

PENERAPAN CONCEPT MAPPING BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PLSBD (Pengetahuan Lingkungan dan Seni Budaya Daerah)

Emiliana M. Meolbatak¹ dan Donatus J. Manehat²

^{1,2}Program Ilmu Komputer, Universitas Katolik Widya Mandira, Jl. A. Yani 50-52 Kupang

¹Email: emilianameol@gmail.com

²Email: dmanehat@gmail.com

ABSTRAK

Proses pembelajaran di kelas masih belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi kepada siswa dalam mengkaji informasi pada materi pembelajaran, sehingga siswa cenderung cepat bosan dan kurang tertarik berpikir mandiri dalam memahami materi pelajaran, hal tersebut mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai dari setiap siswa yang belum mencapai standar dan nilai standarnya adalah 7,90 sedangkan nilai rata-rata siswa siswi kelas II hanya mencapai 7,20. *Concept mapping* dipadukan dengan multimedia berupa animasi, suara, teks, video, serta *PowerPoint* dan dikombinasikan dengan media konvensional pendukung untuk dijadikan sebuah media pembelajaran baru yang menarik dan interaktif. Penerapan strategi belajar *concept mapping* berbasis multimedia dapat meningkatkan keterampilan guru mencapai kriteria sangat baik, sedangkan aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa mencapai ketuntasan belajar sebesar 85%.

Kata kunci: *concept mapping*, multimedia, PLSBD (Pengetahuan Lingkungan dan Seni Budaya Daerah)

ABSTRACT

The learning process in the classroom has not yet optimized the use of varied learning media for students in assessing information on learning material, so students tend to get bored quickly and are less interested in thinking independently in understanding the subject matter, this results in low learning outcomes. This can be proven by the score of each student who has not reached the standard and the standard score is 7.90, while the average grade of the secondgrade students is only 7.20. Concept mapping is combined with multimedia in the form of animation, sound, text, video, and *PowerPoint* and is combined with supporting conventional media to become a new interesting and interactive learning media. The application of multimedia-based concept mapping learning strategies can improve the skills of teachers to achieve very good criteria, while student activity and student learning outcomes achieve learning completeness by 85%.

Keywords: concept mapping, multimedia, PLSBD (Pengetahuan Lingkungan dan Seni Budaya Daerah)

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Penjelasan mengenai pencapaian kompetensi pada proses pembelajaran, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2018 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Satuan Pendidikan dan Penilaian Hasil Belajar oleh Pemerintah, dalam peraturan ini menjelaskan juga bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti pembelajaran menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi [1].

Rutinitas pembelajaran konvensional yang diterapkan terdahulu terlihat sangat banyak memakan waktu, dan dikhawatirkan tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan guru pada saat pembelajaran kepada siswa tidak dapat tercapai. Ketidaksiwaan siswa dalam belajar juga terlihat ketika guru memberikan latihan soal-soal. Karena ketidaksiwaan siswa dalam mengikuti pelajaran, maka pada saat praktek, banyak siswa yang ketinggalan menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru [2].

Berdasarkan temuan kajian dan lapangan oleh Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) dari hasil kajian ini menghasilkan beberapa temuan, yaitu: berkaitan dengan beban belajar, maka komposisi jumlah standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) untuk tiap semester baik untuk

sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) maupun sekolah menengah atas (SMA) adalah aspek sikap dan perilaku yang menjadi "stressing". Selain itu masalah yang muncul untuk SD kelas IV-VI kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran, sesungguhnya lebih pada kurangnya kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam mencari sumber, memilih dan mengorganisasikan materi sesuai tuntutan KD. Guru kurang kreatif dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran [3].

Fenomena tersebut merupakan gambaran umum yang juga terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah-sekolah. Hal tersebut juga dialami oleh sekolah dasar inpres (SDI) Oebah 2 dalam melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan awal masalah yang dihadapi yaitu dalam proses pembelajaran di kelas adalah guru belum mengoptimalkan penggunaan media yang bervariasi pembelajaran yang tersedia di sekolah dan belum menerapkan belajar yang bermakna kepada siswa dalam menemukan informasi pada materi pembelajaran. Sehingga siswa cenderung cepat bosan dan kurang tertarik karena belum diajak berpikir mandiri dalam memahami materi pelajaran, hal tersebut mengakibatkan hasil belajar yang rendah.

Mata pelajaran Pengetahuan Lingkungan dan Seni Budaya Daerah (PLSBD) merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang beberapa cerita rakyat dari Nusa Tenggara Timur, tata krama berpakaian, flora dan fauna, dan jenis-jenis hasil bumi yang menonjol. Metode pembelajaran PLSBD yang digunakan di sekolah masih bersifat ceramah dan masih menggunakan media buku cetak sehingga siswa kadang merasa bosan dan menerima materi tentang cerita rakyat pada mata pelajaran ini secara abstrak, sehingga pemahaman siswa siswi belum baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai dari setiap siswa yang belum mencapai standar dan nilai standarnya adalah 7,90 sedangkan nilai rata-rata siswa siswi kelas II hanya mencapai 7,20. Tetapi pada beberapa pokok pembahasan yang lain seperti: tata krama berpakaian, flora dan fauna, dan jenis-jenis hasil bumi yang menonjol siswa lebih cepat memahami karena pokok pembahasan ini lebih bersifat nyata, untuk pokok pembahasan cerita rakyat penyampaiannya masih bersifat lisan.

Kurikulum yang digunakan dalam proses belajar mengajar di SD Inpres Oebah 2 untuk mata pelajaran PLSBD yaitu menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2016 (KTSP 2016). Staf pengajar yang mengasuh mata pelajaran PLSBD untuk jenjang kelas II berjumlah 1 (satu) orang. Sedangkan jumlah siswa kelas II berjumlah 22 orang dan nilai rata-rata kelas yang dicapai untuk mata pelajaran PLSBD adalah 7,20.

Siswa membutuhkan pemahaman dan mengetahui cerita rakyat tersebut dan digambarkan secara nyata/interaktif, sehingga siswa tidak jenuh dan memahami makna dari cerita tersebut. Oleh karena itu, salah satu alternatif yang diberikan adalah media pembelajaran PLSBD berbasis multimedia interaktif sehingga memotivasi siswa untuk lebih meningkatkan pemahaman dalam isi dari setiap pokok pembahasan mata pelajaran PLSBD.

Rumusan Masalah

Berdasarkan kondisi tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana menerapkan strategi *concept mapping* berbasis multimedia yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PLSBD?

Tujuan penelitian serta kontribusi (manfaat) penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PLSBD melalui penerapan strategi *concept mapping* berbasis multimedia di kelas II SDI Oebah 2. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PLSBD di SDI Oebah 2 yang mencakup keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Diharapkan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dirancang dengan menarik, siswa akan senang mengikuti pembelajaran, aktif, kreatif dan terampil sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat. Dengan siswa belajar mandiri berdasarkan konsep yang dimiliki, maka siswa akan lebih mengingat atau mengerti makna dari materi yang dipelajari.

2. MATERI DAN METODE

Gambaran Umum Obyek Penelitian

SDI Oebah 2 Kupang adalah sekolah yang dibangun di atas dasar keberadaan lingkungan atau tempat, di mana pada waktu itu lokasi tempat SDI Oebah 2 Kupang adalah pasar. Namun di lokasi tersebut tersebut juga merupakan tempat para anggota Tentara Nasional Indonesia (TNI) yang tinggal sehingga anak-anak dari anggota TNI perlu adanya sekolah sehingga pemerintah mengupayakan tempat yang merupakan pasar dibangun sekolah.

SDI Oebah 2 Kupang dibangun pada tahun 1975 dengan arah kebijakan memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada warga masyarakat usia sekolah untuk mengikuti pendidikan melalui pengembangan kualitas pendidikan dan penyelenggaraan pendidikan. SDI Oebah 2 Kupang telah direhab tiga kali semenjak dibangun yaitu tahun 1983, 2006, dan 2008. SDI Oebah 2 Kupang telah memiliki gedung yang layak digunakan sebagai ruang belajar mengajar.

SDI Oebah 2 Kupang telah dipimpin oleh banyak kepala sekolah dengan periode masing-masing dan sekarang ini SDI Oebah 2 Kupang dipimpin oleh Ibu Sophia Lekipera, S.Pd. SDI Oebah 2 Kupang terletak di Jalan Irian Jaya No.2 Kecamatan Kota Lama, Kelurahan Fatubesi.

Visi dan Misi Sekolah Dasar Inpres Oebah 2 Kupang

SDI Oebah 2 Kupang merupakan lembaga pendidikan formal dan sebagai ujung tombak penyelenggaraan pembangunan pendidikan nasional sekolah yang tentunya memiliki visi dan misi yang tidak dapat lepas dari visi misi pendidikan nasional. Visi misi SDI Oebah 2 Kupang adalah sebagai berikut:

Visi

Menghasilkan manusia yang bertaqwa kepada Tuhan, unggul, dalam prestasi dan teladan dalam perilaku.

Misi

1. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Mempererat persaudaraan yang menghormati keanekaragaman.
3. Meningkatkan pelayanan pendidikan yang berkualitas.
4. Menegakkan kedisiplinan dalam melaksanakan tugas.
5. Meningkatkan hubungan kerjasama yang harmonis dengan orang tua/wali siswa dan seluruh komponen masyarakat.
6. Menata lingkungan sekolah yang kondusif menjadi sumber belajar.
7. Meningkatkan pendidikan budi pekerti sebagai landasan moral.

Struktur Organisasi

Struktur organisasi menunjukkan bahwa adanya pembagian kerja dan bagaimana fungsi atau kegiatan-kegiatan berbeda dapat dikoordinasikan. SDI Oebah 2 kupang pun memiliki struktur organisasi yang dapat dilihat pada gambar 1.

