

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN INSTANT ASSESSMENT DENGAN MEDIA PERMAINAN CHOOSE NUMBER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS VII SMP MADANI MAKASSAR

¹ Sri Rahayu, ² Ade Holisoh

^{1,2} Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Pamulang
E-mail: dosen02414@unpam.ac.id, dosen01330@unpam.ac.id

ABSTRACT

This research is a Classroom Action Research (PTK) which aims to determine the increase in economic learning outcomes for class VII SMP Madani Makassar through the application of Instant Assessment Learning Strategies with Choose Number Game Media. The subjects of this study were students of class VII SMP Madani Makassar, in the odd semester of the 2019/2020 school year with a total of 30 students. This research was conducted in two cycles. Data collection was carried out using tests and observations. The collected data were analyzed descriptively. The results showed that the application of the Instant Assessment learning strategy with the Choose Number game as media, could improve the economics learning outcomes of class VII students of Madani Makassar Middle School, which was marked by an increase in classical mastery of learning outcomes in cycle I, namely 46.67% to 93.34%, and the increase in the average score of the first cycle was 65.84 increasing to 80.34.

Keywords: *Entrepreneurship Education, Organizing, Management*

ABSTRAK

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ekonomi siswa kelas VII SMP Madani Makassar melalui penerapan Strategi Pembelajaran Instant Assessment Dengan Media Permainan Choose Number. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII SMP Madani Makassar, pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan tes dan observasi. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran Instant Assessment dengan media permainan Choose Number, dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas VII SMP Madani Makassar yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada siklus I yaitu 46,67 % menjadi 93,34 %, dan peningkatan nilai skor rata-rata siklus I adalah 65,84 meningkat menjadi 80,34.

Kata Kunci: *Strategi Pembelajaran Instant Assessment, Media Permainan Choose Number, dan Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan dan ilmu pengetahuan merupakan salah satu langkah ke depan dalam menyiapkan siswa yang berorientasi pada perkembangan dan kemampuan di masa mendatang. Pendidikan selama ini selalu menjadi barometer bagi suatu kelangsungan pembangunan, terutama pembangunan yang mengarah pada pembentukan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan itu ditujukan untuk membentuk dasar dan perilaku manusia yang baik serta bijaksana dalam berbagai hal kegiatan yang mengarah pada kemajuan bangsa. Oleh karena itu bidang pendidikan perlu mendapat perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh agar tercapainya suatu tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 (UUD 1945) pasal 31 ayat (1) yang berbunyi "Tiap-tiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan".

Arikunto, (2008) Di sekolah pembelajaran ekonomi mengalami banyak permasalahan. Masalah umum dalam pendidikan ekonomi antara lain rendahnya minat belajar siswa karena ekonomi dirasa sulit untuk dipelajari sehingga sebagian besar siswa pasif dalam proses belajar mengajar. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya kendala dalam pembelajaran, antara lain para siswa membuat kegaduhan, siswa malas, siswa tidak mampu berkonsentrasi, minat belajar semakin berkurang, sebagian siswa tidak menguasai bahan pelajaran yang telah disampaikan guru, sehingga hasil belajar siswa sangat rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan wakil kepala sekolah dan salah satu guru IPS Ekonomi kelas VII SMP Madani Makassar ibu Husnil Hayati, terdapat beberapa permasalahan yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar diantaranya, siswa belum memiliki buku paket dalam proses belajar mengajar, rendahnya aktivitas belajar serta penerapan strategi pembelajaran ceramah dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran ceramah dimana guru mengarahkan siswa-siswa secara langsung untuk memahami dan menghafal materi yang disampaikan selama proses pembelajaran, tanpa melibatkan siswa-siswi tersebut dalam mencari dan mengembangkan informasi atau materi yang akan dipelajari. Di sini guru bukan lagi berperan sebagai mediator tetapi guru lebih berperan aktif, baik mencari maupun mengembangkan materi, siswa hanya mendengar, mencatat, lalu menghafal. Akibatnya materi yang disampaikan dianggap sulit dan tidak mudah dipahami oleh siswa, Hal ini berimplikasi dengan rendahnya hasil belajar siswa karena sulit memahami materi yang diajarkan sehingga membuat siswa menjadi pasif dalam belajar. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai.

Hasil belajar ekonomi siswa kelas VII SMP MADANI MAKASSAR, tahun ajaran 2017/2018 masih dikategorikan rendah, yaitu sekitar 45,54% yang tidak tuntas dalam belajar dengan KKM 75. Hal ini disebabkan karena kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar sehingga proses belajar tidak mencapai hasil belajar yang optimal. Alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran ekonomi salah satunya dengan memberikan inovasi dalam pembelajaran berupa penerapan strategi pembelajaran.

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu, untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas VII SMP MADANMAKASSAR dengan menerapkan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media permainan *Choose Number*. siswa secara aktif, dapat memotivasi siswa, menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif, komunikatif, dan menyenangkan sehingga mampu menggali kompetensi yang dimiliki oleh siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan silabus kelas VII, materi ekonomi merupakan materi yang mempelajari tentang aturan rumah tangga untuk memenuhi kebutuhannya agar mencapai kemakmuran dan sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Oleh karena itu perlu diupayakan pembelajaran yang kreatif yang mampu membangkitkan motivasi dan semangat belajar serta aktivitas belajar siswa agar hasil belajar siswa tinggi.

Pemahaman siswa terhadap materi ekonomi dapat ditingkatkan dengan proses pembelajaran yang dapat menanamkan konsep dengan benar, mudah diingat dan menyenangkan. Guru perlu memberikan perhatian kepada siswa dengan merancang suatu aktivitas dan desain pembelajaran untuk mengefektifkan proses belajar mengajar serta menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar agar siswa mampu berinteraksi antara siswa

dengan siswa, siswa dengan guru serta siswa dengan lingkungannya. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk membangkitkan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dan media permainan *Choose Number*.

Penerapan strategi pembelajaran aktif pada siswa dapat membantu meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa yaitu penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media permainan *Choose Number*.

Menurut Silberman, (2017) Strategi pembelajaran aktif *Instant Assessment* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang harus segera direspon atau dijawab oleh siswa sehingga dengan strategi ini kita tahu tingkat pemahaman masing-masing siswa mengenai materi yang disampaikan. Dengan strategi pembelajaran ini proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran.

Menurut Nurani, (2012) Media permainan *Choose Number* adalah suatu media pembelajaran inovatif yang terinspirasi dari permainan *lotre* yang sering dilakukan anak-anak dimana anak dapat memilih salah satu angka atau huruf dan membuka isi dibalik angka atau huruf tersebut. Di sini guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan ataupun *reward* dan *punishment* dibalik angka atau huruf tersebut, hal ini diharapkan agar siswa memiliki kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

METODE

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) ini direncanakan dua siklus yaitu siklus I selama 3 kali tatap muka 1 kali evaluasi dan siklus II selama 3 kali tatap muka 1 kali evaluasi. Gambaran umum yang dilakukan pada setiap siklus adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, observasi, evaluasi dan refleksi.

1. Perencanaan Tindakan
 - a. Membuat RPP dengan memperhatikan silabus dan menggunakan strategi *Instant Assessment*.
 - b. Peneliti mempersiapkan sarana pendukung pembelajaran yang mendukung pelaksanaan tindakan, yaitu media pembelajaran
 - c. Menyiapkan instrument penelitian tes dan lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Setelah rencana tindakan disusun, maka tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan dengan menerapkan strategi *Instant Assessment*.

- a. Peneliti menginformasikan bahwa hasil tes pada siklus I masih sedikit siswa yang mencapai standar ketuntasan
- b. Siswa diajak untuk mengingat materi yang diajarkan sebelumnya
- c. Penerapan Strategi *Instant Assessment* dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - 1) Membuat kartu tanggapan
 - 2) Membuat sekumpulan pertanyaan
 - 3) Membaca pertanyaan dan meminta murid menjawab dengan mengacungkan kartu berisi jawaban pilihannya

