Pangestu	L	Tidak
8.	Meilani Arum	P	Tidak

Sumber: Data Olahan 2022

Adapula data nilai hasil dari penyebaran angket tes awal dan tes akhir menggunakan penilaian 1 soal memiliki poin kebenaran sejumlah 10, data diambil dari hasil penelitian menggunakan 10 soal, data hasil nilai sebagai berikut :



Gambar 1. Nilai Hasil Penyebaran Angket (Sumber: Data Olahan 2022)

Pembahasan

Berdasarkan penelitian mengenai upaya meningkatkan hasil belajar siswa yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa temuan dan hasil yang akan dibahas satu persatu sebagai berikut :

a. Pengetahuan Awal Siswa atau Warga Belajar Terhadap Materi

Siswa atau warga belajar melalui penyebaran angket pre test dinilai masih belum mengetahui materi. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya hasil nilai di test awal. Siswa cenderung menjawab dengan banyak kesalahan.

b. Proses Penelitian

Pada proses penelitian yang telah dilakukan, siswa cenderung aktif dan bersemangat dalam menjalankan rangkaian teka teki *clue* tersebut. Namun, kurangnya pengetahuan siswa dalam menggunakan teknologi seperti *handphone* menjadi salah satu faktor mereka tidak maksimal dalam memahami rangkaian proses penelitian tersebut. Hal ini dibuktikan dengan tidak punyanya *handphone* sehingga pada saat proses penelitian tersebut siswa bergantian menggunakan *handphone* teman kelasnya yang memiliki *handphone*.

c. Hasil Belajar Siswa

Dari angket Post Test yang telah disebar oleh peneliti, peneliti menemukan hasil belajar yang cenderung meningkat dari penyebaran angket sebelumnya. Hal ini dibuktikan pada **Gambar 1. Nilai Hasil Penyebaran Angket** (Sumber: Data Olahan 2022) hasil belajar yang telah diperoleh warga belajar setelah ikut serangkaian penelitian hampir semua yang meningkat. Namun, peningkatan ini tidak memenuhi target yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Peneliti telah menetapkan target hasil belajar siswa senilai 80. Namun, kenyataan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa atau warga belajar Paket B Setara SMP Kelas 8 ini tidak memenuhi target yang telah ditentukan.

C.3. Dampak dan Keterbatasan Penelitian

a. Dampak Penelitian

Dampak yang dapat kita peroleh dari penelitian ini yaitu siswa atau warga belajar memiliki pengalaman baru dan memperoleh pengetahuan baru mengenai penggunaan QR Code dan menerapkannya dalam rangkaian teka teki menggunakan *clue*. Siswa juga memiliki semangat baru dalam belajar jika metode pembelajaran ini bisa terus dikembangkan.

b. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dari penelitian ini adalah penggunaan *Handphone* yang tidak semua siswa atau warga belajar memiliki dan tidak semua yang bisa menggunakannya. Dari hasil belajar yang telah dinilai oleh peneliti menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa atau warga belajar berbeda, dan pada siswa atau warga belajar di Paket B Setara SMP Kelas 8 PKBM Ki Hadjar Dewantara ini perlu dilakukan atau harus ada pengulangan dalam hal penyampaian materinya.

D. KESIMPULAN

Dari penelitian ini kita dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang belum memenuhi target peneliti. Namun, hasil belajarnya cenderung meningkat.
2. Perlunya pemahaman kepada siswa atau warga belajar dalam hal penggunaan teknologi yang berhubungan dengan proses pembelajaran.
3. Penjelasan atau metode pembelajarannya perlu dilakukan berulang dengan penjelasan yang lebih mendalam atau lebih *intens*.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, R. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*. Banjarmasin.
- Suhardi Sigit (2001). Pengantar Metodologi Penelitian Sosial Bisnis Manajemen. *FE UST*. Yogyakarta
- Anisatul, A., Fayakunia, R. F. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Jurnal Auladuna*. Jember.
- Nurming, S., Syukur, S., Muhammad, N. A. A. (2018). Pemanfaatan QR-Code sebagai media pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia. *Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke 57*. Makasar.
- Joshep, D. I., Emmalia, A. (2018). Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Promosi Toko. *Jurnal MNEMONIC*. Malang.
- Ariep, H., Maemunah, S., Santi, L. (2020). Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmilyah di Kota Bogor. *Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam Vol. 09/No.01, Februari 2020*. Bogor.
- Ayu, A., Gita, H. S., Rifka, I. L. (2020). Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*. Tangerang.
- Widodo., Lusi, W. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*. Yogyakarta.
- Sulastri., Imran., Arif, F. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Universitas Tadulako.
- Toni, H., Oong, K., Nike, K. (2017). Upaya Tutor Kesenjangan Paket B Dalam Meningkatkan Proses Belajar Peserta Didik Di Pkbn Geger Sunten. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suhendro., Sulistyarini., Izhar, S. (2019). Pelaksanaan Program Pendidikan Kesenjangan Di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Kecamatan Terentang. *Artikel Penelitian Universitas Tanjungpura*. Pontianak.

Annisa, F. D., Moch. Habibi. A. P., Muh. Afif. N., M. Ali, S., Lucky, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Universitas Negeri Malang*. Malang.