

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN “*InEL WeS GoBlog BerMasalah*” : MENUJU PENINGKATAN MUTU GURU DAN SISWA PINTAR MEMECAHKAN MASALAH

Asyharuddin

SMK Negeri 12 Surabaya, Indonesia

kiageng_asyarudin@yahoo.com

Abstrak:

Proses seleksi siswa baru dengan kondisi baik pengetahuan maupun skill yang tidak sama dan mempunyai latar belakang dari SMP yang berbeda, maka tidak serta merta siswa cakap dalam pembelajaran produktif khususnya di tingkat SMK. Ketidaksamaan persepsi dalam pembelajaran tentunya membuat pendidik harus kreatif dan inovatif dalam memilih dan memilah metode atau strategi pembelajaran. Langkah konkret dalam implementasi strategi pemecahan masalah atau dalam penerapan strategi “*InEL WeS GoBlog BerMasalah*” adalah untuk meningkatkan dan mengoptimalkan minat dan partisipatif aktif siswa, masalah cara memecahkan coding dan prestasi pemrograman web dengan menggunakan program HTML dan CSS sehingga menjadi *PINTAR* memecahkan masalah coding pelajaran pemrograman web dasar pada program keahlian Multimedia. Meskipun demikian, secara keseluruhan hasil yang diperoleh siswa sudah jauh lebih baik. Nilai yang diperoleh siswa meningkat rata-rata 34 point dari rata-rata 53 menjadi rata-rata 87, dan nilai tersebut di atas KKM/SPM, sehingga siswa dinyatakan tuntas. Perubahan yang terjadi pada aktivitas siswa tersebut sudah dapat membuktikan bahwa strategi pembelajaran “*InEL WeS GoBlog BerMasalah*” ini cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa, terutama mata pelajaran pemrograman web dasar yang berhubungan dengan *coding*. Dengan demikian dampak yang ditimbulkan dari penerapan strategi pembelajaran ini adalah adanya peningkatan capaian SPM, meningkatnya minat dan semangat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta kemampuan memecahkan masalah dalam mendeskripsikan desain web, *content* web, dan *coding*.

Kata kunci: strategi pembelajaran, mutu guru, pintar, masalah

PENDAHULUAN

Salah satu bentuk untuk menjawab tantangan internal maupun eksternal yang dihadapi bangsa Indonesia maka kurikulum pada dunia pendidikan perlu adanya perubahan. Tantangan tersebut terkait dengan pertumbuhan penduduk usia produktif yang diperkirakan mencapai puncaknya pada tahun 2030-an. Sedangkan pada tantangan eksternal adalah terkait dengan permasalahan globalisasi dan berbagai isu terkait masalah lingkungan hidup, teknologi informasi, bangkitnya industri kreatif dan budaya serta perkembangan pendidikan di Nusantara.

Proses seleksi masuk sekolah tahun pelajaran 2019/2020 dengan kapasitas kelas dari ketentuan yang berlaku dan tanpa memperhatikan nilai akademik siswa, dengan kondisi baik pengetahuan maupun skill yang tidak sama dan mempunyai latar belakang dari SMP yang berbeda pula, maka tidak serta merta siswa cakap dalam pembelajaran produktif khususnya di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan. Ketidaksamaan persepsi dalam pembelajaran tersebut tentunya membuat pendidik harus kreatif dan inovatif dalam memilih dan memilah metode dan strategi pembelajaran.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Piaget bahwasannya anak usia sekolah berada pada tahap operasional konkrit, yang mana pada tahap ini mereka akan lebih mudah memahami suatu konsep melalui penggunaan benda-benda konkrit yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Benda tersebut salah satunya adalah web site / blog yang sudah ada untuk diolah oleh siswa.

Strategi Pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang dipilih oleh pembelajar atau guru atau instruktur dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan fasilitas kepada pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penerapan strategi pembelajaran dalam penelitian ini adalah menggunakan fasilitas Inspect Element pada suatu website atau blog dan dengan diberi suatu permasalahan. Pemilihan strategi pembelajaran “InEl WeS GoBlog BerMasalah” sebagai alternatif solusi untuk mengatasi masalah, berdasarkan pertimbangan bahwa strategi pembelajaran “InEl WeS GoBlog BerMasalah” yang mempunyai kepanjangan dari Inspect Element Web Site dan Blog Berbasis Masalah. Meskipun menggunakan gaya bahasa sindiran sarkasme, dan terlihat sangat kasar, tetapi penulis bermaksud agar siswa tidak bodoh dan bermasalah. Dengan sindiran seperti itu penulis mempunyai impian untuk meningkatkan mutu guru dan siswa PINTAR (Partisipatif, Inovatif, Natural, Tekun, Aktif, Responsif) memecahkan masalah problem *coding* pelajaran pemrograman web dasar pada program keahlian Multimedia

METODE

Penelitian ini dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di kelas X pada Program Keahlian Multimedia SMKN 12 Surabaya dengan sampel sebanyak 72 siswa untuk kelas X Multimedia 1-2 dengan kondisi rata-rata NEM SMP lebih tinggi dari kelas X Multimedia 3-4 dengan jumlah 72 siswa dan dilakukan selama 5 bulan atau satu semester yaitu mulai bulan Agustus sampai Desember pada tahun pelajaran 2018/2019, yang membandingkan antara kelas X Multimedia 1-2 dengan kelas X Multimedia 3-4. Kelas X Multimedia 1-2 menggunakan strategi pembelajaran yang konvensional yang biasa digunakan dalam pembelajaran sebelumnya, sedangkan kelas X Multimedia 3-4 menggunakan strategi pembelajaran “InEl WeS GoBlog BerMasalah”

Hasil dari penilaian didasarkan pada indikator peningkatan mutu siswa yaitu PINTAR yang mempunyai kepanjangan dari Partisipatif, Inovatif, Natural, Tekun, Aktif, dan Responsif

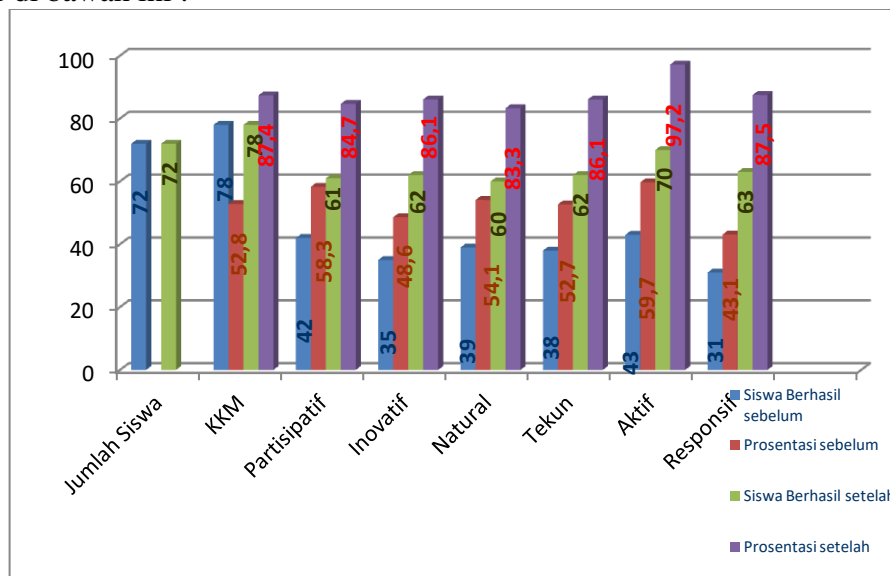
HASIL

Dalam pelaksanaannya, penerapan strategi pembelajaran “InEl WeS GoBlog BerMasalah” diawali dengan kegiatan appersepsi yang dilakukan dengan mengajak seluruh siswa membuka web site di internet. Tujuannya adalah untuk menyiapkan blog atau web site yang dijadikan referensi pembelajaran siswa. Guru selaku pendidik dan pengajar melihat dan mencermati laptop siswa satu demi satu.

Secara keseluruhan hasil analisis yang diperoleh siswa sudah jauh lebih baik. Penilaian didasarkan pada indikator mutu siswa yaitu PINTAR yang mempunyai kepanjangan dari Partisipatif, Inovatif, Natural, Tekun, Aktif, dan Responsif.

Hasil deskriptif data Peningkatan Mutu Guru dan Siswa PINTAR dalam penelitian Best Practice ini diterangkan bahwa untuk kelas yang menggunakan strategi pembelajaran “InEl WeS GoBlog BerMasalah” mempunyai rata-rata KKM 87,4 atau dibulatkan menjadi 87, sedangkan skor rata-rata yang konvensional 52,8 yang dibulatkan menjadi 53.

Sedangkan Perbandingan rata-rata setiap indikator dari jumlah total siswa dapat dilihat dari gambar di bawah ini :



Indikator Mutu Guru dan Siswa PINTAR
Gambar 1. Diagram Batang Hasil Rata-rata setiap Indikator

PEMBAHASAN

Secara keseluruhan hasil analisis yang diperoleh siswa sudah jauh lebih baik. Penilaian didasarkan pada indikator mutu siswa yaitu PINTAR yang mempunyai kepanjangan dari Partisipatif, Inovatif, Natural, Tekun, Aktif, dan Responsif.

Berikut adalah Tabel Deskriptif Peningkatan Mutu Guru dan Siswa yang mempunyai indikator PINTAR :

	Siswa Berhasil Kelas X Mm1-2	Prosentasi awal 2018	Siswa Berhasil Kelas X Mm3-3	Prosentasi akhir 2018
Jumlah Siswa	72		72	
KKM	78	52,8	78	87,4
Partisipatif	42	58,3	61	84,7
Inovatif	35	48,6	62	86,1
Natural	39	54,1	60	83,3
Tekun	38	52,7	62	86,1
Aktif	43	59,7	70	97,2
Responsif	31	43,1	63	87,5
Rata - rata		52,8		87,4

Tabel 1. Deskriptif Peningkatan Mutu Guru dan Siswa yang berindikator PINTAR

Dengan demikian dampak yang ditimbulkan dari penerapan strategi pembelajaran “InEl WeS GoBlog BerMasalah” adalah adanya peningkatan capaian KKM/SPM, meningkatnya minat dan semangat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta kemampuan memecahkan masalah, improvisasi dan daya nalar siswa untuk lebih berprestasi, dan akhirnya kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah khususnya yang berhubungan dengan pembuatan web desain mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari diterapkannya strategi pembelajaran “InEl WeS GoBlog BerMasalah” dalam pembelajaran di tempat yang bebas, ternyata strategi tersebut telah memberikan kontribusi yang cukup berarti terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membuat program desain web pada pelajaran pemrograman web dasar sehingga menjadi PINTAR (Partisipatif, Inovatif, Natural, Tekun, Aktif, Responsif) memecahkan masalah *coding* pelajaran pemrograman web dasar pada program keahlian Multimedia.

Dampak lain yang timbul dari penerapan strategi pembelajaran “InEl WeS GoBlog BerMasalah” adalah harapan untuk menjadikan siswa PINTAR (Partisipatif, Inovatif, Natural, Tekun, Aktif, Responsif) memecahkan masalah *coding* pelajaran pemrograman web dasar pada program keahlian Multimedia terbukti lebih cepat dalam memahami permasalahan pembelajaran pemrograman web

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Alim, Sumarno. (2011). *Pemanfaatan ICT dalam Proses Merancang dan Mengimplementasikan Model Pembelajaran Inovatif Designed Student Cebtered Instructional*. FT-UNESA. Surabaya
- [2] Arief Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [3] Asyharuddin. (2015). "Penerapan Peningkatan Kemampuan Kreatif ...". Laporan PTK. Perpustakaan SMKN 12 Surabaya.
- [4] Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [5] Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- [6] http://id.wikipedia.org/wiki/Teori_perkembangan_kognitif [diunduh 5/09/2019]
- [7] Leung, Shukkwan S. (1997). "On the Role of Creative Thinking in Problem posing". <http://www.fiz.karlsruhe.de/fiz/publications/zdm> ZDM Volum 29 (June 1997) Number 3. Electronic Edition ISSN 1615-679X
- [8] Nasoetion, Andi Hakim (2009). *Melatih Diri Bersikap Kreatif. Media Pendidikan Web Desain Nasional, Tahun I No.1*
- [9] Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana