

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS GREETING CARD MELALUI MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN APLIKASI MEDIA DIGITAL BERBASIS ANDROID

Nur Hakim Festiawan^{1*}, Khafidhoh², Agatha Yenni Listyantantri³
¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia
¹Jurusan, Sekolah, Yogyakarta, Indonesia [Arial, 9]
inungjayawardhana@gmail.com, author2@email.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis greeting card pada siswa kelas VIII.2 SMP N 1 Maos Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan menggunakan model Problem Based Learning . Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dari penelitian ini berjumlah 12 siswa, 5 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Teknik tes (formatif), non tes (observasi dan angket). Teknik analisis data menggunakan model teknik diskriptif komparatif yaitu perbandingan antar siklus menggunakan persentase ketuntasan penilaian keterampilan menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Penerapan Model Problem Based Learning berbantuan aplikasi media digital berbasis android dapat meningkatkan kemampuan menulis greeting card pada siswa kelas VIII SMP N 1 Maos

Kata kunci: Kemampuan Menulis; Greeting Card; Problem Based Learning; Aplikasi Media Digital Berbasis Android,

Kata kunci: PJBL; keaktifan; hasil belajar

Abstrack

The purpose of this study is to improve the ability to write greeting cards in students of grade VIII SMP N 1 Maos Year of Study 2021/2022 by using the Problem Based Learning model. This research is a class action research (PTK). The research was conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, action, observation, and reflection. The subjects of the study numbered 12 students, 5 male students and 7 female students. The data collection techniques in this study are test techniques (formative), non-test (observation and questionnaire). Data analysis techniques use a comparative cryptic technique model that is the comparison between cycles using the percentage completion of writing skills assessment. The results showed that the application of problem based learning model based on android-based digital media applications can improve the ability to write greeting cards in students of grade VIII SMP N 1 Maos

Keywords: Ability to Write; Greeting Card; Problem Based Learning; Android-based Digital Media App,

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat untuk berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Berkomunikasi ialah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan menghasilkan teks tulis yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan (listening), berbicara (speaking), membaca (reading), dan menulis (menulis).

Bahasa Inggris adalah bahasa yang pastinya memiliki empat keterampilan diatas. Pembelajaran Bahasa Inggris di SMP ditargetkan agar peserta didik dapat berkomunikasi secara lisan dan tulis terkait kehidupan sehari-hari. Dari keempat keterampilan dasar tersebut, kemampuan menulis (writing) merupakan salah satu kemampuan yang relatif sulit bagi peserta

didik disebabkan harus memproduksi suatu kalimat ataupun paragraf tertentu hingga peserta didik harus mempunyai kosakata yang memadai, penguasaan grammar yang cukup serta mencakup struktur teks yang jelas.

Menurut Saleh Abbas (2006:125) dalam Suyuti (2016) berpendapat bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan.

Jadi, pada dasarnya tujuan menulis adalah sebagai alat komunikasi dalam bentuk tulisan. Menulis meskipun dalam konteks sederhana tetaplah memerlukan keterampilan khusus. Terlebih pembelajaran bahasa Inggris merupakan pembelajaran bahasa kedua/ asing bagi peserta didik.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris dijumpai beberapa jenis teks, satu diantaranya Short Functional Text materi tentang Greeting Card. Walaupun menulis Greeting Card tergolong yang termasuk bagian Short Functional Text tetaplah kompleks bagi sebagian peserta didik. Greeting card merupakan suatu kartu tertentu yang di berikan atau dikirimkan kepada seseorang/orang lain sesuai dengan momen/peristiwa tertentu. Oleh karena itu, jenis short functional text ini sangat dekat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Namun pada kemampuan menulisnya, peserta didik kurang dalam menuangkan ide-ide terkait moment hari-hari special tersebut.

Sementara itu kompetensi inti dan kompetensi dasar dari materi ini menuntut peserta didik untuk mampu menguasai pengetahuan dan keterampilan dengan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Guru memiliki peran dan tanggung jawab yang besar dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan berbahasa khususnya menulis Greeting Card.

Greeting card merupakan salah satu materi pokok dari short functional text yang diajarkan pada Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan terjemahannya greeting card berarti kartu ucapan. Kartu ini adalah media tulis yang bisa dikirimkan langsung atau melalui perantara. Kartu ucapan ini mewakili perasaan penulis kepada penerimanya. Dalam beberapa situasi, seperti saat teman/kerabatmu merayakan ulang tahun, pernikahan, hari raya dan sebagainya, kartu ini dikirim untuk turut berbahagia dan mendoakan teman/kerabatmu atas hari special mereka.

Semakin berkembangnya teknologi, pada umumnya masyarakat mengirim kartu ucapan selamat melalui pesan singkat di handphone (Nurpitasari, E., Aji, B. S., & Kurniawan, S. J. (2018). Guru harus dapat menciptakan berbagai aktivitas yang menarik agar dapat mengembangkan ide siswa. Guru harus dapat memilih model, strategi, media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik (Hartini,dkk, 2021). Dalam menentukan model, strategi maupun media, guru harus memperhatikan kondisi siswa, bahan ajar serta sumber belajar sehingga efektif untuk menunjang keberhasilan siswa. Untuk itu guru harus selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran. (Oktradiksa, A., Bhakti, C. P., Kurniawan, S. J., & Rahman, F. A. 2021).

Hasil pengamatan di lapangan pada hasil pembelajaran menulis di kelas VIII SMP Negeri 1 Maos dalam Bahasa Inggris pada Greeting Card masih dalam kategori cukup. Hasil tulisan peserta didik hanya berkisar 68%-77% dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ditambah peserta didik yang kurang termotivasi dalam belajar karena kejenuhan metode yang digunakan oleh guru.

Keberhasilan pembelajaran dapat dicapai apabila kegiatan belajar mengajar di kelas dapat berlangsung secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, peran guru sangatlah menentukan. Salah satu solusi yaitu melalui pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Saintifik dan model pembelajaran Problem Based Learning dan dengan pemanfaatan beberapa aplikasi media digital berbasis android untuk menunjang kemampuan menulis peserta didik dalam Greeting Card.

Menurut Dutch (1995) dalam Taufiq (2009:21), Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang menantang siswa untuk “belajar bagaimana belajar” bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi dari masalah yang nyata. Masalah ini digunakan untuk mengaitkan rasa keingintahuan serta kemampuan analisis siswa dan inisiatif atas materi pelajaran. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Problem Based Learning (PBL) merupakan pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari sebagai upaya menjembatani dalam memulai pembelajaran. PBL sendiri merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa sehingga siswa dapat belajar untuk berpikir kritis, analitis dalam mencari solusi pemecahannya secara berkelompok.

Sintak model Problem-based Learning menurut Arends (2012) dalam Ariyana dkk (2018) sebagai berikut: a) Orientasi peserta didik pada masalah b) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar c) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok d) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya e) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Android merupakan salah satu sistem operasi berbasis mobile yang sangat banyak di gunakan sekarang ini terutamanya pada telepon pintar (smartphone) ataupun tablet. Dengan media digital android ini, banyak aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan pemakainya. Aplikasi media digital berbasis android yang dimaksud yaitu PicsArt dan Canva. PicsArt merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengedit gambar atau foto dan video. Aplikasi ini dapat digunakan gratis oleh penggunanya. Sementara aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis yang penggunanya bisa dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis greeting card melalui model problem based learning berbantuan aplikasi media digital berbasis android

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Maos, Kecamatan Maos, Kabupaten Cilacap, tahun pelajaran 2021/2022. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Maos yang terdiri dari 12 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai dari bulan Juli 2021 sampai Agustus 2021 dengan menggunakan pembelajaran Blended learning antara daring dan luring. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai upaya meningkatkan kemampuan menulis greeting card. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui tes, observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan model teknik diskriptif komparatif yaitu perbandingan antar siklus menggunakan persentase kriteria ketuntasan minimal. Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus dilakukan dalam satu kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam pelajaran (2x40 menit). Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah peningkatan 100% dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD 3 Temuauh tahun ajaran 2020/2021. Penelitian dilaksanakan selama pada bulan Mei – Juni 2021. Tahapan pelaksanaan penelitian disusun berdasarkan tahapan model pembelajaran PjBL untuk meningkatkan keaktifan dan

hasil belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran dengan model PjBL dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan pengamatan terkait keaktifan siswa menggunakan lembar observasi dan diakhiri dengan tes evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Adapun hasil perolehan observasi keaktifan siswa dari prasiklus sampai siklus II tampak pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Keaktifan Siswa

Rentang Skor	Kategori	Pra siklus	Siklus I		Siklus II	
			Per.I	Per.II	Per.I	Per.II
17 – 20	Sangat Aktif	0	1	3	5	6
13 – 16	Aktif	1	3	5	5	4
9 – 12	Cukup Aktif	6	6	4	2	2
5 – 8	Kurang Aktif	5	2	0	0	0
Jumlah skor klasikal		101	140	169	185	208
Rata-rata keaktifan siswa		8	12	14	15	17
Tingkat keaktifan Klasikal		Kurang Aktif	Cukup Aktif	Aktif	Aktif	Sangat Aktif

Berdasarkan data hasil observasi awal di atas menunjukkan bahwa keaktifan belajar masih rendah. Dari data diperoleh di kelas V SD 3 Temuwuh diketahui bahwa rata-rata skor keaktifan belajar siswa pada kondisi awal secara klasikal sebesar 8 dengan kategori kurang aktif. Keaktifan belajar siswa diketahui tidak terdapat siswa dengan tingkat keaktifan sangat aktif, sedangkan dengan tingkat keaktifan aktif sebanyak 1 siswa, cukup aktif 6 siswa dan kurang aktif 5 siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa tidak tertarik untuk menyimak penjelasan guru, pada sesi tanya jawab tidak berjalan lancar karena siswa yang pasif, dan saat presentasi rasa percaya dirinya belum muncul. Setelah melihat data dan kondisi belajar siswa maka telah diperoleh faktor penghambat keaktifan belajar siswa, maka peneliti merencanakan untuk menerapkan model PjBL untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Setelah menerapkan model PjBL keaktifan siswa terjadi peningkatan. Siklus I keaktifan belajar seluruh siswa meningkat, terlihat pada rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat pada pertemuan I meningkat menjadi 12. Kategori keaktifan siswa secara klasikal pada pertemuan I adalah cukup aktif. Dengan rincian 1 siswa sangat aktif, 6 siswa aktif, 6 siswa cukup aktif, dan 2 siswa kurang aktif. Sedangkan pada pertemuan II rata-ratanya 14 dengan kategori aktif. Rinciannya adalah 3 siswa sangat aktif, 5 siswa aktif, dan 4 siswa cukup aktif. Pada siklus I siswa sudah mulai mau menyimak penjelasan guru, dan sudah mulai ikut berpartisipasi saat sesi tanya jawab, diskusi, maupun presentasi.

Pada siklus II kembali terjadi peningkatan. Rata-rata skor keaktifan siswa secara klasikal pada pertemuan I adalah 14 dengan kategori aktif. Rinciannya adalah 5 siswa sangat aktif, 5 siswa aktif, dan 2 siswa cukup aktif. Pertemuan II rata-ratanya 17 dengan kategori sangat aktif. Siswa yang mendapat kategori sangat aktif lebih banyak daripada kategori yang lain, yaitu 6 siswa. Sedangkan 4 siswa kategori aktif dan 2 siswa cukup aktif. Hal ini ditunjukkan semua siswa selalu memperhatikan materi yang disampaikan guru, siswa aktif dalam sesi tanya jawab pada guru/teman, aktif dalam diskusi, dan siswa juga percaya diri dalam mempresentasikan hasil kerjanya.

Selain meningkatkan keaktifan siswa juga meningkatkan pada hasil belajar siswa. Hasil tersebut tampak pada tabel 2 berikut :

Tabel 3.Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Kriteria	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
----------	-----------	----------	-----------

		Pert. I	Pert. II	Pert.I	Pert.II
Jumlah Nilai	915	955	987	1.055	1093
Rata-rata	76,25	79,58	82,25	87,92	91,08
Nilai Tertinggi	90	90	90	100	100
Nilai Terendah	50	50	55	65	70
Jumlah Siswa Tuntas	5	8	8	10	11
Jumh Siswa Tidak Tuntas	7	4	4	2	1
Persentase Ketuntasan	41,67%	66,67%	66,67%	83,33%	91,67%

Persentase ketuntasan siswa juga mengalami peningkatan dari tindakan pra siklus hingga siklus II. Hasil prasiklus menunjukkan 5 siswa (41,67%) tuntas dan 7 siswa (58,33%) tidak tuntas dengan nilai rata-rata 76,25 nilai tertinggi 90 dan terendah 50. Pada siklus I pertemuan I dan II siswa yang tuntas sama yaitu 8 siswa (66,67%) tuntas belajar dan 4 siswa (33,33%) tidak tuntas. Namun rata-rata nilai belajar pada pertemuan II lebih tinggi daripada pertemuan I. Pada pertemuan I rata-rata hasil belajarnya adalah 79,58 bilai tertinggi 90 nilai terendah 50 dan pertemuan II adalah 82,25 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 55.

Pada siklus II hasil belajar siswa kembali meningkat. Pertemuan I sebanyak 11 (83,33%) siswa tuntas dan 2 siswa (16,67%) belum tuntas. Rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 87,02 nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65 Sedangkan pada pertemuan II terlihat 11 siswa (91,67%) tuntas dan 1 siswa (8,33%) tidak tuntas dengan rata-rata nilainya 91,08 nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70.

Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa pada kegiatan prasiklus masih rendah. Hal ini dapat diketahui dari hasil observasi pada kegiatan prasiklus kategori tingkat keaktifan siswa secara klasikal adalah kurang aktif (rata-rata 8). Keaktifan belajar siswa diketahui tidak terdapat siswa dengan tingkat keaktifan sangat aktif, sedangkan dengan tingkat keaktifan aktif sebanyak 1 siswa, cukup aktif 6 siswa dan kurang aktif 5 siswa. Hal tersebut disebabkan beberapa faktor, antara lain: (1) Banyak siswa yang masih enggan untuk menyimak penjelasan guru; (2) Siswa malu untuk menjawab pertanyaan karena tidak tahu jawabannya atau malu diejek teman jika salah jawabannya; (3) rendahnya kreativitas siswa untuk membuat pertanyaan; (4) Siswa saling melempar tugas kelompok saat diskusi; (5) Siswa tidak berani untuk mempresentasikan hasil kerjanya.

Guru lebih sering menggunakan ceramah, sehingga selama pembelajaran siswa kurang aktif. Proses pembelajaran ada dalam otoritas guru, sedangkan siswa lebih banyak menyimak dan mencatat materi yang disampaikan guru. Hal tersebut mengakibatkan siswa bosan dan tidak semangat karena kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Bertolak dari kendala yang dihadapi pada kegiatan prasiklus, maka perbaikan yang dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran yang inovatif, menggunakan media dalam memberi penjelasan untuk menarik perhatian siswa, memberikan reward bagi siswa/kelompok yang paling aktif, jika tidak ada yang bertanya guru membuat pertanyaan pancingan. Sehingga peneliti memilih pembelajaran dengan menerapkan model PJBL agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Septiansih, dkk (2016) yang mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan project based learning dapat memunculkan interaksi siswa dengan orang lain dan mendorong siswa melakukan aktivitas belajar.

Perbaikan tersebut terlihat berhasil meningkatkan keaktifan siswa. Pada siklus I keaktifan belajar siswa meningkat daripada kegiatan awal. Pada pertemuan I tingkat keaktifan secara klasikal adalah cukup aktif (rata-rata 12) dan pada pertemuan II tingkat keaktifannya adalah aktif (rata-rata 14). Meskipun demikian masih ada beberapa siswa yang kurang

memperhatikan guru saat memberi penjelasan dengan baik. Dan masih banyak siswa yang masih malu untuk menjawab/bertanya kepada guru/teman atau mempresentasikan hasil kerjanya. sehingga untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa agar mencapai kriteria keberhasilan dilakukan perbaikan pada siklus II.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada pertemuan I tingkat rata-rata keaktifan siswa secara klasikal meningkat namun kategorinya masih aktif (14), sama seperti pada siklus I pertemuan II. Dan pada pertemuan II kategori tingkat keaktifan siswa adalah sangat aktif (rata-rata 17). Hal ini ditunjukkan semua siswa selalu memperhatikan materi yang disampaikan guru, siswa aktif dalam sesi tanya jawab pada guru/teman, aktif dalam diskusi, dan sudah mulai percaya diri dalam mempresentasikan hasil kerjanya.

Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model project based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD 3 Temuwuh, dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada kegiatan prasiklus hasil belajar siswa dari 12 siswa hanya 5 siswa (41,67%) yang mendapat nilai di atas KKM. Setelah dilaksanakan perbaikan dengan penerapan metode PjBL terjadi peningkatan pada ketuntasan hasil belajara siswa. Pada siklus I pertemuan I dan II siswa yang tuntas sama yaitu 8 siswa (66,67%) tuntas belajar dan 4 siswa (33,33%) tidak tuntas. Namun rata-rata nilai belajar pada pertemuan II lebih tinggi daripada pertemuan I. Pada pertemuan I rata-rata hasil belajarnya adalah 79,58 dan pertemuan II adalah 82,25.

Pada siklus II hasil belajar siswa kembali meningkat. Pertemuan I sebanyak 11 (83,33%) siswa tuntas dan 2 siswa (16,67%) belum tuntas. Rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 87,02 Sedangkan pada pertemuan II terlihat 11 siswa (91,67%) tuntas dan 1 siswa (8,33%) tidak tuntas dengan rata-rata nilainya 91,08.

Selain itu setelah dilakukan observasi pada siswa kelas 5 SD 3 Temuwuh menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran project based learning (PJBL) dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pada saat pembelajaran dengan menggunakan metode project based learning siswa lebih berperan aktif karena pada kegiatan pembelajaran ini guru berperan sebagai fasilitator. Peserta didik mau menyimak penjelasn guru, terlibat aktif dalam sesi tanya jawab, aktif dalam kegiatan diskusi, dan rasa percaya diri siswa tumbuh. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa model problem based learning berhasil dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V SD 3 Temuwuh. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019)

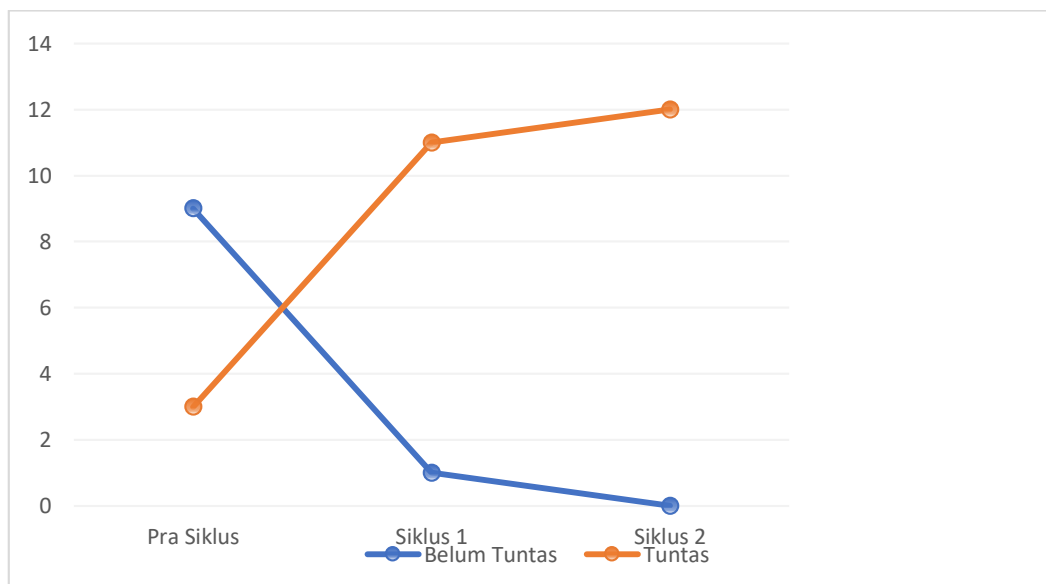
Hasil

Hasil dari penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis di setiap siklusnya. Data penilaian keterampilan menulis greeting card dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Penilaian Keterampilan Menulis Greeting Card pada Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2 pada Siswa Kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Maos

Nilai	Pra Siklus		Total Nilai	Siklus 1		Total Nilai	Siklus 2		Total Nilai
	Frek (siswa)	Prosentase (%)		Frek (Siswa)	Prosentase (%)		Frek (Siswa)	Prosentase (%)	
56	2	16,7	112						
63	6	50	378						
69	1	8,3	69	1	8,3	69			
75	2	16,7	150	5	41,6	375			
81				1	8,3	81	1	8,3	81
88	1	8,3	88	3	25	264	7	58,3	616
94				2	16,7	188	3	25	282
100							1	8,3	100
Total	12		797	12		977	12		1079
Rata-Rata			66,4			81,4			89,9

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa nilai rata-rata ke-12 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Maos pada Pra Siklus sebesar 66,4. Nilai ini meningkat sebesar 15 poin pada siklus 1. Selain itu diketahui juga nilai rata-rata pada siklus 1 sebesar 81,4. Nilai ini meningkat sebesar 8,5 poin pada siklus 2. Selain itu diketahui juga nilai rata-rata siswa pada siklus 2 sebesar 89,9. Jumlah siswa yang tuntas KKM setiap siklusnya dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 1. Data Siswa Tuntas KKM pada Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2 pada Siswa Kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Maos

Berdasarkan Gambar 1, diketahui bahwa Siswa Tuntas KKM ke-12 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Maos pada Pra Siklus sebesar 3. jumlah ini meningkat sebesar 8 poin pada siklus 1. Selain itu diketahui juga siswa tuntas KKM pada siklus 1 sebesar 11. Jumlah ini meningkat sebesar 1 poin pada siklus 2. Dimana jumlah siswa tuntas KKM pada siklus 2 sebesar 12.

Tabel 2. Perbandingan Nilai Terendah, Nilai Tertinggi dan Presentase Ketuntasan Klasikal pada siklus 1, Siklus 2 pada Siswa VIII SMP Negeri 1 Maos

Nilai	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Terendah	56	69	81
Tertinggi	88	94	100
Ketuntasan Klasikal	25%	91,6 %	100 %

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa nilai siswa terendah pada pra siklus adalah 56, siklus 1 adalah 69 sedangkan pada siklus 2 sebanyak 81. Nilai tertinggi pada pra siklus adalah 88, siklus 1 adalah 94 sedangkan pada siklus 2 sebanyak 100 dan tingkat ketuntasan klasikal pada siklus 1 sebesar 25 %, siklus 1 sebesar 91,6 %, sedang pada siklus 2 sebesar 100%.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Maos, Kecamatan Maos, Kabupaten Cilacap. Penelitian dilakukan menggunakan model problem based learning berbantuan aplikasi media digital berbasis android

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa pada pra siklus siswa yang mendapatkan penilaian di atas KKM adalah sebanyak 3 anak (25%) dan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 9 anak (75%) dengan nilai rata-rata kelas 66,4. Pada siklus 1 setelah menggunakan model problem based learning menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan pada kondisi pra siklus. siswa yang tuntas KKM sebanyak 11 anak (91,6%) dan yang belum tuntas KKM sebanyak 1 anak (8,3%) dengan nilai rata-rata 81,4. Karena indikator kinerja belum tercapai maka penelitian dilanjutkan pada siklus 2.

Siklus 2 juga menunjukkan adanya peningkatan hasil dari tindakan sebelumnya. Meskipun tidak signifikan seperti pra siklus ke siklus 1, namun pada siklus 2 semua siswa berhasil berada di atas KKM dengan minimal nilai 81. Siklus 2 dilakukan berdasarkan analisis dari siklus 1. Ketuntasan klasikal pada siklus 2 sebesar 100%. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa yang tuntas KKM adalah 100% atau sebanyak 12 anak dan tidak ada siswa yang tidak tuntas KKM atau 0% dengan nilai rata-rata kelas 89,9. Karena hasil siklus 2 menunjukkan bahwa indikator ketercapaian sudah tercapai maka penelitian dapat dihentikan dan dinyatakan berhasil.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang ada, terdapat peningkatan data penilaian kemampuan menulis greeting card melalui model problem based learning berbantuan aplikasi media digital berbasis android pada setiap siklusnya. Dengan demikian model problem based learning berbantuan aplikasi media digital berbasis android terbukti dapat meningkatkan kemampuan menulis greeting card.

Tabel 2. menunjukkan perbandingan nilai terendah dan nilai tertinggi serta tingkat ketuntasan siswa kelas VIII pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Nilai terendah pada pra siklus sebesar 56 dan tertinggi sebesar 88 dengan ketuntasan 25%, Dengan penerapan model problem based learning berbantuan aplikasi media digital berbasis android pada siklus 1 diperoleh nilai terendah siswa meningkat menjadi 69 dan tertinggi 94 dengan ketuntasan sebesar 91,6%. Dan pada siklus 2 diperoleh nilai terendah meningkat menjadi 81 dan tertinggi memperoleh nilai maksimal, yaitu 100 dengan nilai ketuntasan 100%.

Pada pelaksanaan pembelajaran peneliti menggunakan model problem based learning berbantuan aplikasi media digital berbasis android. Aplikasi media digital yang dimaksud adalah canva dan PicsArt. Menurut Rahmasari & Yogananti (2021) Canva merupakan salah satu best platform yang digunakan untuk mendesain. Canva dapat dengan digunakan melalui website dan aplikasi mobile. Canva didesain dengan kelengkapan fitur dan template yang memudahkan seseorang mendesain seperti mendesain poster, kartu ucapan,

brosur, infografis hingga presentasi dalam waktu yang singkat.

Keunggulan canva dalam mendukung berbagai kegiatan mendesain sangat mempermudah pengguna. Dalam penelitian Hapsari & Zulherman (2021) yang berjudul “ Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa” membuktikan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Resmini dkk (2021) berpendapat untuk meningkatkan motivasi siswa, maka diperlukan bahan ajar yang menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran tidak akan membosankan. Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat bahan ajar yang menarik.

Tak berbeda jauh dengan canva, picsart merupakan aplikasi untuk membuat suatu desain. Listiorini (2020) berpendapat bahwa PicsArt merupakan salah satu aplikasi untuk mengedit dan membuat suatu kreasi foto yang cukup banyak diminati oleh anak muda jaman sekarang. Dengan aplikasi PicsArt, kita dapat membuat kreasi foto bahkan membuat suatu editan foto kekinian yang biasa digunakan oleh kebanyakan orang. Cara menggunakan aplikasi PicsArt tidak terlalu sulit. Dengan menggunakan aplikasi PicsArt tersebut, kita dapat membuat kreasi foto berupa foto transparan, overlays, dan bahkan kita dapat membuat kreasi foto yang unik.

Menurut Tan dalam Ariyana dkk (2018) Problem based learning memiliki karakteristik Karakteristik yaitu menggunakan masalah sebagai awal pembelajaran selama pembelajaran sangat mengutamakan belajar mandiri dengan memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja. Karakteristik ini menuntut peserta didik untuk dapat menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, terutama kemampuan pemecahan masalah. Pada PBL siswa akan antusias mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas belajar meningkat.

Sejalan dengan pernyataan Tan, Nisa (2016) berpendapat Pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, keterampilan intelektual, dan menjadi peserta didik yang mandiri.

Begitu pula Widodo & Widayanti (2013) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajar setelah menerima pembelajaran dengan metode PBL. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada penelitian Wijaya & Fikri (2019) disimpulkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning tepat digunakan oleh guru untuk melihat kemampuan menulis puisi siswa. Hasil kuantitatif dan kualitatif puisi siswa sangat memuaskan. Proses pembelajaran sangat efektif dan menyenangkan dalam mempengaruhi kemampuan menulis puisi siswa kelas VII MTs. Hizbul Wathan NW Semaya Tahun 2018/2019.

Berdasarkan hasil penelitian dan dari beberapa hasil penelitian yang menguatkan dapat disimpulkan bahwa penerapan model problem based learning berbantuan aplikasi media digital berbasis android dapat meningkatkan kemampuan menulis greeting card pada siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Maos Tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan

menerapkan model problem based learning berbantuan aplikasi media digital berbasis android pada siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Maos Tahun Pelajaran 2021/2022 dapat disimpulkan bahwa: 1). dengan menerapkan model problem based learning berbantuan aplikasi media digital berbasis android dapat meningkatkan kemampuan menulis greeting card pada siswa kelas VIII.2 SMP Negeri 1 Maos Tahun Pelajaran 2021/2022. 2). Peningkatan tersebut terbukti dari tingkat ketuntasan klasikal pada pra siklus sebesar 25 %, siklus 1 sebesar 91,6 %, sedang pada siklus 2 sebesar 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. Taufiq. 2009. Inovasi Pendidikan melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidikan Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan. Jakarta : Kencana
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hartini, S., Bhakti, C. P., Kurniawan, S. J., & Fitri, P. N. (2021, March). Online Teacher Training Design Based on Learning Management System For TPACK. In *BICED 2020: Proceedings of the 2nd EAI Bukittinggi International Conference on Education, BICED 2020, 14 September, 2020, Bukittinggi, West Sumatera, Indonesia* (p. 50). European Alliance for Innovation.
- Listiorini . 2020. Tutorial Cara Menggunakan Aplikasi PicsArt di Android. <https://carisinyal.com/cara-menggunakan-aplikasi-picsart/> . diakses tanggal 3 Januari 2022.
- Nisa, K. A. (2016). Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa. *Jurnal Petik*, 2(1), 24-35.
- Nurpitasari, E., Aji, B. S., & Kurniawan, S. J. (2018). Pengembangan Kompetensi Teknologi dan Peran Konselor dalam Menghadapi Peserta Didik di Era Disrupsi. In *Prosiding Seminar Nasional BK* (Vol. 2, No. 1, pp. 10-14).
- Oktradiksa, A., Bhakti, C. P., Kurniawan, S. J., & Rahman, F. A. (2021). Utilization artificial intelligence to improve creativity skills in society 5.0. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1760, No. 1, p. 012032). IOP Publishing.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165-178.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.
- Suyuti, Y. (2016). Penerapan Media Gambar dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas XB SMAN 2 Dampelas. *Bahasantodea*, 4(2).
- Widodo, W., & Widayanti, L. (2013). Peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan metode problem based learning pada siswa kelas viia mts negeri donomulyo kulon progo tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia UGM*, 17(49), 80105.
- Wijaya, H., & Fikri, Z. (2019). Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VII MTS. *Hizbul Wathan Semaya. Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(3), 149-158.
- Yoki Ariyana dkk. 2018. Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan