



ANALISIS KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK MENGUNAKAN MEDIA DETECTIVE SPONGEBOB PADA MATERI AVERTEBRATA

Titis Perwitasari

SMP Negeri 1 Sayung

Email : titis171623@gmail.com

ABSTRAK

Kata kunci:
keaktifan belajar,
media, detective
Spongebob,
Avertebrata

Latar Belakang : Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VII C SMP Negeri 1 Sayung sebanyak 32 peserta didik.

Tujuan : Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan keaktifan belajar peserta didik menggunakan media Detective Spongebob pada materi Avertebrata.

Metode : Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara terhadap keaktifan belajar peserta didik menggunakan lembar observasi dan lembar wawancara.

Hasil : Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan persentase pada indikator mempelajari materi yang terdapat di dalam media sebesar 94% berada pada kategori sangat baik. Persentase pada indikator berdiskusi antara peserta didik dan guru sebesar 78% berada pada kategori cukup baik. Persentase pada indikator berdiskusi antar peserta didik sebesar 91% berada pada kategori sangat baik.

Kesimpulan: Persentase pada indikator menyimpulkan pada materi yang dipelajari sebesar 75% berada pada kategori cukup baik. Persentase pada indikator mengerjakan kuis pada media sebesar 88% berada pada kategori baik. Dapat disimpulkan media detektive Spongebob mampu mendorong keaktifan belajar peserta didik.

ABSTRACT

Keywords:
active learning,
media, detective
Spongebob,
Invertebrates

Background: This research was conducted on class VII C students of SMP Negeri 1 Sayung as many as 32 students.

Purpose: The main purpose of this research is to analyze and describe the active learning of students using Detective Spongebob media on Invertebrate material.

Method: The method used in this research is a qualitative approach. The data in this study were obtained from observations and interviews on the active learning of students using observation sheets and interview sheets.

Results: The results obtained in this study show that the percentage of indicators for studying the material contained in the media is 94%, which is in the very good category. The percentage on the discussion indicator between students and teachers is 78% which is in the pretty good category. The percentage on the discussion indicator between students is 91% in the very good category.

Conclusion: The percentage on the indicator concludes that the material studied is 75% in the fairly good category. The percentage on the indicator of doing quizzes on media of 88% is in the good category. It can be concluded that Spongebob's detective

media is able to encourage student learning activity.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia sejak bulan Desember 2019 telah mengubah berbagai tatanan kehidupan di setiap negara, tak terkecuali Indonesia. Dampak pandemi Covid-19 dirasakan Indonesia hampir di seluruh sektor seperti ekonomi, pendidikan, dan sosial. Pada sektor pendidikan dampak yang sangat dirasakan adalah ditiadakannya pembelajaran tatap muka di sekolah. Kebijakan pembelajaran yang dilakukan secara daring bertujuan untuk mengurangi risiko penularan Covid-19. Pembelajaran daring sangat mengejutkan bagi para guru yang tidak siap dengan kemajuan teknologi atau gagap teknologi. Mau tidak mau guru harus belajar beberapa teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring.

Tidak hanya guru yang merasakan dampak pandemi Covid-19, akan tetapi peserta didik lebih terdampak sebab mereka harus belajar mandiri di rumah dengan pendampingan orang tua. Banyak orang tua yang pada akhirnya memfasilitasi belajar putra putrinya di rumah dengan memberikan gadget agar dapat mengikuti pembelajaran daring. Peserta didik pun menjadi petualang dalam berselancar di dunia maya yang menyebabkan perubahan karakter dan perilakunya. Perubahan karakter dan perilaku peserta didik setelah pandemi Covid-19 sangat dirasakan oleh guru ketika sekolah boleh melaksanakan pembelajaran tatap muka. Banyak peserta didik yang menjadi melek akan kemajuan teknologi sehingga menjadi malas dalam belajar. Hal ini menjadi tantangan terbesar bagi guru, di mana guru dituntut agar dapat menciptakan pendidikan yang lebih berkualitas.

Kualitas pembelajaran salah satunya ditunjukkan adanya keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dapat dilihat dari keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung dan outputnya adalah hasil belajar. Peran guru dalam mengorganisasi kesempatan belajar bagi masing-masing peserta didik sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Kesempatan yang diberikan oleh guru akan menuntut peserta didik selalu aktif mencari, memperoleh, dan mengolah perolehan belajarnya (Baharun, 2016). Keaktifan belajar adalah proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya secara intelektual dan emosional sehingga peserta didik mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar Sudjana (2010). Menurut Pribad (n.d.), keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah seluruh kegiatan belajar yang melibatkan aktivitas fisik maupun mental peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilannya. Indikator keaktifan belajar dalam proses pembelajaran menurut Sanjaya (2010) adalah: 1) Adanya keterlibatan peserta didik baik secara fisik, mental, emosional, maupun intelektual dalam setiap proses pembelajaran (Rampen, Suoth, & Pandowo, 2022).

Hal ini dapat dilihat dari tingginya perhatian serta motivasi peserta didik untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. 2) Peserta didik belajar secara langsung. Dalam proses pembelajaran secara langsung, konsep dan prinsip di berikan melalui pengalaman nyata seperti merasakan, meraba, mengoperasikan, melakukan sendiri, dan lain sebagainya. Demikian juga pengalaman itu dapat dilakukan dalam bentuk kerja sama dan interaksi dalam kelompok. 3) Adanya upaya peserta didik untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif. 4) Keterlibatan peserta didik dalam mencari dan memanfaatkan setiap sumber belajar yang tersedia yang dianggap relevan dengan tujuan pembelajaran. 5) Adanya keterlibatan peserta didik dalam melakukan prakarsa seperti menjawab dan mengajukan pertanyaan, berusaha memecahkan masalah yang diajukan atau yang timbul selama proses pembelajaran berlangsung. 6) Peserta didik mampu berinteraksi multi-arah, baik antara peserta didik dengan peserta didik atau antara guru dengan peserta didik. interaksi ini juga ditandai dengan keterlibatan semua peserta didik secara merata, artinya pembicaraan atau proses

tanya jawab tidak didominasi oleh peserta didik-peserta didik tertentu saja. Untuk menimbulkan keaktifan peserta didik digunakan media interaktif dalam proses pembelajaran.

Dalam era perkembangan IPTEK yang begitu pesat dewasa ini, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan peserta didik, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran peserta didik. Dampak perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, sehingga guru dapat memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya (Daryanto, 2016: 4).

Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran. Menurut Criticos (1996), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. (Asyhar, 2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media berdasarkan unsur pokoknya dikelompokkan oleh Bretz yaitu suara, visual (berupa gambar, garis, dan simbol), dan gerak. Di samping itu juga, Bretz membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording). Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak.

Dalam hal ini media pembelajaran dapat berupa semua alat yang digunakan dalam proses penyampaian informasi dari sumber belajar kepada peserta didik (Aka, 2017). Penggunaan media pembelajaran diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai serta memotivasi keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media Detective Spongebob merupakan media audio visual gerak di mana pada media ini menampilkan unsur suara, gambar, dan gambar yang bergerak seperti video. Media pembelajaran ini berbasis IT yang dibuat menggunakan aplikasi canva. Media Detective Spongebob dibuat interaktif sehingga dapat mendorong peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Dalam media ini terdapat permainan teka-teki detektif yang bisa sangat menyenangkan karena peserta didik diminta memikirkan berbagai kemungkinan yang logis untuk menebak hewan yang memiliki kerabat dekat dengan Spongebob dan teman-temannya.

Alasan dipilihnya serial kartun Spongebob sebab kartun tersebut sangat digemari oleh semua kalangan. Karakter Spongebob dan temannya digunakan dalam media ini sebab dapat menggambarkan hewan Avertebrata, nama ilmiah hewan, habitatnya, serta ciri-ciri yang dimiliki (Pati, n.d.). Avertebrata merupakan sub pokok bahasan dari materi Klasifikasi Makhhluk Hidup. Pada kingdom animalia yang terdiri dari kelompok hewan Avertebrata (tidak bertulang belakang) dan vertebrata (bertulang belakang). Pada Filum Avertebrata dibagi menjadi 8 kelas yaitu Porifera, Mollusca, Echinodermata, Coelenterata, Arthropoda, Platyhelminthes, Nematelminthes, dan Annelida. Tujuan dari klasifikasi makhluk hidup yaitu untuk mempermudah mengenali, membandingkan, dan mempelajari makhluk hidup.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2014: 4). Metode penelitian kualitatif sering disebut dengan metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting) menurut Sugiono (2019). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan dianalisis secara deskriptif. Penelitian ini mendeskripsikan pembelajaran dengan sub pokok bahasan

Avertebrata elastisitas menggunakan media pembelajaran Detective Spongebob untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas 7C di SMP Negeri 1 Sayung sebanyak 32 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara. Keaktifan belajar peserta didik diobservasi dengan lembar keaktifan belajar peserta didik yang berisi indikator keaktifan yang harus dicapai peserta didik.

Analisis data keaktifan belajar dengan mengolah data keaktifan belajar peserta didik yang telah diperoleh menggunakan kriteria penskoran. Langkah selanjutnya melakukan pengolahan data dengan memasukkan skor keaktifan belajar peserta didik pada skala keaktifan peserta didik, agar dapat diketahui skala keaktifan belajar peserta didik pada tiap tindakan yang kemudian disajikan pada deskriptif data. Penilaian pada lembar observasi ini dengan menentukan presentase keaktifan setiap peserta didik. Presentase keaktifan peserta didik diperoleh dari :

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

Keterangan:

P = persentase keaktifan

F = frekuensi keaktifan

N = banyaknya peserta didik

Berdasarkan indikator tersebut, keaktifan belajar dalam penelitian ini antar lain: 1) mempelajari materi yang terdapat di dalam media, 2) berdiskusi antara peserta didik dan guru, 3) berdiskusi antar peserta didik, 4) menyimpulkan materi yang dipelajari, 5) mengerjakan kuis yang ada pada media.

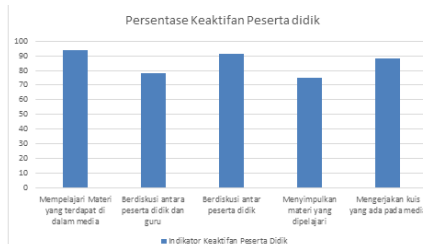
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi keaktifan belajar peserta didik, maka akan disajikan hasil dari penelitian secara deskriptif. Hasil penelitian secara deskriptif akan digunakan untuk menggambarkan keaktifan belajar peserta didik dengan indikator sebagai berikut: 1) mempelajari materi yang terdapat di dalam media, 2) berdiskusi antara peserta didik dan guru, 3) berdiskusi antar peserta didik, 4) menyimpulkan materi yang dipelajari, 5) mengerjakan kuis yang ada pada media. Adapun hasil penelitian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Keaktifan Belajar Peserta Didik

No	Indikator Keaktifan Belajar	Jumlah Peserta Didik yang Aktif
1	Mempelajari Materi yang terdapat di dalam	30
2	media	25
3	Berdiskusi antara peserta didik dan guru	29
4	Berdiskusi antar peserta didik	24
5	Menyimpulkan materi yang dipelajari	28
	Mengerjakan kuis yang ada pada media	

Hasil persentase keaktifan belajar peserta didik sesuai yang ditunjukkan pada Tabel 2 disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 1 Diagram Persentase Keaktifan Peserta Didik

Persentase pada indikator mempelajari materi yang terdapat di dalam media sebesar 94% berada pada kategori sangat baik. Persentase pada indikator berdiskusi antara peserta didik dan guru sebesar 78% berada pada kategori cukup baik. Persentase pada indikator berdiskusi antar peserta didik sebesar 91% berada pada kategori sangat baik. Persentase pada indikator menyimpulkan pada materi yang dipelajari sebesar 75% berada pada kategori cukup baik. Persentase pada indikator mengerjakan kuis pada media sebesar 88% berada pada kategori baik.

Keaktifan peserta didik saat mempelajari materi yang terdapat di dalam media dan mengerjakan kuis yang ada pada media menunjukkan hasil yang sangat baik sebab materi yang disajikan pada media sangat interaktif di mana terdapat video pembelajaran, bahan bacaan, dan gambar yang *full color* (Octavina & Susanti, 2021). Kuis juga disajikan secara interaktif di mana peserta didik bermain layaknya seorang detektif dalam membantu Spongebob menemukan keluarganya dan keluarga teman-temannya. Berdasarkan hasil wawancara sebagian besar peserta didik tertarik mempelajari materi karena media yang disajikan sangat menarik dan menggunakan serial film di televisi yang tidak asing bagi mereka sehingga memotivasi untuk belajar (Fitriyah & Santihastuti, 2009).

Keaktifan peserta didik pada indikator berdiskusi antara peserta didik dan guru, serta menyimpulkan materi yang dipelajari berada pada kategori cukup baik. Hasil wawancara menunjukkan peserta didik masih ada yang malu untuk bertanya kepada guru sehingga kurang adanya interaksi antara peserta didik dan guru. Pada saat menyimpulkan materi yang dipelajari, beberapa peserta didik merasa masih belum menyelesaikan dalam mempelajari materi yang terdapat dalam media sehingga kesulitan dalam menyimpulkan pembelajaran.

Pada indikator berdiskusi antar peserta didik sudah berada pada kategori baik. Hal ini ditunjukkan adanya kerjasama di dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (Wibowo, 2016). Peserta didik cenderung lebih nyaman ketika bertanya tentang hal yang tidak dipahami pada teman satu kelompok dibandingkan bertanya kepada guru. Antar anggota kelompok juga telah mampu membagi tugas kelompok sehingga memudahkan dan mempercepat penyelesaian tugas pada lembar kegiatan peserta didik. Diskusi antar peserta didik juga terlihat saat salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di mana kelompok lain mengajukan pertanyaan untuk dijawab oleh kelompok yang presentasi.

Berdasarkan pembahasan tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan untuk mendorong keaktifan belajar peserta didik. Hal ini juga ditunjukkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Hoirina (n.d.) dengan menggunakan media dalam bentuk gambar menunjukkan aktivitas yang cukup baik. Sejalan dengan hasil penelitian (Basir & Dewantara, 2021) menunjukkan bahwa media interaktif dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa dibuktikan dengan peningkatan skor dari siklus I sampai siklus II. Selain itu, penggunaan media interaktif ini juga mampu menurunkan kejenuhan belajar siswa. Saniah (2021) menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran, keaktifan siswa di SDN Bakung III lebih meningkat. Ini dikarenakan penggunaan media dapat membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar. serta penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah proses pemahaman materi yang diberikan oleh guru. Yang dibuktikan dengan siswa yang lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran serta hasil belajar yang lebih baik (Rosadi, 2014).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan media detektive Spongebob mampu mendorong keaktifan belajar peserta didik. Untuk mendorong keaktifan belajar peserta didik maka guru perlu membuat inovasi pembelajaran salah satunya dengan media pembelajaran yang interaktif. Pada indikator berdiskusi antara peserta didik dan guru serta indikator menyimpulkan materi yang dipelajari masih perlu ditingkatkan lagi.

Guru perlu membangun komunikasi dua arah terhadap peserta didik agar peserta didik tidak merasa canggung dan malu ketika mengajukan pertanyaan. Guru juga perlu memberikan pendampingan saat peserta didik mempelajari materi dan memberikan arahan penyelesaian tugas dengan memberikan batas waktu yang jelas agar setiap peserta didik dapat menyelesaikan tugas tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, Kukuh Andri. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran (Vol. 2)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Baharun, Hasan. (2016). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui model assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231–246.
- Basir, Mochamad, & Dewantara, Andi Taufan Bayu. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 48–55.
- Fitriyah, Siti Masrifatul, & Santihastuti, Asih. (2009). Pengembangan model viewing guide yang efektif sebagai media movie review pada mata kuliah listening. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 210225.
- Hoirina, Hoirina, Afifah, Nurul, & Dahlia, Dahlia. (n.d.). *Analisis Aktivitas Belajar Biologi Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas VII SMP Negeri 3 Rambah Samo Tahun Pembelajaran 2014/2015*. Universitas Pasir Pengaraian.
- Octavina, Mely Tri, & Susanti, Susanti. (2021). Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas Xi Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(2), 142–151.
- Pati, Huda Pucakwangi. (n.d.). *Pengaruh Metode Pembelajaran Snowball Throwing Berbantu Media Video Terhadap Motivasi Dan Pemahaman Belajar Biologi Pada Materi Invertebrata Di Ma Matholi'ul*.
- Pribadi, Antar. (n.d.). AM Sardiman.(2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press. Arikunto, Suharsimi.(2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. *Jurnal Katalogis*, 4(4), 166–177.
- Rampen, Shintia Jesika, Suoth, Hennij, & Pandowo, Aditya. (2022). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Persepsi Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Di Alfamart Kakas Minahasa. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 7(2).
- Rosadi, C. D. (2014). Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Relasi dan Fungsi Melalui Penerapan PBL Pada Siswa Kelas VIII A SMP Harapan Mulia Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Mahasaraswati. Denpasar*.
- Saniah, Siti Lilis, & Pujiastuti, Heni. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III. *Jurnal Sosialisasi*, 8, 76–80.

- Sanjaya, Wina. (2010). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses. *Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.*
- Sudjana, Nana. (2010). Dasar-dasar Proses Belajar, Sinar Baru Bandung Setyono, B. et al.(2006). *Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Authorware, 6.*
- Wibowo, Nugroho. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), 1(2), 128–139.*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).