Multimedia

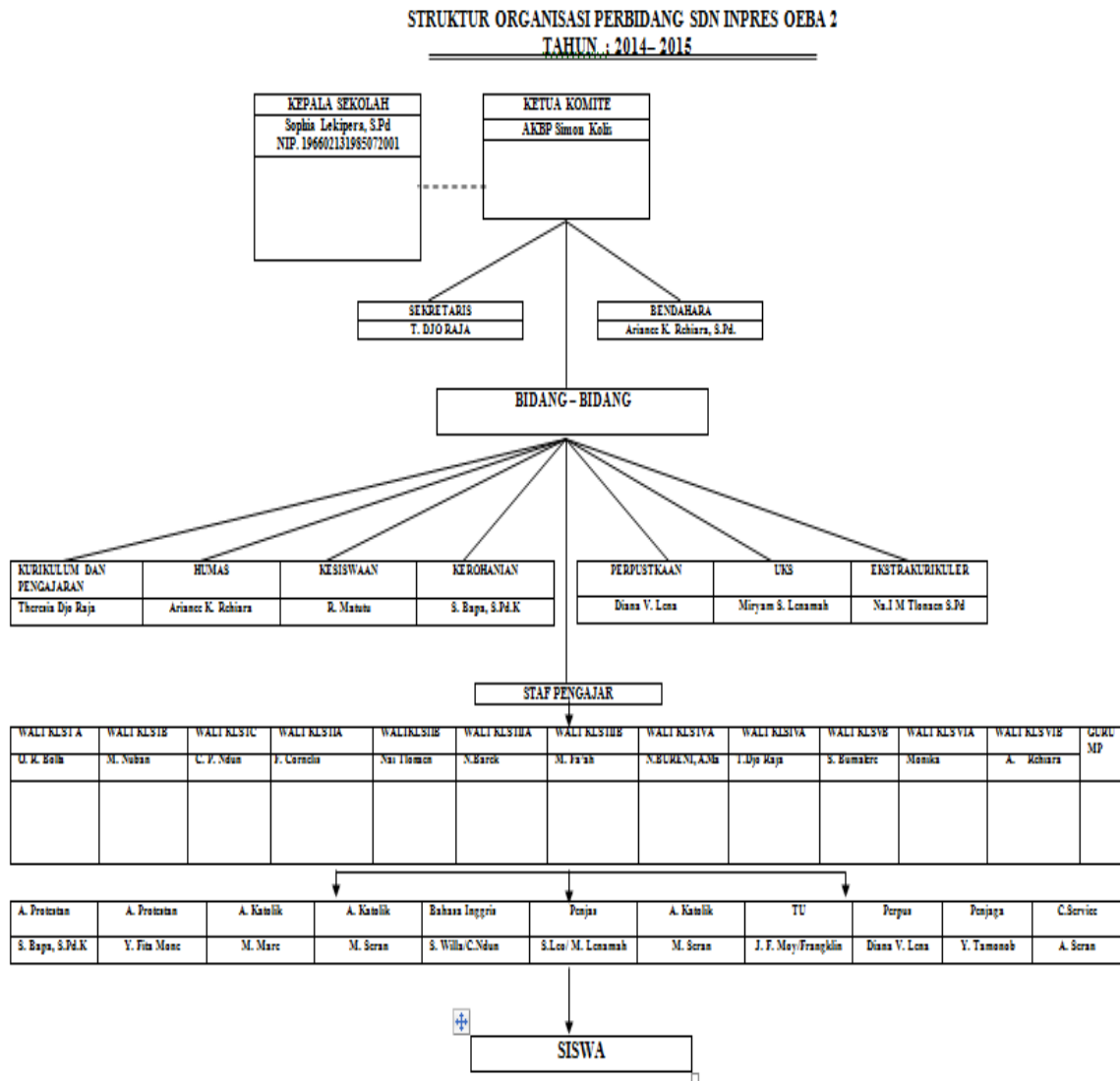
Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin yaitu *nouns* yang berarti minyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu. Kata *medium* dalam American Heritage Electronic Dictionary diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik [4].

Multimedia Dapat Meningkatkan Minat Belajar

Manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Penyampaian pesan dan isi pelajaran dapat diterima baik oleh siswa [4].



Gambar 1. Struktur organisasi SDI Oebah 2

Concept Mapping

Peta konsep (*concept mapping*) mempermudah siswa dalam belajar karena dalam pembuatan peta konsep siswa sudah membuat hubungan-hubungan atau keterkaitan antara konsep utama dengan konsep lainnya. Penggunaan multimedia yang dipadukan dengan metode ini akan membuat pembelajaran PLSBD menjadi lebih menarik, sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran [5]. Penerapan multimedia dalam pembelajaran PLSBD ini dapat berupa animasi, suara, teks, video, serta *powerpoint* dan dikombinasikan dengan media konvensional pendukung yang tentunya akan menarik perhatian siswa.

Pelajaran PLSBD diperlukan untuk anak usia SD yang umumnya adalah untuk memfasilitasi berbagai potensi yang dimiliki oleh siswa bukan untuk menjadikan siswa sebagai ahli seni prinsip khusus yaitu prinsip yang berkenaan tentang tujuan pendidikan. Guru harus memilih tarian-tarian, cerita rakyat yang sesuai dengan tingkatannya dan mempunyai nilai atau pesan yang baik kepada siswa yang akan diajarkan selain itu mempunyai nilai pendidikan, agar siswa mampu menyerap pelajaran dengan baik dan mampu menerapkan pesan yang terkandung dalam tarian-tarian dan cerita rakyat tersebut hal ini sesuai dengan prinsip khusus yang berkenaan dengan pemilihan isi pendidikan. Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk membaca kondisi siswa yang beragam agar guru mengetahui apakah siswa suka dengan pendidikan seni atau tidak, jika tidak semua siswa menyukai seni maka guru bisa mengkolaborasikan berbagai seni hal ini sesuai dengan prinsip khusus yang berkenaan dengan pemilihan proses belajar mengajar.

Indikator keterampilan guru nantinya akan ditegaskan dalam instrumen penelitian dengan menerapkan strategi belajar *concept mapping* berbasis multimedia sebagai berikut [6]:

1. Melakukan pengkondisian awal kelas yang meliputi, mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran, melakukan presensi, menyiapkan berbagai sumber belajar, menyiapkan alat peragadan media pembelajaran.
2. Membuka pelajaran yang meliputi, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan, memberikan gambaran sekilas tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, memberikan motivasi kepada siswa
3. Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan indikator meliputi, penjelasan menggunakan bahasa yang mudah dipahami, menggunakan variasi suara dalam menjelaskan, menyampaikan materi pelajaran secara sistematis, memberi kesempatan bertanya pada siswa mengenai materi yang sedang dijelaskan.
4. Mengajukan pertanyaan pada siswa meliputi, pertanyaan jelas dan mudah dipahami siswa, pertanyaan sesuai dengan materi yang dibahas, menggunakan variasi bertanya, memberi waktu untuk berpikir.
5. Membimbing siswa membuat peta konsep meliputi, memberikan contoh peta konsep, memberikan bimbingan cara menempatkan konsep utama, memberikan bimbingan menyusun konsep pendukung, membimbing siswa membuat hubungan antar konsep.
6. Menggunakan multimedia meliputi, media yang ditampilkan dapat didengar dan dilihat jelas, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, media sesuai dengan materi pelajaran, media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.
7. Membimbing siswa dalam kelompok meliputi, membimbing siswa diskusi sesuai dengan format kelompok, mengatur tempat duduk sesuai kelompok, berkeliling membimbing siswa, memperjelas langkah yang harus dilakukan siswa.
8. Memberikan penguatan kepada siswa meliputi, guru memberikan penguatan secara nonverbal seperti gerakan tepuk tangan atau acungan jempol, guru memberikan respon secara verbal misal; bagus, pintar, luar biasa, guru memberikan penguatan secara individual dan kelompok, guru memberikan respon sesegera mungkin setelah perilaku siswa yang diharapkan muncul.
9. Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi dan memberikan umpan balik meliputi, memberikan umpan balik yang sesuai, membimbing siswa untuk membuat kesimpulan yang sesuai dengan materi, melibatkan semua siswa dalam membuat kesimpulan, memberikan kesempatan kepada siswa yang belum jelas untuk bertanya.
10. Memberikan evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran meliputi, berkeliling memantau siswa mengerjakan evaluasi, mengoreksi pekerjaan siswa, memberikan skor pada hasil pekerjaan siswa, memberikan tindak lanjut.

Pada penelitian ini aktivitas siswa yang akan diobservasi merupakan kegiatan yang dilakukan siswa selama pembelajaran PLSBD dengan strategi belajar *concept mapping* berbasis aktivitas siswa tersebut akan ditegaskan dalam instrumen penelitian dengan menerapkan strategi belajar *concept mapping* berbasis multimedia, dengan indikator yang akan diamati adalah sebagai berikut:

1. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
2. Mendengarkan penjelasan dari guru.
3. Keaktifan siswa menjawab pertanyaan
4. Aktif mengajukan pertanyaan dalam pembelajaran.
5. Membuat peta konsep .
6. Menjelaskan peta konsep.
7. Menyerap informasi yang diberikan guru melalui media dalam pembelajaran.
8. Bekerjasama dalam kelompok.
9. Mempresentasikan hasil pekerjaanya.
10. Menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi.

Strategi Belajar *Concept Mapping*

Strategi pembelajaran adalah suatu prosedur yang digunakan untuk memberikan suasana yang kondusif kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran juga didefinisikan bahwa setiap kegiatan yang dipilih dan dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada anak didik dalam menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Pengertian strategi pembelajaran sebagai cara-cara yang dipilih dan digunakan guru untuk menyampaikan bahan pelajaran sehingga memudahkan anak didik menerima, memahami, mengolah, menyimpan, dan mereproduksi bahan pelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran umumnya bertolak dari rumusan tujuan pembelajaran yang

telah ditetapkan, analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, serta jenis materi pelajaran yang akan dikomunikasikan [7].

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan penciptaan lingkungan belajar sehingga peserta didik mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Peta konsep merupakan suatu pendekatan yang dapat dilaksanakan dan dapat dikembangkan baik oleh pebelajar ataupun guru secara sadar dan bebas menjelaskan *Concept map* sebagai suatu teknik yang telah digunakan secara ekstensif dalam pendidikan. Teknik *concept map* ini diilhami oleh teori belajar asimilasi kognitif Ausubel yang mengatakan bahwa belajar bermakna terjadi dengan mudah apabila konsep-konsep baru dimasukkan ke dalam konsep-konsep yang lebih inklusif, dengan kata lain proses belajar terjadi bila siswa mampu mengasimilasi yang ia miliki dengan pengetahuan yang baru [6]. Peta konsep merupakan inovasi baru yang penting untuk membantu anak menghasilkan pembelajaran bermakna dalam kelas. Peta konsep menyediakan bantuan visual konkret untuk membantu mengorganisasikan informasi sebelum informasi tersebut dipelajari. Para guru yang telah menggunakan peta konsep menemukan bahwa peta konsep memberi basis logis untuk memutuskan ide-ide utama apa yang akan dimasukkan atau dihapus dari rencana-rencana pembelajaran. Pemetaan yang jelas dapat membantu menghindari miskonsepsi yang dibentuk siswa [7].

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *concept mapping* merupakan suatu pembelajaran yang didasarkan pada pembelajaran bermakna dan menggali kemampuan kognitif siswa yang menekankan pada pengetahuan atau konsep-konsep yang dimiliki siswa [7].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Pra Siklus (Data Awal Penelitian)

Data pra siklus merupakan data yang diambil dari hasil pengamatan terhadap pembelajaran, baik berupa catatan lapangan mengenai pembelajaran PLSBD, data hasil belajar siswa, maupun data dokumen dari guru kelas II yang berhubungan dengan pembelajaran PLSBD di SDI Oebah 2 di kelas. Data tersebut kemudian dianalisis bersama dengan guru kolaborator, dan dari data tersebut ditemukan permasalahan mengenai pembelajaran PLSBD di kelas. Berdasarkan temuan pada kegiatan pra siklus diperoleh permasalahan pembelajaran PLSBD di kelas IV SDI Oebah 2 belum optimal sehingga kualitas pembelajaran rendah. Hal ini menyebabkan sekitar 83% siswa tidak tuntas atau tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 65.

Dari hasil identifikasi bersama guru kolaborator, penyebab permasalahan di atas dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain adalah faktor mengajar guru yang belum mengembangkan pembelajaran bermakna dan mandiri yang inovatif di kelas. Guru belum menggunakan strategi, metode, maupun pendekatan pembelajaran yang tepat, siswa lebih ditekankan pada kebiasaan mencatat penjelasan guru dan belum diarahkan belajar mandiri untuk menemukan sendiri informasi yang berhubungan dengan materi, sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan dalam pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang menarik sebagai pendukung pembelajaran juga belum optimal ditandai dengan masih terbatasnya guru dalam menggunakan media pembelajaran yang hanya memanfaatkan media pandang seperti gambar-gambar sehingga belum mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran PLSBD. Data hasil belajar siswa dapat dinyatakan dalam tabel 1.

Tabel 1. Data hasil belajar klasikal

No.	Pencapaian	Hasil
1	Nilai	35
2	Nilai	85
3	Jumlah	7
4	Jumlah	35
5	Persentase	83,33%
6	Presentase	16,67%
7	Rata-rata	55,29

Dari hasil nilai klasikal tersebut maka diketahui bahwa nilai pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PLSBD masih kurang optimal, dimana sebagian besar siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah. Sebanyak 35 siswa (83,33%) belum mencapai KKM. Sedangkan

siswa yang mengalami ketuntasan belajar hanya 7 siswa dari 42 siswa (16,67%). Rata-rata kelas yang diperoleh juga masih rendah yaitu 55,29.

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti paparkan di atas maka peneliti dan tim kolaborator melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan strategi belajar *concept mapping* berbasis multimedia di kelas II SDI Oebah 2 untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Paparan Hasil Observasi Keterampilan Guru

Data hasil observasi mengenai keterampilan guru diperoleh dari pengamatan yang dilakukan oleh *observer* (kolaborator) dengan menggunakan instrument lembar pengamatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PLSBD dengan menerapkan strategi belajar *concept mapping* berbasis multimedia dan dari catatan lapangan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian data hasil pengamatan tersebut dianalisis bersama kolaborator. Adapun hasil pengamatan mengenai keterampilan guru selama pelaksanaan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Keterampilan Guru

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Melakukan pengkondisian awal kelas	4	Sangat Baik
2	Membuka Pelajaran	3	Sangat Baik
3	Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan indikator	3	Sangat Baik
4	Mengajukan pertanyaan pada siswa	3	Sangat Baik
5	Membimbing siswa membuat peta konsep	3	Sangat Baik
6	Menggunakan multimedia	3	Sangat Baik
7	Membimbing siswa dalam kelompok	3	Sangat Baik
8	Memberikan penguatan kepada siswa	2	Baik
9	Membimbing siswa untuk menyimpulkan materi dan memberikan umpan balik	3	Baik
10	Memberikan evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran	2	Baik
Jumlah Skor		29	
Kategori			Baik

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PLSBD dengan menerapkan strategi belajar *concept mapping* berbasis multimedia dapat dikatakan baik. Indikator keberhasilan tersebut dapat dilihat dari jumlah skor yang diperoleh yaitu sebesar 29, dengan kategori baik dan rata-rata perolehan skor setiap indikator adalah 2,9.

Paparan Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa diperoleh dari analisis data hasil pengamatan guru terhadap aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran PLSBD dengan menerapkan strategi belajar *concept mapping* berbasis multimedia, pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar pengamatan aktivitas siswa dan lembar catatan lapangan. Hasil observasi mengenai aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa pertemuan 1 sebesar 63 dengan nilai terendah 30 sedangkan nilai tertinggi 95, persentase ketuntasan sebesar 68% dan 32% siswa belum memenuhi nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 65. Setelah dilaksanakan pertemuan 2 nilai rata-rata menjadi 67 dengan nilai terendah 45, nilai tertinggi 95.

Tabel 3. Analisis Hasil Belajar Siswa

No	Pencapaian	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Nilai terendah	30	45
2	Nilai tertinggi Jumlah	95	95
3	Siswa tuntas Jumlah	28	30
4	Tidak tuntas	13	11
5	Persentase ketidaktuntasan	32%	27%
6	Persentase ketuntasan	68%	73%
7	Rata-rata	63	67

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan strategi *belajar concept mapping* berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PLSBD pada siswa kelas II SDI Oebah 2, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PLSBD dengan menerapkan strategi belajar *concept mapping* berbasis multimediadapat dikatakan baik. Indikator keberhasilan tersebut dapat dilihat dari jumlah skor yang diperoleh yaitu sebesar 29, dengan kategori baik dan rata-rata perolehan skor setiap indikator adalah 2,9.
2. Hasil observasi aktivitas siswa diperoleh dari analisis data hasil pengamatan guru terhadap aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran PLSBD dengan menerapkan strategi belajar *concept mapping* berbasis multimedia Pertemuan I sebesar 63 dengan nilai terendah 30 sedangkan nilai tertinggi 95, persentase ketuntasan sebesar 68% dan 32% siswa belum memenuhi nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 65. Setelah dilaksanakan Pertemuan II nilai rata-rata menjadi 67 dengan nilai terendah 45, nilai tertinggi 95.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang telah ditetapkan dapat diterima kebenarannya yaitu dengan menerapkan strategi belajar *concept mapping* berbasis multimedia dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Saran

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran PLSBD Dan saran yang disampaikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran PLSBD di SD, khususnya pada siswa kelas 2, diharapkan guru menggunakan strategi belajar yang tepat disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa agar siswa berlatih belajar mandiri dan pembelajaran lebih bermakna. Salah satu strategi belajar yang dapat digunakan adalah *concept mapping* (peta konsep).
2. Guru dalam pembelajaran PLSBD diharapkan menggunakan media yang menarik untuk siswa, tidak terbatas hanya pada media pandang saja, tetapi harus mampu mengkombinasikan media dan mengemasnya menjadi media yang menarik serta membuat pembelajaran lebih bermakna. Pemilihan media harus cocok dengan strategi yang digunakan. Multimedia merupakan salah satu media yang cocok untuk menunjang penerapan strategi belajar *concept mapping*.
3. Siswa dalam pembelajaran dengan Strategi belajar *concept mapping* berbasis multimedia diharapkan dapat berperan aktif dan guru harus sebisa mungkin merancang pembelajaran yang menarik dan mampu memunculkan motivasi siswa.
4. Kepala sekolah diharapkan ikut berperan dalam penyuluhan atau pelatihan pada guru mengenai pembelajaran yang inovatif salah satunya adalah dengan penerapan strategi belajar *concept mapping* berbasis multimedia agar guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
5. Penelitian dengan Strategi belajar *concept mapping* berbasis multimedia dapat dikembangkan lebih lanjut, baik oleh guru, lembaga maupun pengembang pendidikan lainnya yang diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "Bahan-Paparan-BSNP-14-Mei-2018.pdf." Accessed: Oct. 21, 2020. [Online]. Available: <https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2018/05/Bahan-Paparan-BSNP-14-Mei-2018.pdf>.
- [2] "Permendikbud 4 Tahun 2018.pdf," *Google Docs*. https://drive.google.com/file/d/19gi0ID7TXOtmMyFQsDIASo60eqNKY4ad/preview?usp=embed_facebook (accessed Oct. 21, 2020).
- [3] Munir, MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2014.
- [4] Hamdani, Dasar-dasar kependidikan. Pustaka Setia.
- [5] R. W. Dahan, Teori-Teori Belajar & Pembelajaran. Erlangga, 2014.
- [6] Djamarah and S. Bahri, "Strategi belajar mengajar (Edisi revisi) / Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain," Cetakan ketiga., Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- [7] S. Madyono, "Mengenal Pembelajaran Mind Mapping dan Concept Mapping - Penelusuran Google," 2016. <https://www.google.com/search?safe=strict&ei=4ziQX66mAdLEz7sPhsKjyAE&q=Madyono%2C+>

S.+%282016%29.+Mengenal+Pembelajaran+Mind+Mapping+dan+Concept+Mapping&oq=Madyon
o%2C+S.+%282016%29.+Mengenal+Pembelajaran+Mind+Mapping+dan+Concept+Mapping&gs_l
cp=CgZwc3ktYWIQA1DIwwJYyMMCYILYAmgAcAF4AIABjASIA YwEkgEDNS0xmAEAoAE
CoAEBqgEHZ3dzLXdpesABAQ&sclient=psy-
ab&ved=0ahUKEwjuo5jA5sXsAhVS4nMBHQbhCBkQ4dUDCAw&uact=5 (accessed Oct. 21,
2020).