

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI CROSSWORDLABS.COM DALAM PEMBELAJARAN DARING DI KELAS IPS SMAN 1 BATANGHARI

Warsun*

Abstract

This research was conducted in online mode of distance learning. The use of the crosswordlabs.com application directs students to be active, collaborative, communicative and critical in determining alternative solutions to a problem. The type of research used is a combination research by combining quantitative and qualitative data collection techniques. The subjects in this study were 26 students of class XI IPS 1 SMA N 1 Batanghari. The results of this study are the student response questionnaires using the Crosswordlabs.com application in the closing activity of online learning Sociology of difference, equality and social harmony material has been running effectively with a total of 26 students who enter the high category average of 85.31% and students who are in the medium category. and low 0. The use of applications assisted by Crosswordlabs.com in pre-cycle, cycle I and cycle II was able to increase the learning achievement of sociology, the increase was 39 points with the percentage of students who completed it was 98%. The application of the Crosswordlabs.com-assisted method in the pre-cycle, cycle I and cycle II was able to increase the learning achievement of sociology, the increase was 39 points with the percentage of students who completed the KKM was 100%.

Keywords: Crosswordlabs.com, Pembelajaran Daring, IPS

* Penulis merupakan Guru mata pelajaran IPS (Sosiologi) di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Batanghari Lampung Timur.

Pendahuluan

Belajar adalah suatu proses pengembangan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dalam ranah baru yang terjadi ketika seseorang berinteraksi dengan lingkungan dan informasi yang didapatnya. Biasanya pendidik (guru) yang memberi arahan mengenai lingkungan belajar dan mencakup fasilitas fisik dalam situasi akademik maupun emosional. Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang sangat signifikan pada dunia pendidikan. Salah satunya adalah sistem pembelajaran tatap muka diganti dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Alternatif PJJ yang dilaksanakan mayoritas adalah moda daring yang memanfaatkan teknologi. Penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh dengan basic online mendorong guru dan peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Batanghari salah satu penyelenggara PJJ moda daring. Pada awal pandemi, model daring yang dipakai menggunakan Whatsapp Group, karena dipandang paling mudah. Namun seiring waktu banyak permasalahan yang muncul salah satunya adalah storage handphone yang penuh dan handphone error. Memasuki tahun pelajaran baru, SMAN 1 Batanghari melakukan assesmen non-kognitif dan kognitif. Sehingga keluar kebijakan bahwa menyeragamkan platform dalam penyelenggaraan PJJ yaitu dengan menggunakan googleclassroom. Pelatihan googleclassroom juga dilaksanakan sebelum tahun pelajaran baru 2020/2021.

Setelah dilaksanakan ternyata muncul beberapa permasalahan diantaranya adalah menurunnya prestasi belajar peserta didik, keaktifan peserta didik dan kedisiplinan peserta didik dalam mengikuti PJJ. Hal serupa juga terjadi mata pelajaran sosiologi. Dari fakta-fakta di atas guru perlu membuat upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut agar peserta didik tetap memiliki hasil belajar yang maksimal pada masa pembelajaran PJJ moda daring. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan penggunaan metode belajar dengan berbantuan aplikasi game edukatif Crosswordlabs.com Tulisan ini merupakan bagian dari hasil penelitian dan usaha mengatasi permasalahan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI IPS khususnya mata pelajaran sosiologi materi perbedaan, kesetaraan dan harmoni sosial.

Pendidikan jarak jauh (PJJ) adalah mengajarkan peserta didik belajar terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan sumber belajar internet dan online sesuai teknologi informasi dan komunikasi dan dengan bantuan media yang canggih. Menurut pendapat Keegan yang dijelaskan Warsito (2007: No. 20: 9- 41) karakteristik pendidikan jarak jauh adalah pembelajaran yang dikelola oleh suatu lembaga pendidikan yang dalam prosesnya posisi pengajar dan antara peserta didik terpisah satu dengan yang lain. Pembelajaran biasanya menggunakan teknologi komunikasi dua arah untuk berbagai informasi dan komunikasi mekanis sebagai bahan belajar. Pembelajaran jarak jauh biasanya menggunakan aplikasi e-learning yang disebut learning sistem managemen (LMS). Saat ini aplikasinya sudah sangat beragam mulai dari edmodo, moodle, googleclassroom, microsoft365 dan lain sebagainya.

Dari assesment kognitif dan non-kognitif yang telah dilaksanakan sebelumnya, menentukan platform googleclassroom sebagai satu-satunya media yang digunakan dalam pembelajaran jarak-jauh di era pandemi covid-19. Kelebihan googleclassroom adalah mobile friendly, yang berarti dapat di akses peserta didik yang tidak mempunyai laptop atau komputer, hanya dengan bermodal handphone berbasis android. Peserta didik dapat mengakses googleclassroom dimana saja dan kapan saja. Menu yang disediakan classroom juga mudah dikelola dan mudah dipahami bagi pemula. Vitur-vitur yang disediakan classroom juga dikondisikan sebagaimana serupa dengan kelas, seperti penugasan tenggat waktu, dihubungkan dengan googlemeet, serta pembelajaran dapat dijadwalkan diwaktu sebelum kelas dimulai. Kelebihan classroom lain adalah file dalam bentuk mp4, mp3, doc, pdf, zip dan masih banyak lagi otomatis masuk ke akun google drive. Google classroom juga otomatis mensinkronkan antara akun gmail dengan akun googleclass yang telah digunakan. Tanpa disadari pendidikan dimasa pandemi telah mengintegrasikan TPACK dalam proses pembelajarannya. Jurnal penelitian dari Mishra dan Koehler (2006) dengan judul Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for Teacher Knowledge, sampai saat ini telah menjadi acuan oleh banyak peneliti dan praktisi pendidikan dalam upaya mengembangkan beberapa model pembelajaran. Istilah yang kemudian dikenal

dengan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) adalah sebuah framework (kerangka kerja) dalam mendesain model pembelajaran baru dengan menggabungkan tiga aspek utama yaitu teknologi, pedagogi dan konten/materi pengetahuan (ontologis). Teknologi adalah alternatif solusi pembelajaran di masa pandemi. Guru harus mendesain pembelajaran bermakna dan inovatif. Penggunaan media berupa handpone, googleclassroom, e-modul, video edukasi di youtube, dan LKPD online merupakan wujud nyata pengintegrasian TPACK dalam proses pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar sosiologi materi Perbedaan, kesetaraan dan harmoni sosial pada peserta didik kelas XI IPS 1 Tahun pelajaran 2020/2021.

Efektivitas penggunaan media Crosswordlabs.com pada kegiatan penutup pembelajaran daring Sosiologi materi perbedaan, kesetaraan dan harmoni sosial ditinjau dari respon peserta didik Manfaat dari penelitian ini antara lain adalah meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran sosiologi di kelas pembelajaran jarak jauh, meningkatkan kualitas peserta didik dalam mata pelajaran sosiologi, memberikan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran menggunakan metode dengan berbantuan aplikasi game edukatif Crosswordlabs.com dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan diterapkannya metode problem solving dengan berbantuan aplikasi game edukatif Crosswordlabs.com.

Dengan adanya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan serta berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Crosswordlabs.com dalam Pembelajaran Daring (Online) Sosiologi pada Materi Perbedaan, kesetaraan dan harmoni sosial Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Batanghari Lampung Timur Tahun Pelajaran 2020/2021”.

Pembahasan

Pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh moda daring, namun diharapkan pembelajaran ini tidak jauh berbeda dengan pembelajaran secara tatap muka. Permasalahan yang ditemukan dalam PJJ diharapkan dapat diselesaikan dengan inovasi yang dilakukan oleh guru. Salah satu inovasi yang dilakukan adalah dengan merancang pembelajaran yang bermakna dan menarik bagi

peserta didik. selain itu pembelajaran juga membekali peserta didik dengan kecakapan abad 21 yaitu kreatif, kolaboratif, komunikatif dan kritis. Pembelajaran sosiologi dengan metode problem solving berbantuan Crosswordlabs.com adalah salah satu model yang mampu merepresentasikan 4 kecakapan abad 21 seperti di atas. Karena pada metode problem solving ini peserta didik harus melalui tahapan berpikir secara ilmiah yaitu: (1) mengidentifikasi penyebab masalah; (2) mengaji teori untuk mengatasi masalah atau menemukan solusi; (3) memilih dan menetapkan solusi yang paling tepat; (4) menyusun prosedur mengatasi masalah berdasarkan teori yang telah dikaji (Endang Mulyatiningsih, 2011:237).

Dalam penelitian ini 4 kecakapan diatas dapat dilihat dalam hasil tindakan yaitu peserta didik telah mampu berkolaborasi untuk memecahkan permasalahan dengan kritis, yang dilanjutkan dengan mengkomunikasikan hasil kerja kelompok yang dituangkan dalam berbagai macam teknologi seperti power point, infografis dengan aplikasi online canva. Peserta didik mengkomunikasikan menggunakan vitur persentase pada pembelajaran sinkronus menggunakan googlemeet. Tindakan diakhiri dengan evaluasi menggunakan game edukatif Crosswordlabs.com Game quizizz dapat membantu memotivasi belajar peserta didik dan meningkatkan prestasi belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi, C.

K. (2018: 43) yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model tindakan kelas spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam Krisyanto, (2011). Pelaksanaan tindakan terdiri dari prasiklus, siklus I dan siklus II, yang mana siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus 3 terdiri dari 1 pertemuan. Adapun tahanan dalam siklus I dan II adalah sebagai berikut:

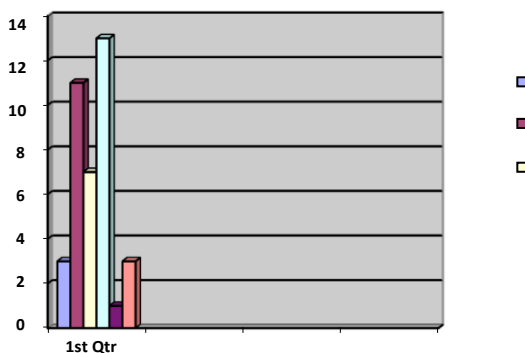
1) Pembukaan 2) kegiatan inti (penerapan metode problem solving yang dipandu menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) dan evaluasi menggunakan Crosswordlabs.com 3) Penutup.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Batanghari 2020/2021. Sedangkan sampel kelas yang dipilih dan dijadikan obyek penelitian tindakan kelas adalah kelas XI IPS 1 yang berjumlah 26 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan adalah tindakan yang dilaksanakan pada prasiklus, siklus I dan siklus II. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes dan non tes. Adapun instrumen yang digunakan antara lain: 1) instrumen evaluasi kognitif, 2) lembar kerja peserta didik (LKPD). Tes kognitif menggunakan game aplikasi Crosswordlabs.com Semua tahapan dilaksanakan dengan moda daring menggunakan googleclassroom, whatsappgroup, googlemeet dan Crosswordlabs.com) Penutup, dengan mengisi refleksi.

Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Siklus 1 dilaksanakan dengan 1 kali tindakan dan siklus II dilaksanakan dengan 1 kali tindakan. Pada tahap awal ini peneliti melakukan kegiatan prasiklus. Penelitian ini dilaksanakan apakah peserta didik mengalami peningkatan dalam prestasi belajar dari keseluruhan peserta didik yang belum mencapai ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran sosiologi adalah 70.

Prasiklus dilaksanakan tanggal 9 -14 September 2020. Dari kegiatan prasiklus diperoleh data rata-rata kelas adalah 57 Siswa mengerjakan 20 soal waktu 20 menit dengan rincian 6 (enam) siswa yang tuntas sekitar 23% dan 20 (duapuluh) siswa yang belum tuntas atau sekitar 77%. Adapun sebaran data nilai kelas dapat dilihat dalam grafik di bawah ini.

Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Prasiklus



Data dari kegiatan prasiklus hasil belajar sosiologi kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Batanghari, masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 70 (tujuh puluh) pada pra tindakan yaitu 6 peserta didik telah tuntas atau 23%.

Dari data yang diperoleh dalam prasiklus maka perlu diadakan perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran jarak jauh moda daring di kelas. Maka dari itu peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran problem solving (pemecahan masalah) dengan berbantuan Crosswordlabs.com sebagai alat evaluasi pengetahuan. Selanjutnya peneliti menyiapkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian antara lain rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, dan instrumen penilaian.

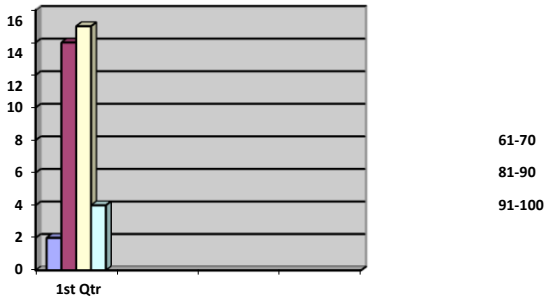
Siklus I dilaksanakan dalam 1 kali tindakan. Pelaksanaan tindakan 1 pada Senin 28 September 2020 Sesuai dengan rencana yang telah dibuat,

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh dalam moda daring dengan menggunakan platform googleclassroom yang dipadukan dengan googlemeet dan Crosswordlabs.com Metode pembelajaran yang dipilih adalah problem solving. Pembelajaran dengan diawali peneliti membagikan materi secara asinkronus sehari sebelumnya. Kemudian pada waktu yang telah dijadwalkan peneliti mengawasi pembelajaran dengan menggunakan googlemeet. Perbedaan antara tindakan 1 dan tindakan 2 adalah pada proses pengerjaan problem solving dan penulisan hasil akhirnya.

Pada tindakan 1 peserta didik bekerja secara individual, sedangkan pada tindakan 2 peserta didik mengerjakan dalam kelompok. Hasil pekerjaan tindakan 1 diwujudkan dalam peta konsep sedangkan pada tindakan 2 diwujudkan dalam power point persentase yang kemudian dipersentasekan menggunakan googlemeet. Nilai kognitif dalam 2 tindakan ini diambil dalam kegiatan evaluasi menggunakan Crosswordlabs.com diberikan di akhir pembelajaran setelah melakukan problem solving. Soal berjumlah 20 dengan durasi pengerjaan adalah 20 menit. Adapun data hasil rata-rata nilai kognitif pada siklus I peserta didik yang

telah mencapai KKM adalah sejumlah 16 siswa atau 61,5%. dan rata rata kelas 74 dalam tabel grafik dibawah ini:

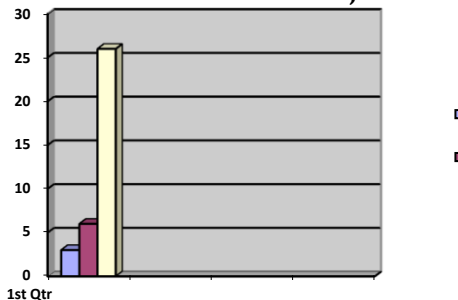
Gambar 2. Grafik Rata-rata Hasil Belajar Siklus 1



Dari data rata-rata hasil belajar tindakan 1 pada siklus I dapat dijelaskan peserta didik yang belum tuntas KKM yaitu 16 siswa dengan prosentase 61,5%. Jika dibandingkan dengan prasiklus 23% maka sudah ada peningkatan 38,5%. Setelah melaksanakan siklus 1 tahap selanjutnya adalah refleksi.

Selanjutnya peneliti merancang dan merencanakan pelaksanaan siklus ke II untuk memperbaiki pembelajaran dari siklus I. Pelaksanaan siklus 2 dilaksanakan dalam satu kali tindakan. Pelaksanaan dilakukan pada Rabu 1 Nopember 2020 sampai 5 Nopember 2020. Penilaian kognitif pada siklus II ini masih sama dengan siklus I yaitu menggunakan game edukasi Crosswordlabs.com Soal berjumlah 20 dengan durasi waktu 15 menit. Dapat dilihat dari grafik hasil belajar di bawah ini

Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Siklus 2

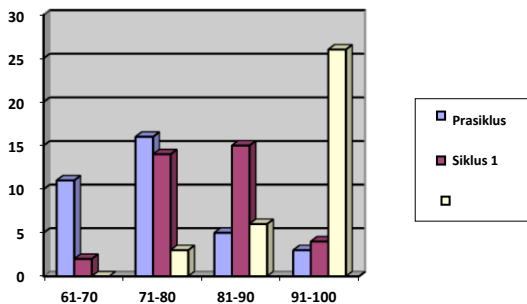


Whatsappgroup, googlemeet dan Crosswordlabs.com. Dalam siklus II ini tindakan ditambah dengan implementasi TPACK dalam proses pembelajaran problem solving. Pada siklus ke II ini metode problem solving dilakukan secara berkelompok dengan. Hal ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi.

Dari siklus II dapat diperoleh data yaitu semua peserta telah tuntas KKM. Dengan rata-rata 92 dengan prosentase 98%

Setelah dilakukan prasiklus, siklus I dan siklus II maka tabel perbandingan prestasi belajar dalam histogram dibawah ini:

Gambar 4. Histogram Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Antar Siklus



Dari grafik perbandingan di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata peningkatan dari prasiklus hingga siklus 2 peningkatan rata-rata kelas 91 . Dengan prosentase kenaikan peserta didik yang tuntas KKM sebanyak 100%. Dalam artian dalam siklus 2 tidak ada lagi peserta didik yang nilainya di bawah KKM. Dari analisis data yang diperoleh penerapan model problem solving dengan berbantuan game edukasi Crosswordlabs.com terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XI IPS 1 . Dari observasi yang telah dilakukan dan hasil yang telah didapatkan maka dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa model problem solving dengan berbantuan game edukasi Crosswordlabs.com meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas XI IPS 1 tahun pembelajaran 2020/ 2021.

Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas XI IPS 1 terdiri dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Penerapan model problem solving dengan berbantuan Crosswordlabs.com dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi materi perbedaan, kesetaraan dan harmoni sosial pada peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Batanghari Tahun Pelajaran 2020/2021. Hasil kegiatan pratindakan menunjukkan hasil belajar sosiologi masih banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 70 yaitu pra tindakan ada 6 peserta didik tuntas dengan capaian prosentase 23%. Rata rata kelas 57. Sedangkan pada siklus 1 peserta didik yang telah mencapai KKM adalah sejumlah 16 siswa dengan capaian prosentase 61,5% dengan rata rata kelas 74 Setelah dilakukan berbagai refleksi maka dilakukan siklus II dengan hasil 26 peserta didik telah tuntas Siklus II rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 91 dengan capaian 100% peserta didik telah tuntas. Penggunaan aplikasi berbantuan Crosswordlabs.com dalam prasiklus, siklus I dan siklus II mampu menaikkan prestasi belajar sosiologi, peningkatannya adalah 38,5 poin dengan persentase peserta didik yang tuntas adalah 100%.

Penerapan metode berbantuan Crosswordlabs.com dalam prasiklus, siklus I dan siklus II mampu menaikkan prestasi belajar sosiologi, peningkatannya adalah 39 poin peserta didik yang tuntas yang telah mencapai KKM dengan capaian 100%.

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa metode problem solving dengan berbantuan Crosswordlabs.com dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi materi perbedaan, kesetaraan dan harmoni sosial pada peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Batanghari pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Penggunaan media Crosswordlabs.com membutuhkan jaringan internet yang memadai guna menunjang kegiatan pembelajaran agar terlaksana dengan baik. Dengan kata lain jaringan internet sangat mempengaruhi keterlaksanaan kegiatan penutup yang dilakukan. Sekolah memiliki kebijakan terkait waktu pembelajaran yang lebih singkat. Pembelajaran yang dilakukan secara daring memiliki waktu yang lebih singkat dari pada tatap muka langsung.

Daftar Pustaka

- Cecep, K., & Bambang, S, 2011, Media Pembelajaran Manual dan Digital, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Desyana, L. V, 2019, Efektivitas Penggunaan Media Crosswordlabs.com pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Materi Permasalahan sosial dalam masyarakat di Kelas XI IPS 34 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta, Skripsi, Universitas Sanata Dharma.
- Ghufron, M. N, 2013, Gaya Belajar, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Irawati, M, 2018, Profil Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII 1 SMP Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Crosswordlabs.com, Skripsi, Universitas Sanata Dharma.
- Kanginan, M, 2016, Sosiologi I untuk SMA/MA Kelas X Berdasarkan Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016, Jakarta: Erlangga.
- Kemendikbud, Usaha dan Energi, Rumah Belajar: <https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/sumberbelajar/tampil/Usaha-dan-Energi-2015/konten5.html> diakses pada tanggal 05 Mei 2020.
- Muhadi, F, 2013, Metodologi Penelitian, Yogyakarta: Sanata Dharma.
- Purwanto, 2007, Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan, Yogyakarta: Pustaka Pelajaran.
- Pusparani, N, 2017, Definisi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian, Jurnal Universitas Pasundan.
- Rasto, 2015, Pembelajaran Mikro, Bandung: Alfabeta.
- Rosyid, M. Z, 2019, Prestasi Belajar, Batu: Literasi Nusantara.
- Sugiyono, 2014, Metode Penelitian Manajemen, Bandung: Alfabeta.
- Tipler, P. A, 2001, Sosiologi untuk Sains dan Teknik Edisi Ketiga Jilid 1, Jakarta: Erlangga.
- Waryanto, N. H, 2006, Online Learning sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran, <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132304807/Online>

Learning sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran.pdf.
diakses pada tanggal 07 Juni 2020.

Widoyoko, 2015, Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian,
Yogyakarta: Pustaka Pelajar.