- 4) Menilai dengan cepat jawaban murid dan meminta beberapa murid menyebutkan alasannya. Melanjutkan pertanyaan berikutnya.
3. Observasi dan Evaluasi
 - a. Observasi
Pada tahap observasi peneliti mengamati dan mencatat aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran pada lembar observasi
 - b. Evaluasi
Pada tahap ini peneliti memberikan evaluasi berupa tes hasil belajar siswa di akhir siklus.
4. Refleksi

Tahap ini dilakukan untuk mengambil keputusan perencanaan tindakan selanjutnya berdasarkan hasil analisis data dari pemberian tindakan pada siklus II yang mencakup, hasil belajar ekonomi siswa, hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran. Faktor output yaitu hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, melalui penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media permainan *Choose Number*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diperoleh data dengan menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu observasi dan evaluasi dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *instant assessment* dengan media permainan *choose number* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Madani Makassar. Meskipun hasil belajar yang di dapatkan para siswa lebih tergantung pada siswa itu sendiri, namun diharapkan para pengajar juga bisa berperan serta dalam meningkatkannya. Adapun beberapa cara untuk meningkatkan hasil belajar pada diri siswa yaitu menyiapkan fisik dan mental siswa, meningkatkan konsentrasi, menggunakan strategi belajar, motivasi belajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan temuan-temuan hasil tindakan dari siklus I sampai siklus II, adapun temuan hasil tindakan tersebut yaitu: Tercatat sejumlah perubahan perilaku siswa pada siklus I dan siklus II, dimana beberapa kekurangan pada siklus I telah di perbaiki pada siklus II. Langkah-langka yang digunakan pada siklus ini selama proses belajar mengajar berlangsung, selain guru, siswa juga saling berinteraksi, dimana siswa itu sendiri wajib menjawab dengan mengacungkan kartu berisi jawaban yang sesuai dengan pertanyaan.

Pada siklus I Langkah-langkah pembelajaran hampir sama dengan siklus II namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu beberapa kesulitan pada siklus pertama nilai yang diperoleh siswa belum tuntas, maka pada siklus kedua guru berusaha untuk memperbaiki tahap-tahap pembelajaran yang diberikan kepada siswa sehingga nilai yang diperoleh meningkat.

Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Dan II

Ditemukan hal-hal yang menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa kelas VII SMP Madani Makassar, yaitu siswa yang bertanya kepada guru tentang materi yang belum jelas meningkat dari 46,66 % menjadi 72,22%, berusaha menjawab pertanyaan guru meningkat dari 40 % menjadi 88,44 %, berani mengemukakan pendapat meningkat dari 34,44 % menjadi 88,88 % dan kehadiran siswa dari siklus I sampai siklus II sama yaitu 97,77 %.

Hasil Belajar Selama Pelaksanaan Pada Siklus I Dari 30 jumlah siswa kelas VII SMP Madani Makassar, siswa yang mendapat kategori nilai sangat rendah berjumlah 3 orang (10 %), yang tergolong kategori nilai rendah 5 orang (16,66 %), kategori nilai sedang berjumlah 8 orang (26,66 %), kategori nilai tinggi 10 orang (33,33%) dan siswa yang kategori nilai sangat tinggi berjumlah 4 orang (13,34%), dimana kriteria nilai tuntas adalah 75-100. Dalam pengkategorian peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai yang dicapai dalam siklus I belum berhasil Di mana pada siklus 1 Siswa tidak konsentrasi dan kurang aktif.

Adapun hal yang dilakukan Guru untuk meningkatkan konsentrasi siswa yaitu, Guru memberikan motivasi kepada siswa, membuat bahan pelajaran menjadi lebih menarik sehingga mudah dipahami oleh siswa dan juga memberikan contoh yang berkaitan dengan pelajaran yang sedang dibahas, mempersiapkan alat bantu belajar, menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan salah satu membentuk kelompok dan berdiskusi.

Agar siswa lebih aktif hal yang dilakukan guru adalah, jelaskan terlebih dahulu kepada siswa pokok bahasan yang akan dipelajari agar siswa dapat berpikir, guru akan memberikan gambaran umum tentang materi yang dipelajari, guru akan memberikan pertanyaan kepada siswa agar semua siswa berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan tersebut maka semua siswa sudah tergerak untuk berpikir.

Hasil Belajar Selama Pelaksanaan Pada Siklus II Dari 30 jumlah siswa kelas VII SMP Madani Makassar, tidak ada lagi siswa yang mendapat kategori nilai sangat rendah dan rendah, sedangkan siswa yang kategori nilai sedang berjumlah 2 orang (6,67 %), kategori nilai tinggi 18 orang (60 %) dan siswa yang kategori nilai sangat tinggi berjumlah 10 orang (33,34%), dimana kriteria nilai tuntas adalah 75-100. Dalam pengkategorian peningkatan hasil belajar siswa telah menunjukkan bahwa nilai yang dicapai dalam siklus II berhasil. 1. Persentase Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.

Dari 30 siswa kelas VII SMP Madani Makassar menunjukkan bahwa yang telah mendapatkan nilai tuntas pada persentase kriteria ketuntasan hasil belajar pada siklus I meningkat dari 46,67% menjadi 93,33 % pada siklus II. Persentase ini telah menunjukkan bahwa siklus II sudah berhasil.

Skor Nilai Rata-Rata Hasil Tes Siklus I Dan II

Skor rata-rata siklus I adalah 65,84 meningkat menjadi 80,34 pada siklus II. Persentase ini telah menunjukkan bahwa siklus II sudah berhasil. Dengan demikian penerapan Strategi pembelajaran *instant assessment* dengan media permainan *choose number* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa. Penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Silberman (2017) yang mengatakan bahwa penerapan *instant assessment* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang harus segera direspon atau dijawab oleh siswa sehingga dengan strategi ini kita tahu tingkat pemahaman masing-masing siswa mengenai materi yang disampaikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Strategi Pembelajaran *Instant assessment dengan Permainan Choose*

Number pada mata pelajaran Ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Madani Makassar, dimana terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada siklus I adalah 46,67% menjadi 93,34%, dan peningkatan nilai skor rata-rata siklus I adalah 65,84 meningkat menjadi 80,34 pada siklus II.

SARAN

Dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa dan memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah-sekolah menengah maka disarankan agar sekolah senantiasia untuk lebih meningkatkan segi kualitas dan kuantitas sekolah seperti kekurangan dalam sarana dan prasarana. Dalam hal ini juga guru yang sebagai pemegang sentral dalam keberhasilan pembelajaran pembinaan, bimbingan dan keteladanan yang selama ini telah ditanamkan dalam diri siswa, guru juga diharapkan tegas dalam bertindak. Diharapkan bagi siswa terus belajar dan penuh disiplin tetap meningkatkan prestasi belajar dan sebaiknya jangan menggunakan metode pembelajaran yang terlalu monoton karena hal tersebut dapat membuat siswa menjadi bosan sehingga minat belajar tidak ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani. 2009. *Pengaruh Model Pembelajaran Instant Assessment*. Jakarta: Bumi Aksara
- Anonimus. 2008. *Panitia Penyelenggara Ujian Ulang*. <http://kemdikbud.go.id>.
- Blogspot.com. Diakses 15 Desember 2015.(Pkl: 09:00).
- Arikunto, S. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bomstein dan Kazdin 1985. *Teori Assessment*. Surakarta. Yudhistira
- Colin, M. 2006. *Kompetensi Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Djamarah. 2007. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne. 1997. *Pengertian pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Imron A. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- James. A. M. L. dan Rena. B. L. 1994. *Teori Assessment*. Surakarta. Yudhistira
- Lidz. 2003. *Teori Assessment*. Surakarta. Yudhistira.
- Kardian. 2011. *Strategi Pembelajaran Instant Assessment*. Bandung. Alfabeta
- Kardi&Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Magner. 1962. *Tujuan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurani. 2012. *Media Pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Alfabeta
- Nurhadi. 2004. *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. Universitas Negeri Malang, Surabaya
- Overton dan Terry. 2008. *Teori Assessment*. Surakarta. Yudhistira
- Purwanto, M. N. 2007. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Riduwan, M.B.A. 2009. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung. Alfabeta
- Robert.M. S. 2002. *Teori Assessment*. Surakarta. Yudhistira.
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*