

MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI UPTD SDN KELEYAN 1 KECAMATAN SOCAH MELALUI SETRATEGI SOPIMESSEM

Subakir

UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan

Email : Ssubakir4@gmail.com

Abstrak

Mutu pendidikan diwujudkan melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Hasil pembelajaran yang berkualitas adalah hasil belajar siswa yang berkualitas pula. Hasil belajar yang berkualitas adalah hasil belajar yang berupa ketrampilan berpikir kritis, kreatif inovatif, komunikatif, dan kolaboratif. Penelitian tindakan sekolah ini dilakukan untuk mengatasi rendahnya kualitas pembelajaran di UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah. Strategi Sopimessem dipilih sebagai salah satu alternative untuk mengatasi masalah. Dengan tujuan penelitian: 1) Mengkaji penerapan setrategi Sopimessem terhadap peningkatan kualitas pembelajaran; dan 2) Menggali bentuk peningkatan kualitas pembelajaran melalui strategi sopimessem. Hasilnya Strategi Sopimessem dapat meningkatkan kualitas pembelajaran ; dan 2) Peningkatan kualitas pembelajaran ditandai dengan bentuk kesadaran dan memahami pentingnya perubahan paradigma pembelajaran yang dituangkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas dengan memanfaatkan dan penerapan berbagai strategi, model, metode dan media inovatif dalam proses pembelajaran yang berkualitas baik di lingkungan alam maupun lingkungan sosial dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip bentuk pembelajaran yang berpihak pada pembelajaran melalui, relating, experienting, actuating, kontekstual, transferring.

Kata Kunci: *kualitas, pembelajaran, sopimessem*

Abstract

The quality of education is realized through a quality learning process. Quality learning outcomes are quality student learning outcomes as well. Quality learning outcomes are learning outcomes in the form of critical thinking skills, innovative creative, communicative, and collaborative. This school action research was conducted to overcome the low quality of learning in UPEY SDN Keleyan 1 Socah District. Sopimessem strategy was chosen as an alternative to overcoming the problem. With the research objectives: 1) Assessing the application of the Sopimessem strategy to improve the quality of learning; and 2) Explores the forms of improving the quality of learning through sopimessem strategy. The result Sopimessem Strategy can improve the quality of learning; and 2) Improving the quality of learning is characterized by a form of awareness and understanding the importance of changing learning paradigms as outlined in the lesson plan (RPP) and the implementation of quality learning by utilizing and applying various strategies, models, methods and innovative media in a good quality learning process in the natural environment and social environment while still paying attention to the principles of learning that favor learning through, relating, experienting, actuating, contextual, transferring.

Keywords: *quality, learning, sopimessem*

PENDAHULUAN

Mutu pendidikan diwujudkan melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Hasil pembelajaran yang berkualitas adalah hasil belajar siswa yang berkualitas pula. Hasil belajar yang berkualitas adalah hasil belajar yang berupa ketrampilan berpikir kritis, kreatif inovatif, komunikatif, dan kolaboratif. Bukan hanya hafalan (kognitif) saja.

Pembelajaran adalah membuka pikiran.¹ Pembelajaran adalah proses mengkoordinasi sejumlah komponen yang penting pada proses belajar yaitu: tujuan, bahan, metode, dan alat yang digunakan pada kegiatan belajar, serta penilaian kegiatan belajar, agar satu sama lain saling berhubungan dan saling berpengaruh, sehingga kegiatan belajar siswa bisa berlangsung seoptimal mungkin menuju terjadinya perubahan tingkah laku siswa sesuai tujuan yang ditetapkan.²

Namun kenyataannya di UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah hasilnya tidak seperti harapan di atas. Antara harapan dan hasil terdapat ketimpangan yang cukup menggelesahkan. Hal ini tidak boleh dibiarkan berlarut-larut, karena jika ini dibiarkan akan menjadi tumpukan permasalahan yang akan terus bertambah. Tambahan permasalahan akan menambah beban permasalahan di sekolah. Untuk itu perlu dilakukan analisis secara mendalam, untuk mengetahui akar permasalahannya.

Paradigma pembelajaran di Indonesia dewasa ini masih belum bergerak dari dominasi metode ceramah dan tanya jawab dengan proses belajar mengajar yang cenderung monoton

“Selama ini banyak guru/pendidik yang tidak bisa menggunakan indera dalam mengajar dikelas. Padahal, dalam proses belajar-mengajar seharusnya guru/pendidik dan siswa secara aktif kolaboratif saling berinteraksi melibatkan lima indera yaitu *visual, auditory, kinestetik, olfactory, dan gustatory* (VAKOG). Selama ini banyak guru/pendidik yang mengajar selalu monoton, artinya hanya memberikan bahasa tubuhnya untuk menerangkan dengan jelas”.³

Tugas Pokok Kepala Sekolah, Pasal 15 ayat (1) Beban kerja Kepala Sekolah sepenuhnya untuk melaksanakan tugas pokok manajerial, pengembangan kewirausahaan, dan supervisi kepada Guru dan tenaga kependidikan; (2) Beban kerja Kepala Sekolah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bertujuan untuk mengembangkan sekolah dan meningkatkan mutu sekolah berdasarkan 8 (delapan) standar nasional pendidikan.⁴

Guru, kepala sekolah, pengawas sekolah merupakan pelaku pendidikan di sekolah. Oleh karena itu kemampuan dibidangnya antara ketiganya harus berimbang agar tujuan pendidikan secara umum maupun secara khusus di sekolah bisa tercapai. Guru merupakan salah satu pelaku pendidikan di sekolah mempunyai tugas utama yaitu mengajar. Kemampuan mengajar merupakan kemampuan esensial yang harus dimiliki oleh seorang guru.⁵

PTS adalah tindakan ilmiah yang dilakukan kepala sekolah/madrasah untuk memecahkan masalah di sekolah/madrasah yang dibinanya. Berdasarkan definisi tersebut,

¹ M. Gerzon, *Global Citizen* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012), 27.

² Nana Sujana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2003), 67.

³ D. Budimansyah, *PAKEM Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 123.

⁴ “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2018” (n.d.).

⁵ Atik Sulistiatik, “UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU SMA DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN MELALUI SUPERVISI AKADEMIK DI SEKOLAH BINAAN KABUPATEN BANGKALAN,” *Re-JIEM (Research Journal of Islamic Education Management)* 2, no. 1 (2019): 120, <http://ejournal.stainpamekasan.ac.id/index.php/re-jiem/article/view/2455/1404>.

maka ciri utama PTS adalah melakukan tindakan nyata untuk memperbaiki keadaan sekolah yang berfokus pada peningkatan mutu pembelajaran oleh guru yang mampu menghasilkan siswa yang kreatif, inovatif, mampu memecahkan masalah, berpikir kritis, dan bernaluri kewirausahaan.⁶

Kemudian penulis melakukan penelitian tindakan sekolah (PTS) ini dengan judul: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah Melalui Setrategi Sopimesem.” Rumusan masalahnya adalah : 1) Apakah strategi Sopimesem dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah, dan 2) Bagaimanah bentuk peningkatan kualitas pembelajaran di UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah melalui strategi sopimesem? Dengan tujuan penelitian: 1) Mengkaji penerapan setrategi Sopimesem terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah; dan 2) Menggali bentuk peningkatan kualitas pembelajaran di UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah melalui strategi sopimesem.

Perubahan seseorang yang bermula belum tahu menjadi tahu, baik melalui usaha sadar melalui orang-orang, media maupun dengan coba-coba cerdas merupakan hasil belajar. Kegiatan belajar dapat diidentifikasi ciri-cirinya: a) belajar adalah aktivitas yang dapat menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik secara aktual maupun potensial, b) perubahan yang didapat sesungguhnya adalah kemampuan yang baru dan ditempuh dalam jangka waktu yang lama, dan c) perubahan terjadi karena ada usaha dari dalam diri setiap individu.⁷ Belajar sebagai perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman, dalam arti perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar, seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.⁸

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut yaitu *pertama* pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remidial dan pengayaan). *Kedua*, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.⁹

Pemahaman tentang bagaimana proses belajar terjadi pada anak harus menjadi landasan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif. Tujuannya agar saat guru mengajar terjadi proses belajar pada siswa. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang berhasil mencapai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang tinggi.¹⁰

Usia siswa sekolah dasar berkisar antara 6 sampai 13 tahun. Pembelajaran harus memperhatikan aspek perkembangan kognitif siswa. Perkembangan kognitif siswa berpengaruh erat dengan kecerdasan siswa. Teori ini mengacu kepada tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget dan perkembangan moral dari Kohlberg. Piaget dalam mengelompokkan perkembangan kognitif seseorang menjadi: (a) periode sensorimotor (usia 0-2 tahun); (b) tahapan praoperasional (usia 2-7 tahun); (c) tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun); dan (d) tahapan operasional formal (usia 11 tahun-

⁶ R. Wiriaadmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas, Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), 68.

⁷ K. Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi* (Bandung: Refika Aditama, 2011), 2.

⁸ A. Lie, *Cooperating Learning Mempraktikan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas* (Jakarta: Gramedia, 2005), 35.

⁹ Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*, 3–4.

¹⁰ D. Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Teori, Praktek Dan Penilaian* (Bandung: CV. Pustaka Cendekia Utama, 2011), 72.

dewasa). Melihat dari tahapan tersebut maka anak pada sekolah dasar berada pada kisaran tahapan praoperasional sampai pada tahapan operasional.¹¹

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut yaitu *pertama* pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). *Kedua*, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.¹²

Beberapa komponen utama dalam pembelajaran, diantaranya yaitu tujuan, bahan, metode dan alat penilaian”. Komponen-komponen tersebut sangat terkait satu sama lain dan tidak dapat berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Komponen ini lah yang membangun suasana pada proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan terarah. Motivasi dapat diartikan sebagai daya pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah tujuan tertentu.¹³ Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.^{14, 15}

Untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, bahwa jika sebuah institusi hendak meningkatkan mutu pendidikannya maka minimal harus melibatkan lima faktor yang dominan, yaitu: 1) Kepemimpinan Kepala sekolah; kepala sekolah harus memiliki dan memahami visi kerja secara jelas, mampu dan mau bekerja keras, mempunyai dorongan kerja yang tinggi, tekun dan tabah dalam bekerja, memberikan layanan yang optimal, dan disiplin kerja yang kuat; 2) Guru; pelibatan guru secara maksimal, dengan meningkatkan kompetensi dan profesi kerja guru dalam kegiatan seminar, lokakarya serta pelatihan sehingga hasil dari kegiatan tersebut diterapkan disekolah; 3) Siswa; pendekatan yang harus dilakukan adalah “anak sebagai pusat” sehingga kompetensi dan kemampuan siswa dapat digali sehingga sekolah dapat menginventarisir kekuatan yang ada pada siswa; 4) Kurikulum; adanya kurikulum yang konsisten, dinamis, dan terpadu dapat memungkinkan dan memudahkan standar mutu yang diharapkan sehingga *goals* (tujuan) dapat dicapai secara maksimal; dan 5) Jaringan Kerjasama; jaringan kerjasama tidak hanya terbatas pada lingkungan sekolah dan masyarakat semata (orang tua dan masyarakat) tetapi dengan organisasi lain, seperti perusahaan atau instansi pemerintah sehingga output dari sekolah dapat terserap didalam dunia kerja.¹⁶

Sumber belajar dapat dibedakan antara lain: 1) Sumber belajar yang dirancang (*Learning resourcer by design*), yakni sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal; dan 2) Sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yaitu sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.¹⁷

¹¹ Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*, 29–32.

¹² Komalasari, 3–4.

¹³ Sujana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, 30.

¹⁴ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008) hal 75

¹⁵ Sardiman AM, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), 75.

¹⁶ Sudarwan D, *Visi Baru Manajemen Sekolah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 56.

¹⁷ Zaitun Y.A.K, *Sumber Belajar Dari Berbagai Sumber Belajar* (Jakarta: PPS UNY, 2009), 7.

Berbagai kriteria tersebut tidak kaku, tetapi penting diperhatikan demi terwujudnya efektifitas dan efisiensi dari sumber belajar yang dipilih, sehingga betul-betul berdaya guna.¹⁸ Sumber belajar yang dapat dimanfaatkan: menyebutkan bahwa terdapat berbagai macam sumber belajar yang dapat dimanfaatkan, antara lain sebagai berikut: 1) Perpustakaan 2) Media belajar/alat peraga; 3) majalah dinding; dan 4) Sumber lainnya.¹⁹

Sopimesem adalah akron dari Sosialisasi, Orientasi, Pendampingan, Implementasi, Monitoring, Evaluasi dan SEMinar. Sopimesem ini merupakan inovasi strategi penulis dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) di UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah. Strategi merupakan suatu cara atau taktik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang sudah terencana dengan baik oleh setiap anggota organisasi yang ada. Dengan adanya strategi juga kita dapat lebih mudah untuk mencapai tujuan yang kita inginkan. Sebagai bahan kajian berikut ini disajikan beberapa paparan mengenai Sopimesem.

Sosialisasi dalam penelitian ini adalah proses penyampaian program pembelajaran yang dilakukan individu (kepala sekolah) dalam mengenal lingkungan pembelajaran, baik lingkungan fisik maupun social, suatu proses interaksi dan pembelajaran yang dilakukan seseorang (guru) dengan narasumber dalam suatu kelompok diskusi pembelajaran.

Orientasi. Yaitu peninjauan (refleksi) apa yang telah dilakukan selama ini, sebagai dasar untuk melakukan inovasi, perubahan paradigma pembelajaran, sehingga tujuan dari usaha peningkatan kualitas pembelajaran ini tidak salah arah.

Pendampingan dalam penelitian ini adalah merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dan dapat bermakna pembinaan (kepala sekolah dan ahli), pengajaran, pengarahan dalam kelompok yang lebih berkonotasi pada menguasai, mengendalikan, dan mengontrol.

Implementasi adalah suatu tindakan atau bentuk aksi nyata dalam melaksanakan rencana yang telah dirancang dengan matang. Dengan kata lain, implementasi dilakukan jika sudah ada perencanaan dan bukan hanya sekedar tindakan semata yakni usaha peningkatan kualitas pembelajaran. Penerapan implementasi harus sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat agar hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Perencanaan ini telah disusun saat sosialisasi dan orientasi.

Monitoring di sini adalah proses rutin pengumpulan data dan pengukuran kemajuan atas objektif program atau memantau perubahan yang fokus pada proses dan keluaran. Subyek monitoringnya adalah: 1) Proses dan hasil belajar siswa; 2) Penilaian hasil belajar; 3) Ketahanan Pembelajaran; 4) Standar Mutu hasil belajar siswa; dan 5) Pengadaan dan pemanfaatan sumber-sumber belajar.

Evaluasi adalah suatu proses sistemik untuk mengetahui tingkat keberhasilan suatu program. Evaluasi dalam penelitian ini memuat obyek: 1) Proses pembelajaran dan bimbingan; 2) Lingkungan belajar; 3) Sistem penilaian; 4) Pelaksanaan inovasi pembelajaran.

Seminar dimaksud yaitu suatu kegiatan menyampaikan karya ilmiah tentang pendidikan yang direncanakan dan dipresentasikan dengan sumber atau peneliti dalam mengambil keputusan dan bertujuan untuk menyamakan pendapat terhadap suatu hasil karya ilmiah tersebut demi untuk mengambil kebenaran isi dari hasil karya ilmiah yakni hasil inovasi pembelajaran ini.

¹⁸ Y.A.K, 8.

¹⁹ Y.A.K, 9.

METODOLOGI PENELITIAN

Subjek penelitian tindakan sekolah ini adalah guru SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah sebanyak 10 guru kelas dan 2 guru mata pelajaran. Penelitian ini dilakukan oleh Subakir, S.Pd.,M.Pd. Strategi Sopimesem dipilih sebagai salah satu alternative untuk mengatasi masalah. Selain itu melalui Sopimesem ini diharapkan guru-guru dapat mencari alternatif metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi kondisi sekolah.

Penelitian ini diawali dengan orientasi lapangan guna mendapatkan data awal tentang peningkatan kualitas pembelajaran yang telah dihasilkan guru, pengamatan proses pembelajaran melalui observasi dokumen rencana pelaksanaan pembelajaran, media dan hal-hal lain pendukung proses penyusunan proposal yang lengkap sebagai dasar menyusun rancangan tindakan. Dari hasil orientasi tersebut selanjutnya penelitian (PTS) ini dirancang. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus. Tiap-tipa siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari dua jam setelah pelajaran selesai yang masing-masing jam terdiri dari 35 menit. Tahapan-tahapan setiap siklusnya terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan tindakan bersama-sama dengan pengamatan, kemudian diakhiri dengan refleksi. Siklus pertama perencanaan tindakan didasarkan pada hasil orientasi lapangan sebagaimana diterangkan di atas.

Pada tahap perencanaan ini peneliti bersama-samaa dewan guru mengadakan rapat untuk mensosialisasikan (Sosialisasi) program peningkatan kualitas pembelajaran. Yang program ini timbul setelah diadakan analisis SWOT di UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah selama satu tahun pelajaran. Dalam sosialisasi ini kepala sekolah mengajak kepada para guru untuk merubah pola pikir pembelajaran yang selama ini diterapkan, yang ternyata setelah dianalisis secara benar dan mendalam hasil pembelajarannya tidak ada peningkatan, bahkan ada kecenderungan akan mengalami penurunan, seiring dengan adanya revisi kurikulum.

Para guru diajak berorientasi (Orientasi) pada pembelajaran yang kekinian. Pembelajaran kekinian yakni pembelajaran yang kontekstual, menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, melakukan inovasi pembelajaran baik media, strategi dan sarana pembelajaran yang lain, menerapkan model-model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para ahli. Membaca jurnal-jurnal hasil pembelajaran di sekolah-sekolah lain. Memilih dan memilah yang sekiranya cocok dan mampu untuk diimplementasikan di UPTD SDN Keleyan 1 ini. Jika guru mempunyai ide selanjutnya ide-ide tersebut didukung dengan cara mencarikan referensi yang cukup, mengundang ahli dibidangnya misalnya dibidang media, model, dengan harapan agar ide yang sudah tumbuh akan berkembang. Sebagai awal dari penelitian ini perangkat tersebut diperbincangkan dengan guru-guru di UPTD SDN Keleyan 1. Setelah mendapatkan pencerahan, peneliti menyosialisasikan dengan guru kemudian menentukan waktu pelaksanaan tindakan dengan memperhatikan jadwal pelajaran dan waktu yang dimiliki oleh guru.

Penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2018/2019, yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan, setiap pertemuan antara dua sampai dua setengah jam (70-90 menit). Pada tahap pelaksanaan ini terdapat beberapa langkah-langkah antara lain: 1) Mengadakan workshop perubahan paradigma pembelajaran. Dalam workshop ini kepala sekolah bertindak sebagai moderator. Guru diminta untuk mengemukakan pendapat dan ide-ide kreatif (*brainstorming*), guru yang ditugaskan sebagai notula mencatat pendapat dan ide-ide kreatif para guru; 2) Mengelompokkan pendapat dan ide-ide kreatif; 3) Menggali referensi dan mendengarkan pendapat para ahli yang diundang saat itu; dan 4) Menyusun rencana aksi dan alat evaluasi. Indikator keberhasilan pada pelaksanaan tahap ini apabila guru dapat melaksanakan tahapan ini dengan baik, yakni dihasilkannya draf rencana aksi.

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh kepala sekolah sebagai peneliti dan guru yang ada sebagai pendukung peneliti. Hasil pengamatan diperoleh dari catatan notula. Refleksi dilakukan pada saat akhir tindakan. Refleksi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang berupa keberhasilan pelaksanaan workshop dan dampaknya yang muncul pada guru. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk menyusun rencana selanjutnya. Rencana pertemuan selanjutnya dilakukan tiga hari berikutnya setelah jam pembelajaran terakhir berakhir.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Data hasil workshop

Workshop merupakan kegiatan pertama dalam penelitian tindakan sekolah (PTS) ini. Workshop untuk merubah paradigma pembelajaran. Hasil perubahan tersebut dituangkan dalam program, implementasi program, dan dampaknya. Data hasil program setiap guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rencana aksi peningkatan kualitas pembelajaran.

No	Nama	Kls	Muatan mapel	Materi	Inovasi/penerapan
1	Siti Husnul Umriyah, S.Pd	VI	IPS	Perkembangan wilayah administrasi Negara Indonesia	Teknik eksplorasi dengan mewarnai peta buta perkembangan wilayah administrasi dari awal masa kemerdekaan sampai dengan tahun 2018.
2	Nanik Hamsiyah, S.Pd	V	IPA	gaya dan pengaruhnya terhadap energi/usaha	memanfaatkan alat-alat olah raga yakni barbel dengan memadukan dengan alat-alat IPA (KIT Guru) yang sudah ada yakni papan peluncur, dinamometer, busur derajat dan lain-lain yang dianggap perlu.
3	Aminatul Zahro, S. Pd	III	IPS	lingkungan alam dan buatan	memodifikasi permainan domino sebagai media pembelajaran dengan mengubah tampilan domino yang berisi jendolan-jendolan diubah dengan foto-foto keadaan alam dan buatan.
4	Sri Sutjiantati, S.Pd	IV	IPA	gaya dan gerak benda	permainan <i>suweng</i> (madura)/gasing
5	Naimatul Imaroh, S.Pd	I	Matematika	penjumlahan bilangan bulat dari 1 sampai dengan 20	permainan dakon dengan memodifikasi biji salak sebagai isinya dan gelas bekas air mineral sebagai lubangnya
6	Desi Yanti, S.Pd	II			belum bisa

2. Deskripsi pelaksanaan tindakan setiap guru sasaran (aksi)

a. Sasaran guru kelas VI (Siti Husnul Umriyah, S.Pd.)

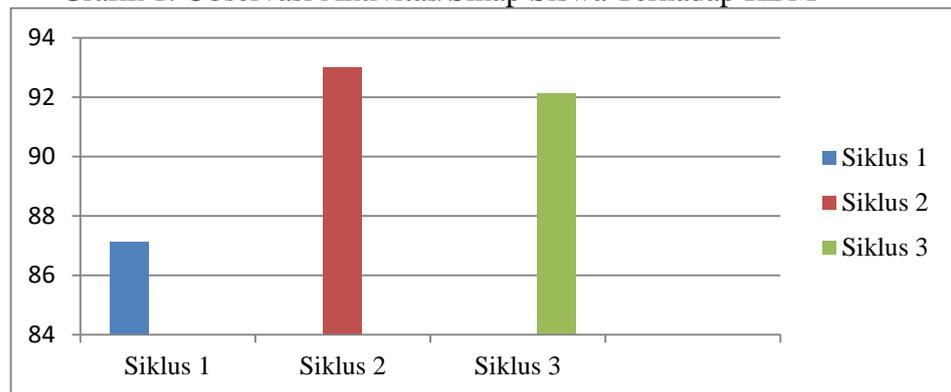
Pelaksanaan tindakan dimulai dari guru kelas VI dengan mengambil materi penggunaan teknik eksplorasi dan mewarnai peta buta Indonesia, efektif dalam

meningkatkan hasil belajar IPS materi Perkembangan Wilayah Administrasi Indonesia pada siswa kelas VI UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan, dengan indikator/tujuan pembelajaran a) Menjelaskan pengertian perkembangan wilayah administrasi Indonesia; b) Mengidentifikasi perkembangan wilayah administrasi Indonesia dari awal kemerdekaan sampai tahun 2014, c) Menemutunjukkan pada peta perkembangan wilayah administrasi Indonesia dari awal kemerdekaan sampai tahun 2014.

Setelah pelaksanaan pembelajaran di adakan diskusi observasi yang mana hasilnya menunjukkan sebagai berikut:

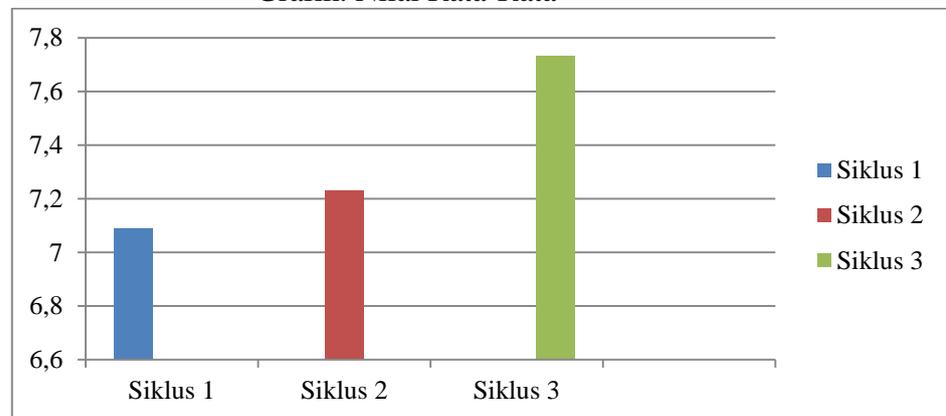
1) Hasil observasi

Grafik 1. Observasi Aktivitas/Sikap Siswa Terhadap KBM



2) Tes Hasil Belajar

Grafik. Nilai Rata-Rata



Siswa tuntas belajar sebanyak 35 orang (100%)

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan teknik eksplorasi dan mewarnai peta buta Indonesia, efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi Perkembangan Wilayah Administrasi Indonesia pada siswa kelas VI UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan, dengan indikator/tujuan pembelajaran a) Menjelaskan pengertian perkembangan wilayah administrasi Indonesia; b) Mengidentifikasi perkembangan wilayah administrasi Indonesia dari awal kemerdekaan sampai tahun 2014, c) Menemutunjukkan pada peta

perkembangan wilayah administrasi Indonesia dari awal kemerdekaan sampai tahun 2014.

Teknik eksplorasi dan mewarnai peta buta Indonesia, yang digunakan dalam proses pembelajaran terbukti dapat mempertinggi kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran berpengaruh erat dengan hasil pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS, hasil pembelajaran siswa meningkat dibandingkan dengan pembelajaran IPS sebelumnya.

Hampir seluruh siswa mampu menjawab soal secara benar. Tingkat respon dan keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat baik. Pembelajaran mampu menarik minat siswa untuk belajar, mengurangi hal-hal yang bersifat verbal atau abstrak dengan media dan sumber belajar secara langsung sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Sifat-sifat dan respon positif siswa berlangsung terus-menerus sampai akhir pembelajaran, dengan konsep belajar sambil melakukan kegiatan yang menyenangkan membuat siswa menjadi lebih menikmati dalam pembelajaran, dan secara nyata mampu mengurangi respon-respon negatif siswa seperti yang selama ini terjadi dalam pembelajaran, seperti perhatian yang kurang, menunjukkan sifat acuh tak acuh, ramai dan berbicara sendiri, bercanda, dan respon atau sikap negatif lainnya.

Siswa cepat dalam menyelesaikan tugas-tugas pelajaran dari materi yang telah dipelajari dari waktu yang telah ditentukan. Penyelesaian tugas yang cepat ini tidak hanya didominasi oleh siswa dengan kemampuan yang tinggi seperti biasanya dalam pembelajaran sebelumnya, tetapi meliputi seluruh siswa.

Penggunaan teknik eksplorasi dan mewarnai peta buta Indonesia, dalam pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

b. Sasaran Guru kelas V (Nanik Hamsiyah, S.Pd)

Pelaksanaan tindakan dimulai dari guru kelas V dengan mengambil materi pembelajaran IPA tentang konsep gaya dan pengaruhnya terhadap energi/usaha. Guru kelas V menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar memanfaatkan alat-alat olah raga yakni barbel dengan memadukan dengan alat-alat IPA (KIT Guru) yang sudah ada yakni papan peluncur, dinamometer, busur derajat dan lain-lain yang dianggap perlu. Guru kelas V ini memberi nama penggunaan sumber belajar ini dengan nama B4MP (Barbel Balok Busur Bidang Miring Pegas).

Analisisnya adalah sebagai berikut:

1) Proses Pembelajaran.

Hasil Olah Data Pengamatan Proses Pembelajaran pertemuan 1:

No	Pengamat	Aspek Yang Diamati					Jml	NA
		Pengamatan	Pediksi	Keberanian	Kerjasama	Kesimpulan		
1	Teman Sejawat	2,14	2,69	2,60	2,80	2,54	12,77	6,39
2	Guru/Peneliti	2,14	2,80	2,89	2,83	2,54	13,20	6,60
3	Siswa	2	2,43	3	2,71	2,29	12,43	6,22

Sumber: Olah data peneliti

Hasil Olah Data Pengamatan Proses Pembelajaran pertemuan 2:

No	Pengamat	Aspek Yang Diamati					Jml	NA
		Pengamatan	Pediksi	Keberanian	Kerjasama	Kesimpulan		
1	Teman Sejawat	3,34	3,49	3,66	3,69	3,01	17,19	8,60
2	Guru/Peneliti	3,60	3,71	3,71	3,71	3,89	18,62	9,31
3	Siswa	3,86	3,71	4	4	4	19,57	9,79
	Rata-rata	3,60	3,64	3,79	3,80	3,63	18,46	9,23

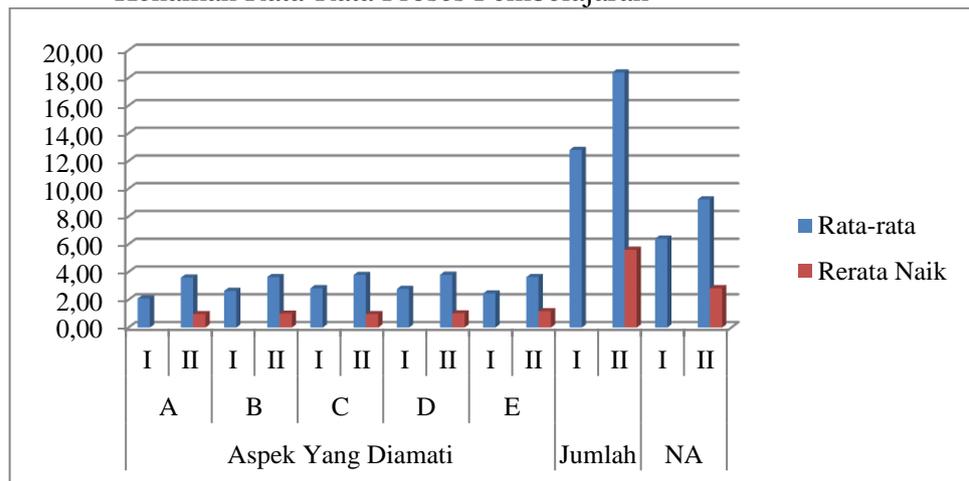
Sumber: Olah data peneliti

Olah Data Kenaikan Rata-Rata Proses Pembelajaran

Pengamat	Aspek Yang Diamati										Jml		NA	
	A		B		C		D		E		I	II	I	II
	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II				
Rata-rata	2,09	3,60	2,64	3,64	2,83	3,79	2,78	3,80	2,46	3,63	12,8	18,4	6,40	9,23
Rerata Naik	0,96		1,00		0,96		1,02		1,17		5,60		2,83	

Sumber: Olah data peneliti

Kenaikan Rata-Rata Proses Pembelajaran



2) Hasil pembelajaran

Hasil tentang konsep gaya dan pengaruhnya terhadap energi/usaha.

Setelah menggunakan B4MP.			Sebelum menggunakan B4MP		
Rata-Rata	Tuntas	Tdk Ttas	Rata -Rata	Tuntas	Tdk Ttas
78,94	85,71%	14,29%	55,34	11,43%	88,57%

Kenaikan rata-rata nilai adalah $78,94 - 55,34 = 23,6$.

Prosentase Kenaikan ketuntasan belajar adalah $85,71\% - 11,43\% = 74,28\%$.

Prosentase penurunan ketidaktuntasan belajar = $88,57\% - 14,29\% = 74,28\%$

Menilik dari beberapa paparan, pendapat, dan analisa data di atas dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan media B4MP ini "efektif". Hal ini diterangkan dengan hasil pengamatan proses pembelajaran oleh penulis, teman guru, dan siswa yang menyatakan amat baik.

Mencermati komentar teman guru sebagai pengamat yang menyatakan bahwa "Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas anak terlihat aktif dan

senang, namun kelihatan rame bahkan cenderung gaduh. Karena saling berebut untuk melakukan percobaan”. Pendapat siswa juga menyatakan ”Masih terdapat sedikit siswa yang kurang konsentrasi terhadap pembelajaran dan kelihatan agak takut, terutama anak-anak perempuan misalnya malu-malu, karena ada beberapa siswa yang tidak terbiasa melakukan percobaan”. Hal-hal ini membuktikan bahwa pembelajaran IPA tentang konsep gaya dan pengaruhnya terhadap energi/usaha dengan media B4MP ini ”**menarik dan kontekstual**”.

Dengan melihat hasil pengamatan dari guru, teman guru, dan siswa pada aspek kemampuan pengamatan, prediksi, keberanian, dan kemampuan menyimpulkan hasil percobaan serta siswa dapat mengkomunikasikan kesimpulannya, menyatakan ”amat baik”. Hal ini dan didukung oleh komentar pengamat, membuktikan bahwa pembelajaran IPA tentang konsep gaya dan pengaruhnya terhadap energi/usaha dengan media B4MP ini dapat menimbulkan daya pikir yang tinggi, analisis yang mantap, percobaan yang menggairahkan, pengamatan yang menggunakan seluruh indera, dan komunikasi yang baik.

Dengan melihat data-data pengamatan dan data hasil tes yang semuanya baik, walaupun belum sampai pada amat baik yang sempurna. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran konsep gaya dan pengaruhnya terhadap energi/usaha dengan media B4MP, juga ternyata walaupun sederhana dan murah, media B4MP ini mempunyai kandungan sains yang tinggi.

c. Sasaran guru kelas III (Aminatul Zahro,S.Pd)

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman selama ini, di kelas III UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah khususnya pada materi lingkungan alam dan buatan siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar-mengajar karena cenderung tidak begitu tertarik. Di sinilah guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik siswa. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Untuk mengatasi hal tersebut di atas maka perlu diciptakan media yang menarik minat siswa. Untuk itu maka penulis memodifikasi permainan domino sebagai media pembelajaran dengan mengubah tampilan domino yang berisi jendolan-jendolan diubah dengan foto-foto keadaan alam dan buatan. Maka dalam hal ini penulis memilih kartu “domino keadaan alam dan buatan” dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa kelas III UPTD SDN Keleyan 1 pada mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan. Dengan menentukan judul penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Lingkungan Alam Dan Buatan Melalui Permainan Domino Alam Dan Buatan Pada Siswa Kelas III UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan”

Hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran siklus pertemuan diperoleh hasil belajar siswa dengan standar kompetensi Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah kompetensi dasar Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah.

Berdasarkan data siswa yang berhasil dalam pembelajaran dengan memperoleh nilai ≥ 70 adalah 33 orang (94,29%) dan siswa yang tidak berhasil atau mengalami kesulitan belajar dengan nilai < 70 adalah 3 orang (8,11%). Hal ini

menunjukkan bahwa prestasi siswa yang berhasil lebih banyak dari pada siswa yang tidak berhasil dalam pembelajaran.

Hasil pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 78. Dari nilai rata-rata tersebut merupakan nilai rata-rata yang menunjukkan keberhasilan dalam belajar yang ditentukan standar nilai 70. Hasil yang dicapai sesuai dengan usaha yang telah dilakukan, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Siswa cepat dalam menyelesaikan tugas-tugas pelajaran dari materi yang telah dipelajari dari waktu yang telah ditentukan. Penyelesaian tugas yang cepat ini tidak hanya didominasi oleh siswa dengan kemampuan yang tinggi seperti biasanya dalam pembelajaran sebelumnya, tetapi meliputi seluruh siswa.

Media “kartu domino alam dan buatan” dalam pembelajaran yang digunakan juga memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, sikap dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang sesuai dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat peserta didik untuk belajar yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

d. Sasaran guru kelas IV(Sri Sutjiantati, S.Pd)

Pelaksanaan tindakan dimulai dari guru kelas IV dengan mengambil materi gaya dan gerak benda dengan menggunakan sumber belajar permainan *suweng* (madura)/gasing dengan menentukan rumusan masalah: a) Apakah dengan media pembelajaran permainan *suweng* pada mata pelajaran IPA tentang gaya dan gerak benda lebih memotivasi siswa untuk menyukai pelajaran IPA? b) Apakah dengan media pembelajaran permainan *suweng* siswa dapat melakukan percobaan, pengamatan, analisis, prediksi dan pengambilan kesimpulan yang tepat serta dapat dikomunikasikan dengan lebih baik? dan c) Apakah penggunaan media permainan *suweng* dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang pengaruh Gaya dan Gerak benda sebagai media yang mudah didapat, murah dan merupakan permainan yang mempunyai kandungan sains ?

Hasil yang diperoleh melalui analisa data dan komentar dari pengamat dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA tentang gaya dan gerak benda dengan media permainan “*suweng*” di kelas IV UPTD SD Negeri Keleyan 1 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan sebagai berikut: 1) Pembelajaran lebih menarik dan kontekstual sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran IPA tentang gaya dan gerak; 2) Media pembelajaran *suweng* dapat memotivasi siswa dalam pelajaran IPA tentang gaya dan gerak; 3) Media pembelajaran “*suweng*” dapat menimbulkan pengetahuan baru tentang pengaruh gaya terhadap gerak benda sehingga siswa lebih berpikir kreatif melalui percobaan, pengamatan dan prediksi serta mendapat konsep baru dari mata pelajaran IPA tentang gerak benda; dan 4) Penggunaan media “*suweng*” dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang pengaruh gaya terhadap gerak benda.

e. Sasaran guru kelas I (Naimatul Imaroh, S.Pd)

Pelaksanaan tindakan dimulai dari guru kelas I dengan mengambil materi penjumlahan bilangan bulat dari 1 sampai dengan 20. Guru kelas I memanfaatkan sumber belajar permainan dakon dengan memodifikasi biji salak sebagai isinya dan gelas bekas air mineral sebagai lubangnya. Guru kelas I berani memberi judul sumber belajarnya dengan “*dakbisa*” (dakon biji salak) serta merumuskan masalah

sebagai berikut: a) Bagaimanakah aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran menjumlahkan bilangan melalui media “dakbisa” (dakon biji salak) pada siswa kelas I; b) Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran menjumlahkan bilangan sampai 20 melalui media “dakbisa” (dakon biji salak); dan c) Bagaimanakah respon siswa kelas I UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalandan guru mitra dalam pembelajaran menjumlahkan bilangan melalui media “dakbisa” (dakon biji salak).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penggunaan media “dakbisa” (dakon biji salak) dapat meningkatkan kemampuan menjumlahkan bilangan sampai 20 siswa kelas I UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan. Hal itu dapat ditunjukkan dengan: a) hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran penjumlahan bilangan sampai 20 melalui media “dakbisa” (dakon biji salak), dapat disimpulkan bahwa kualitas aktivitas guru dan siswa dari siklus ke siklus meningkat; dan b) Berdasarkan pencapaian hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjumlahan bilangan melalui media “dakbisa” (dakon biji salak) menunjukkan peningkatan. Hal itu dapat diketahui pada perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pertemuan pertama 62,11 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa pertemuan kedua ialah 87,37. Pencapaian indikator keberhasilan hasil belajar siswa ialah nilai rata-rata ≥ 75 . Indikator keberhasilan hasil belajar siswa itu dapat dicapai pada pembelajaran pertemuan kedua.

f. Sasaran guru kelas II (Desi Yanti, S.Pd)

Pada sasaran guru kelas II ini guru belum bisa memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar kecuali buku pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa belum semua guru mampu menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar dan masih menggunakan pembelajaran dengan menggunakan pola-pola konvensional. Demikian juga dengan guru mata pelajaran olah raga dan Pendidikan Agama Islam.

B. Pembahasan

1. Hasil Yang Dicapai dari Strategi Yang Dipilih

Berdasarkan pengamatan dan supervisi yang dilakukan penulis, setelah melalui tahapan tindakan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui strategi Sopimesem di UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah sebagai sarana merubah paradigma pembelajaran, membawa hasil/dampak sebagai berikut: 1) Guru menyadari dan memperoleh banyak manfaat dalam penelitian tindakan sekolah yakni strategi Sopimesem merubah paradigma pembelajaran diantaranya bahwa: (a) lingkungan menyediakan berbagai hal yang dapat dipelajari siswa, memperkaya wawasannya, tidak terbatas oleh empat dinding kelas dan kebenarannya lebih akurat; (b) proses pembelajaran dimungkinkan akan lebih menarik, tidak membosankan, dan menumbuhkan antusiasme siswa untuk lebih giat belajar; (c) belajar akan lebih bermakna (*meaningful learning*), sebab siswa dihadapkan dengan keadaan yang sebenarnya; (d) aktifitas siswa akan lebih meningkat dengan memungkinkannya menggunakan berbagai cara seperti proses mengamati, bertanya atau wawancara, membuktikan sesuatu, menguji fakta, dan sebagainya; (e) dapat dimungkinkan terjadinya pembentukan pribadi para siswa, seperti cinta akan lingkungan (Udin S W dkk, 2005). Perolehan data supervisi

strategi Sopimesem sebelum dan sesudah perbaikan dilakukan, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Data supervisi strategi Sopimesem sebelum dan sesudah perbaikan.

Efektifitas Pembelajaran Sebelum Perbaikan			Efektifitas Pemb Setelah perbaikan			Efektifitas Pembelajaran perbaikan		
No	Nilai	Jml guru	No	Nilai	Jml guru	No	Nilai	Jml guru
1.	76 -100	1	1.	76 -100	4	1.	76 -100	10
2.	51 - 75	1	2.	51 - 75	4	2.	51 - 75	8
3.	26 - 50	3	3.	26 - 50	2	3.	26 – 50	0
4.	1 - 25	5	4.	1 - 25	0	4.	1 – 25	0
Jumlah yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar		6	Jumlah yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar		8	Jumlah yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar		12
Total		10	Total		10	Total		10
Persentase		42%	Persentase		78%	Persentase		93%

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil dalam penyusunan RPP yaitu perolehan nilai sebelum perbaikan 42%, setelah perbaikan Tahun Pelajaran 2017/2018 memperoleh nilai 72% dan perbaikan Tahun Pelajaran 2018/2019 diperoleh nilai 93%. Dari data prosentasi tersebut dalam kaitannya dengan penyusunan RPP maupun dalam pelaksanaan pembelajaran walaupun masih masuk katagori “cukup” namun dapat dilakukan secara bertahap menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan; 1) Dalam strategi Sopimesem keseriusan guru mengajar serta seringnya guru memberikan latihan-latihan ulangan, membimbing dengan baik siswa UPTD SDN Keleyan 1 selama 3 tahun mengalami kemajuan nilai Ujian Sekolah; 2) Sebagian besar guru dapat mengoperasikan komputer, oleh sebab itu guru dapat membuat analisis melalui komputer atau Laptop.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Strategi Sopimesem dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di UPTD SDN Keleyan 1 Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan; dan 2) Peningkatan kualitas pembelajaran ditandai dengan bentuk kesadaran dan memahami pentingnya perubahan paradigma pembelajaran yang dituangkan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas dengan memanfaatkan dan penerapan berbagai strategi, model, metode dan media inovatif dalam proses pembelajaran yang berkualitas baik di lingkungan alam maupun lingkungan sosial dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip bentuk pembelajaran yang berpihak pada pembelajaran melalui, *relating, experienting, actuating, kontekstual, transferring*.

Saran peneliti adalah 1) penggunaan strategi Sopimesem dalam pembelajaran dianjurkan untuk dilaksanakan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, 2)

hendaknya para guru membuat perangkat pembelajaran dan penerapan berbagai model strategi pembelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Budimansyah, D. *PAKEM Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Bandung: PT Genesindo. 2010.
- Gerzon, M. Dalam Affandi I. *Global Citizen*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. 2012.
- Komalasari, K. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama. 2011.
- Kurniawan, D. *Pembelajaran Terpadu Teori, Praktek dan Penilaian*. Bandung: CV Pustaka Cendekia Utama. 2011.
- Lie, A. *Cooperating Learning Mempraktikan Cooperative Learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Gramedia. 2005.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 6 tahun 2018 (n.d.).
- Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2008.
- Sudarwan, D. *Visi Baru Manajemen Sekolah*. Jakarta : Bumi Aksara. 2007.
- Sujana, N. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo 2005.
- Sulistiati, Atik. "UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU SMA DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN MELALUI SUPERVISI AKADEMIK DI SEKOLAH BINAAN KABUPATEN BANGKALAN." *Re-JIEM (Research Journal of Islamic Education Management)* 2, no. 1 (2019): 119–30. <http://ejournal.stainpamekasan.ac.id/index.php/re-jiem/article/view/2455/1404>.
- Wiriaadmadja, R. *Metode Penelitian Tindakan Kelas, Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*, Bandung; PT Remaja Rosdakarya. 2006.
- Zaitun Y.A.K. *Sumber belajar dari berbagai sumber belajar*. Jakarta: PPs UNY. 2009.