

**UPAYA MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR PESERTA DIDIK
MENGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF LUMIO BY SMART DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING**

(PTK di SMPN 1 Surabaya Kelas VIII D Semester II Pada Sub Pokok Persiapan
Kemerdekaan Indonesia Tahun Ajaran 2023/2024)

Isabella Sintia Fontes¹, Maria Virginia Ignacia Sanam², Maria Indriani Trisna Putri³
Dwi Murwanti⁴, Dian Ayu Larasati⁵

^{1, 2, 3, 4} Program Studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Surabaya

⁵ Negeri Surabaya SMP Negeri 1 Surabaya

1sabellasintiafontes11@gmail.com, 2ninisanam5@gmail.com, 3mariaindriputri10@gmail.com

ABSTRACT

Student learning participation in class 8 D of SMPN 1 Surabaya is still necessary improved because the learning process is still centered on the teacher and students just listen and pay attention so that the level of participation and activity students also need to be improved. This research aims to increase students' learning participation using Lumio By Smart interactive media in class 8 social studies at Smpn 1 Surabaya. This research uses the classroom action method with two action cycles, each cycle consisting of four stages, namely planning, action implementation, observation and evaluation, and analysis and reflection. The sample for this research was 33 Class 8 D students with 17 female students and 16 male students. Data Collection Through Questionnaires, Observations and Interviews. Data were analyzed descriptively and qualitatively. Scores and questionnaires were calculated using a Likert scale. A significant increase in student learning participation can be seen in students who are active in learning after using the interactive learning media Lumio by Smart. In cycle one, 59.63 percent of students participated in learning, while in cycle 2 there was an increase to 85.56 percent.

Keywords: *Lumio by smart, participation learning, cooperative learning*

ABSTRAK

Partisipasi belajar peserta didik di kelas 8D SMPN 1 Surabaya masih perlu ditingkatkan dikarenakan dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan peserta didik hanya mendengarkan dan menyimak sehingga tingkat partisipasi dan aktivitas peserta didik juga perlu ditingkatkan. Penelitian ini bertujuan meningkatkan partisipasi belajar peserta didik menggunakan media interaktif lumio by smart dalam pembelajaran IPS kelas 8 SMPN 1 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas dengan dua siklus tindakan, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta analisis dan refleksi. Sampel penelitian ini adalah 33 siswa kelas 8 D dengan jumlah siswa perempuan sebanyak 17 orang dan siswa laki-laki sebanyak 16 orang.

Pengumpulan Data melalui angket, observasi dan wawancara. Data dianalisa secara deskriptif kualitatif. Pengukuran skor dan angket di hitung menggunakan skala likert. Peningkatan signifikan partisipasi belajar peserta didik terlihat pada peserta didik yang aktif dalam pembelajaran setelah menggunakan media belajar interaktif *lumio by smart*. Pada siklus satu peserta didik yang berpartisipasi dalam pembelajaran sebanyak 59,63 persen sedangkan siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 85,56 persen.

Kata Kunci : *Lumio by smart*, partisipasi belajar, kooperatif *learning*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi pendidikan tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran, baik di tingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dalam pembelajaran, yang memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran dari proses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individual terhadap ilmu pengetahuan. Di samping itu juga sangat dimungkinkan perubahan paradigma dari filosofi pembelajaran berpusat kepada guru (*teachers centere*) menjadi

pembelajaran berpusat kepada siswa (*student centered*).

Di zaman globalisasi saat ini, kemajuan teknologi telah masuk didalam dunia pendidikan. Oleh karena itu pada zaman ini dalam dunia pendidikan sudah memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk memberikan pendidikan yang dapat memotivasi anak-anak atau siswa dalam kegiatan belajar dikelas khususnya dalam pelajaran IPS. Pada era sekarang ini, kemajuan teknologi begitu cepat dan pesat terutama dalam komunikatif digital dan semua informasi yang bersifat dinamis (Darmiyati, 2020). Dengan Penggunaan teknologi tersebut memungkinkan proses pembelajaran berlangsung tidak terbatas ruang dan waktu, dengan arti proses pembelajaran tidak hanya di ruang kelas dan pada saat jam belajar (Dewi Surani, 2019).

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik di dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang berfungsi membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran (Chan H. S., Morgan S, 2015).

Menurut Raible (2014) menyatakan bahwa peserta didik menganggap buku teks atau buku paket yang tersedia sulit dipahami, buku teks yang tebal menyulitkan peserta didik untuk membawanya kemana-mana sebagai sumber belajar.

Bahan ajar yang dapat dikembangkan dengan memanfaatkan keunggulan teknologi komputer salah satunya adalah lumio by smart. Lumio by smart adalah media yang berbasis TIK, sifatnya interaktif, memudahkan dan dapat menampilkan/memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif (Suarsana, 2013). Bahan ajar elektronik dapat menjadikan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dapat dilakukan kapan dan dimana saja serta dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan fakta yang ditemukan dilapangan di SMPN 1 Surabaya diketahui bahwa dalam pembelajaran dikelas khususnya pada mata pelajaran IPS guru biasanya menggunakan buku dan papan tulis sehingga siswa hanya mengamati membaca, menulis dan melihat ke arah papan tulis. Siswa tidak dilibatkan dalam penentuan maupun penggunaan media pembelajaran yang akan dipakai. Sehingga pada saat pembelajaran siswa cenderung tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru akibatnya siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan rendahnya keaktifan atau kurangnya partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Sehingga dalam proses pembelajaran sebelum menggunakan lumio by smart banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan guru sehingga pembelajaran kurang memuaskan sehingga dapat menurunnya keaktifan peserta didik yaitu dengan memperhatikan kemampuan siswa dalam menjawab soal yang di berikan

oleh guru. Upaya meningkatkan keaktifan peserta didik yang menjadi acuan dalam penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang akan dilaksanakan pada media lumio by smart pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas 8 D di SMPN 1 Surabaya.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran bagi pendidik maupun peserta didik, khususnya yang peneliti teliti yaitu tentang partisipasi belajar. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan cara melakukan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan tugas guru sehari-hari di kelasnya. PTK dinyatakan berhasil apabila dari awal hingga akhir mengalami peningkatan baik proses maupun hasil. Peneliti akan meneliti prosesnya melalui PTK dengan media pembelajaran lumio by smart.

Metode dan Rancangan Penelitian Dalam setiap siklus memiliki tahapan-tahapan tertentu sesuai dengan tahapan dalam tindakan kelas. Menurut Taniredja, dkk (2013) tahapan-tahapan tersebut mencakup 1. Plan (rencana) 2.

Act (tindakan) 3. Observe (pengamatan) 4. Reflect (reflektif atau analisis).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII I SMP Negeri 1 Surabaya semester genap tahun pelajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa laki-laki 16 orang dan 17 orang siswa perempuan dengan 33 orang total keseluruhan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Surabaya untuk materi pembelajaran IPS dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024 yaitu rentang waktu penelitian antara bulan Februari sampai bulan april 2024. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan dokumentasi.

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data yang menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, pengukuran skor dan hasil angket di hitung dengan menggunakan skala pengukuran likert. Dengan kategori Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 1 Analisis Data Menggunakan Skala Likert

Pilihan Jawaban	Kode	Score
Sangat setuju	SS	5
Setuju	S	4
Ragu-ragu	R	3
Tidak setuju	TS	2
Sangat tidak setuju	STS	1

(Sumber : Ghali, 2005)

Score dari hasil angket yang dihitung dengan statistic presentase dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan :

P = Presentase Jawaban

F = Frekuensi Nilai Yang Diperoleh Dari Seluruh Item

N = Jumlah Responden

100 %= Bilangan Tetap

Penentuan kategori presentase rata-rata kuantitatif menggunakan indicator pada tabel:

Tabel 2 Penentuan kategori presentase

Interval presentase	Kategori
0% - 19,99 %	Sangat tidak setuju
20% - 39,99 %	Tidak setuju
40% - 55,99 %	Ragu-ragu
60% - 79,99 %	Setuju
80 % - 100 %	Sangat setuju

(Sumber : Arikunto, 2010)

Partisipasi siswa dikatakan berhasil jika partisipasi siswa telah mencapai Kategori Baik (80 %).

C. Hasil Dan Pembahasan

Data hasil penelitian adalah data yang diperoleh dari tes pengisian partisipasi siswa setelah pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II, hasil observasi selama pelaksanaan tindakan dan respon siswa terhadap media dan model pembelajaran yang digunakan. Adapun hasil yang diperoleh dari dua siklus pelaksanaan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Siklus 1

Berdasarkan hasil pengamatan yang di lakukan pada pada awal penerapan pembelajaran menggunakan platform Lumio By Smart dengan media PPT dan memberikan pertanyaan refleksi belum menunjukkan hasil yang signifikan. Hal itu di karenakan peserta didik mudah merasa jenuh dan kurang partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan media yang di sajikan sudah menarik. Gejala yang muncul sebagai indikator bahwa partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah adalah mereka terlihat bosan dan tidak mampu menjawab pertanyaan yang di berikan oleh peneliti. Suasana kelas yang terjadi pada saat

pembelajaran terlihat hening dan banyak peserta didik yang tidak fokus dan juga mengantuk sehingga Hal ini menyebabkan ruangan kelas menjadi tidak menyenangkan. di akhir proses pembelajaran guru memberikan asesmen dalam bentuk tanya jawab /kepada peserta didik dan hasil yang di dapatkan kurang maksimal hal in i di buktikan dengan nilai yang di peroleh di bawah standar KKM.

Tabel 3 Nilai Jawaban Pernyataan Angket siswa kelas 8 D

Lumio by smart siklus 1	Pernyataan	Ss	S	R	TS	STS	Skor	%	Rata-rata
	1	11	16	6	0	0	137	137	82,6
	2	0	0	0	8	25	41	41	24,8
	3	2	5	6	15	5	83	83	50,3
	4	25	8	0	0	0	157	157	95
	5	18	12	3	0	0	147	147	89
	6	15	10	0	5	3	128	128	77,6
	7	0	0	0	5	28	38	38	23
	8	16	13	2	2	0	142	142	86
	9	29	4	0	0	0	161	161	97,6
	10	27	6	0	0	0	159	159	96,3
Jumlah							1193	1193	

Rumus:

$$\frac{\text{jumlah skor} \times \text{skor maksimum skala likert}}{100}$$

$$= \frac{1193 \times 165}{100}$$

$$= 1968$$

$$\text{Rumus : } P = \frac{F}{N} = \frac{1968}{33} = 59,64 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan partisipasi peserta didik di kelas D berjumlah 59,64 %. karena belum mencapai 80 % maka pada siklus satu partisipasi belajar peserta didik di kelas 8 D masih di anggap rendah.

2.Siklus II

Berdasarkan hasil analisis pada siklus I di temukan sejumlah hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan media interaktif Lumio By Smart dengan media PPT dan pertanyaan refleksi yaitu kurangnya partisipasi keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. sebagai langkah perbaikan untuk mengatasi pelaksanaan pembelajaran dengan media interaktif lumio by smart maka tim peneliti melakukan refleksi dengan mengadakan sumbang saran untuk memperbaiki kondisi partisipasi aktif peserta didik di dalam kelas. pada musyawarah tersebut di putuskan bahwa pada siklus II, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa video dan game untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. pada tahap ini peneliti menyiapkan video pembelajaran yang menarik dan juga *game word search* dan *match and up*.

Di dalam pembelajaran ini peneliti menyajikan video pembelajaran untuk di tonton oleh peserta didik kemudian menyediakan pertanyaan dalam bentuk game untuk di jawab oleh peserta didik. Hasil yang di capai adalah peserta

didik semakin aktif dan pembelajaran menjadi menyenangkan, hal ini di buktikan dengan semua pertanyaan yang di sajikan dalam game bisa di jawab oleh peserta didik dengan sangat baik.

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II menunjukkan adanya peningkatan skor indikator dari siklus sebelumnya. Hal ini terlihat dari data observasi siswa pada Tabel 2 yang telah mencapai kriteria minimal yang telah ditentukan yaitu sebesar 85,5%.

Tabel 4 Nilai Jawaban Pernyataan Angket siswa kelas 8

lumio by smart siklus 2	Pernyataan	Ss	S	R	TS	STS	Skor	%	Rata-rata
	1	28	5	0	0	0	160	160	97
	2	33	0	0	0	0	165	165	100
	3	23	10	0	0	0	155	155	93
	4	27	6	0	0	0	159	159	96,3
	5	24	9	0	0	0	156	156	94,5
	6	13	20	0	0	0	145	145	88
	7	23	0	10	0	0	145	145	88
	8	25	8	0	0	0	157	157	95,15
	9	33	0	0	0	0	165	165	100
	10	33	0	0	0	0	165	165	100
Jumlah							1572	1572	

Rumus:

$$\frac{\text{jumlah skor} \times \text{skor maksimum skala likert}}{100}$$

$$= \frac{1557 \times 165}{100}$$

$$= 2593$$

$$\text{Rumus : } P = \frac{F}{N}$$

$$= \frac{2593}{33} = 78,58 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan partisipasi peserta didik di kelas D

pada siklus 2 berjumlah 78,58 %. maka pada siklus dua partisipasi belajar peserta didik di kelas 8 D meningkat secara signifikan.

D.Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif lumio by smart dapat meningkatkan partisipasi belajar peserta didik kelas 8 D SMPN 1 surabaya. Pada siklus pertama, media pembelajaran interaktif *lumio by smart* memiliki hasil partisipasi belajar yang masih rendah karena sebagian peserta didik tidak mampu menjawab pertanyaan dari peneliti dengan indeks partisipasi 59 %. Sedangkan pada siklus kedua, media pembelajaran interaktif *lumio by smart* memiliki hasil tingkat partisipasi sudah baik atau media ini berhasil meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Peningkatan partisipasi belajar peserta didik di kelas yang signifikan ini terlihat dari peserta didik semakin aktif dan pembelajaran menjadi menyenangkan yang di buktikan dengan semua pertanyaan yang di sajikan di jawab oleh peserta didik di jawab dengan baik dan dengan indeks partisipasti sebanyak 78,58 %

DAFTAR PUSTAKA

JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 2(2).

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.

Darmiyati. (2020). Penilaian Unjuk Kerja Dalam Pengembangan Agama dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*

Ghoza, Iman, (2005). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, Edisi Ketiga, Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang

Surani, Dewi. (2019). "STUDI LITERATUR : PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN." *jurnal.untirta.ac.id* 14.

Chan H.S., Morgan S (2015) *Interactive Learning Media to Enhancing Student Learning Proses*.

Raible, J. (2014). *Creating Ebooks Using Open Source Tools*. *FDLA Journal*, 1(2). Diambil dari john.raible@ucf.edu Suarsana, I. M.,

Mahayukti, G. A. (2013). *Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa*.

Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). *Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa*.