
IMPLEMENTASI CLASS GOT TALENT BERBANTUAN MINIBOOK DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN PROSES ABAD 21 SISWA

Rr. Suindah Wijayanti

UPT SMP Negeri 4 Lumajang

Email: roro_biting@yahoo.co.id

Abstract

Implementation of minibook assisted Got Talent Class facilitates students to engage interactively in science learning so that students can develop 21st century process skills for the better. This research was conducted to analyze the implementation of minibook-assisted class talent that can improve the skills of the 21st century process of VIII UPT class students at SMP Negeri 4 Lumajang. This type of research is Classroom action research. The results in the first cycle, 21st century skills assessment skills communication skills by 72%, critical thinking skills solve problems by 66%, collaborative skills by 83%, creativity and innovation skills at 73%, minibook product literacy skills by 78%. in the second cycle, 21st century skills assessment skills communication skills amounted to 79%, critical thinking skills solve problems by 73%, collaborative skills by 80%, creativity and innovation skills at 77%, minibook literacy skills at 83%. Broadly speaking there is an average increase in 21st century process skills by 79%. This means an increase from cycle I to cycle II of 0.04%. The lowest skill is critical thinking skills, while the highest is literacy skills, but for collaborative skills decreases this is due to adjustments to the new group.

Keywords: Got Talent Class, Minibook, 21st Century Skills Process

Abstrak

Implementasi Class Got Talent berbantuan minibook memfasilitasi siswa terlibat secara interaktif dalam pembelajaran IPA sehingga dapat mengembangkan keterampilan proses abad 21 siswa menjadi lebih baik. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis implementasi class got talent berbantuan minibook dapat meningkatkan ketrampilan proses abad 21 siswa kelas VII H UPT SMP Negeri 4 Lumajang. Jenis penelitian ini adalah Classroom action reseach. Hasil pada siklus I, penilaian keterampilan proses abad 21 keterampilan berkomunikasi sebesar 72%, keterampilan berpikir kritis memecahkan masalah sebesar 66%, keterampilan berkolaborasi sebesar 83%, keterampilan kreativitas dan inovasi sebesar 73%, keterampilan berliterasi berproduk minibook sebesar 78%. pada siklus II, penilaian keterampilan proses abad 21 keterampilan berkomunikasi sebesar 79%, keterampilan berpikir kritis memecahkan masalah sebesar 73%, keterampilan berkolaborasi sebesar 80%, keterampilan kreativitas dan inovasi sebesar 77%, keterampilan berliterasi berproduk minibook sebesar 83%. Secara garis besar terdapat rata-rata peningkatan keterampilan proses abad 21 sebesar 79%. Hal ini berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 0,04%. Keterampilan paling rendah adalah keterampilan berpikir kritis, sedangkan paling tinggi adalah keterampilan berliterasi, namun untuk ketrampilan berkolaborasi menurun hal ini disebabkan karena penyesuaian dengan group baru.

Kata kunci: Class Got Talent, Minibook, Keterampilan Proses Abad 21

Dikirim: 27 Juli 2018 Diperbaiki: 29 Oktober 2018 Diterima: 29 November 2018 Dipublikasi: 30 Desember 2018

PENDAHULUAN

Pendidikan pada zaman ini sangat membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, karena menjadi tumpuan utama agar dapat menghadapi kompetisi global, oleh karena itu pendidikan tetap menjadi prioritas utama. Pendidikan dianggap sangat penting menurut Peraturan Pemerintah RI No. 19 tahun 2005, yaitu tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 1 berbunyi bahwa: "Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa". Berdasarkan peraturan pemerintah tersebut maka pencapaian tujuan pendidikan sebagian besar ditentukan oleh keberhasilan proses belajar mengajar di kelas.

Kurikulum 2013 yang disempurnakan membawa dampak perubahan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam yaitu penerapan ketrampilan proses sains menjadi ketrampilan proses abad 21. Berbagai

kompetensi yang dikembangkan tidak hanya ditekankan pada hasil, melainkan juga dengan pembentukan sikap sosial-spiritual dan diarahkan untuk mengembangkan ketrampilan proses abad 21 yang dikenal dengan kompetensi 4C, seiring berubahnya sistem pendekatan pembelajaran dan bergesernya tujuan pendidikan, memasuki abad 21 tugas dan peranan pendidik memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran untuk mempersiapkan generasi menghadapi tantangan global di era now agar siswa dapat mengkritisi berbagai gejala, dan persoalan yang muncul disekitarnya baik yang terkait dalam kehidupannya sehari-hari, aspek IPA, sosial, budaya, ekonomi serta aspek lainnya. Siswa harus dimotivasi untuk mengkonstruksi dan membentuk pengetahuan di dalam pikiran, bekerja memecahkan masalah, dan bersusah payah dengan ide-idenya agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah.

Guru dapat memberikan dan memfasilitasi kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa yang lebih luas dalam menggali, menemukan, dan menerapkan ide-ide, dalam proses pembelajaran (Kemdikbud^b, 2013). Tantangan pendidik abad 21 adalah menjadikan peserta didik di sekolah saat ini menjadi individu cerdas yang mandiri, unggul, dan tangguh yang mampu bertahan di abad 21. Sehingga inovasi dalam bidang pendidikan sangat diperlukan. Inovasi tersebut dapat diawali dengan mengubah paradigma mengenai pendidikan itu sendiri ke arah yang lebih baik. Selanjutnya bergantung pada kualitas pendidik sebagai pemeran utama.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran IPA sesuai Kurikulum 2013 yang diarahkan untuk mengembangkan ketrampilan proses abad 21 masih jauh dari yang diharapkan. Berdasarkan penelitian awal siswa kelas VIII H dokumen laporan hasil belajar tahap pengamatan pendahuluan rata-rata kelas hanya 69.57. Jika mengacu pada ketuntasan belajar yang di tuntut kurikulum yaitu minimal 75. Nilai rata-rata penilaian ketrampilan kelas VII H paling rendah yaitu 60,65, sehingga berdampak siswa masih kesulitan memecahkan beberapa masalah, siswa belum mendapatkan bimbingan dengan benar setiap aspek ketrampilan proses dan tehnik penilaian yang digunakan guru belum tepat untuk mengukur keberhasilan pembelajaran IPA, suasana kelas jauh dari *joyfull learning*, tidak kondusif, membosankan serta tidak menginspirasi siswa untuk aktif berinteraksi. Asumsi penulis kondisi ini dipengaruhi oleh ketrampilan proses abad 21, pencapaian indicator 4C juga masih rendah kurang dari 75% , hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, kondisi kelas dengan karakter dan tingkat kecerdasan yang berbeda, ada siswa yang dapat bersikap tenang, namun ada pula yang tidak bisa tenang, mudah bosan, mengantuk, kebiasaan siswa yang suka bermain-main (20%) pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat menghambat kerja group yang disebabkan oleh pembelajaran tidak menarik, kesulitan memahami materi atau pembelajaran yang tidak didukung oleh media pembelajaran, dan lain sebagainya.

Rendahnya ketrampilan proses abad 21 siswa pada saat pembelajaran menyebabkan siswa tidak dapat mengkonstruksi pengetahuan di dalam pikirannya dan memecahkan masalah dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan indikator ketrampilan proses abad 21 (21st Century Skills) (Trilling dan Fadel, 2009) antara lain ketrampilan berpikir kritis (*critical thinking*), ketrampilan berkomunikasi (*communication skill*), kerja sama dalam pembelajaran (*collaborative learning*) dan ketrampilan Kreatifitas dan Inovasi (*Creativity and Innovation*) pada proses pembelajaran belum dilakukan maksimal.

Kondisi ini tentu sangat tidak diharapkan dan dikhawatirkan terulang pada pembelajaran-pembelajaran berikutnya, oleh karena itu perlu dan harus segera dicarikan solusi agar siswa termotivasi, tidak mengalami kesulitan belajar, dan dapat menguasai konsep dengan baik sehingga ketrampilan proses abad 21 meningkat solusi yang diterapkan adalah dengan mengimplementasikan pembelajaran *class got talent* berbantuan minibook. Mengintegrasikan permainan pemilihan siswa berbakat (*class got talent*) untuk membantu teman sebaya dalam menguasai sebuah materi pembelajaran, situasi atau istilah ini dimanfaatkan oleh penulis ke dalam pembelajaran dengan memodifikasi berbantuan minibook yang merupakan produk atau karya untuk menuangkan bakat, yang dapat pula dijadikan sebagai sumber belajar serta berfungsi sebagai pengembangan bakat literasi yang disesuaikan dengan kebutuhan kelas, yang bertujuan meningkatkan kompetensi siswa dan keberhasilan proses belajar mengajar di kelas pada aspek berpikir kritis dalam pemecahan masalah, berkomunikasi, berkolaborasi, berkreasi dan inovasi (4C) untuk pencapaian indicator dalam ketrampilan proses abad 21 siswa. Peran strategis guru dapat diwujudkan melalui seni manajemen kelas berupa aneka permainan sederhana untuk mengontrol kelas (Lubis, 2016).

Media minibook yang dihasilkan sebagai karya kreativitas dan inovasi oleh siswa untuk mengembangkan aspek-aspek ketrampilan proses abad 21, Penggunaan media dapat dipilih karena memiliki banyak manfaat, antara lain disampaikan Sudrajat (2008) yaitu memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya, menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis, serta dapat membangkitkan motivasi belajar.

Class got talent adalah permainan pemilihan siswa “berbakat” untuk membantu teman sebaya dalam menguasai sebuah materi pembelajaran, yang memiliki manfaat melatih argument yang didasari dengan data atau bukti, siswa juga bisa belajar untuk menilai kerja teman atau penilaian sejawat, belajar menghargai, melatih kepercayaan diri, menerima kritik, dan yang tak kalah penting adalah pelajaran di kelas semakin atraktif (Lubis, 2016).

Media pembelajaran memiliki dua fungsi utama yaitu pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua adalah sebagai media sumber belajar (Amanah, 2016). Menurut Samodero (2014) mengungkapkan bahwa media memiliki beberapa fungsi, diantaranya dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa; dapat melampaui batasan ruang kelas; memberikan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya; menghasilkan keseragaman pengamatan; menghasilkan keseragaman pengamatan; menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis; dapat membangkitkan keinginan dan minat baru; dapat membangkitkan motivasi dan menstimulasi siswa untuk belajar; memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Menurut Sanaky (2009) tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dengan tujuan sebagai berikut: a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas; b) Meningkatkan relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar; c) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran adalah: a) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami siswa;

Keterampilan proses abad 21 atau diistilahkan dengan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving*, dan *Creativity and Innovation*). Inilah yang sesungguhnya ingin kita tuju dengan K-13, bukan sekadar transfer materi. Tetapi pembentukan 4C. Sebenarnya kata ini tidak terlalu baru untuk kita. Di berbagai kesempatan, kita sudah sering mendengar beberapa pakar menjelaskan pentingnya penguasaan 4C sebagai sarana meraih kesuksesan, khususnya di Abad 21, abad di mana dunia berkembang dengan sangat cepat dan dinamis. Penguasaan keterampilan proses abad 21 sangat penting, 4 C adalah jenis *softskill* yang pada implementasi keseharian, jauh lebih bermanfaat ketimbang sekadar penguasaan *hardskill*. *Higher Order of Thinking Skill (HOTS)* adalah kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kurikulum 2013 juga menuntut materi pembelajarannya sampai metakognitif yang mensyaratkan peserta didik mampu untuk memprediksi, mendesain, dan memperkirakan. Sejalan dengan itu ranah dari HOTS yaitu **analisis** yang merupakan kemampuan berpikir dalam menspesifikasi aspek-aspek/elemen dari sebuah konteks tertentu; **evaluasi** merupakan kemampuan berpikir dalam mengambil keputusan berdasarkan fakta/informasi; dan **mengkreasi** merupakan kemampuan berpikir dalam membangun gagasan/ide-ide. Keterampilan proses abad 21 adalah (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *Information media and technology skills*. Ketiga keterampilan tersebut dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan pelangi keterampilan-pengetahuan abad 21/*21st century knowledge-skills rainbow* (Trilling dan Fadel, 2009).

Perkembangan pendidikan di era now saat ini begitu pesat. Peran strategis guru dapat diwujudkan melalui seni manajemen kelas berupa aneka permainan sederhana untuk mengontrol kelas, guru harus selalu mencari cara untuk mengembangkan pembelajaran dan media yang menginsiparasi siswa, agar segala aktifitas dan proses pembelajaran bisa dilakukan secara maksimal dan efisien untuk mengatasi tantangan abad 21, maka siswa dibekali dengan ketrampilan proses abad 21 yaitu 4C; *komunikasi, kolaborasi, critical thinking and problem solving, creativity and innovation* melalui pembelajaran *class got talent* berbantuan *minibook* yaitu dengan mengintegrasikan permainan pemilihan siswa berbakat (*class got talent*) untuk membantu teman sebaya dalam menguasai sebuah materi pembelajaran dengan memodifikasi berbantuan *minibook* sebagai produk pembelajaran atau hasil karya siswa.

METODE PENELITIAN

Karya inovasi Pembelajaran ini dilaksanakan dalam bentuk penelitian yang dilakukan dalam 2 siklus. Siklus pertama terdiri dari 2 pertemuan dan siklus kedua terdiri dari 2 pertemuan. Catatan lapangan dan dokumen *assessment performance* ketrampilan proses abad 21 (4C) adalah instrumen yang peneliti gunakan untuk mencatat kejadian-kejadian dari aktivitas siswa ketika penelitian diimplimentasikan. Catatan yang peneliti peroleh direfleksikan, dan apabila hasil pada siklus satu (1) hasil penelitian telah mencapai kriteria kesuksesan maka penelitian ditingkatkan hasilnya dari pencapaian kriteria kesuksesan minimal. Dan apabila

pada siklus satu (1) belum mencapai kriteria kesuksesan maka penelitian itu akan dilanjutkan dengan siklus kedua (2) dan seterusnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Lumajang, Di kelas VII H SMP Negeri 4 Lumajang terletak di Jalan Kolonel Suwignyo 45 Lumajang, Telp (0334) 881087. letaknya strategis ditengah kota. SMP Negeri 4 Lumajang secara keseluruhan ada 24 rombongan belajar. Penelitian tindakan kelas keterampilan proses abad 21 siswa kelas VII H SMPN 4 lumajang dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan dua kali pertemuan, pertemuan yang pertama berlangsung selama 2 x jam pelajaran atau 80 menit dan pertemuan yang kedua selama 1 x jam pelajaran atau 40 menit. Siklus kedua juga dilaksanakan 2 x pertemuan dengan rentang waktu seminggu setelah siklus I.

Siklus satu terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Selasa tanggal 6 Maret 2018, pertemuan kedua pada hari Rabu tanggal 7 Maret 2018. Siklus 2 juga terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Selasa tanggal 20 Maret 2018, kemudian pertemuan kedua pada hari Rabu 21 Maret 2018. Penelitian dilaksanakan pada semester II, disesuaikan dengan materi yang terdapat pada Kurikulum

Metode *Purposive* digunakan untuk menentukan lokasi Penelitian Tindakan Kelas ini. Arikunto (2006:139) menjelaskan bahwa metode *purposive* adalah sebuah metode untuk memilih lokasi penelitian berdasarkan tujuan atau alasan tertentu. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, SMP Negeri 4 Lumajang dipilih dan ditentukan secara purposif dengan mempertimbangkan dua alasan, yaitu alasan akademis dan alasan teknis. Alasan akademis, karena model pembelajaran *class got talent* berbantuan minibook belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPA. Alasan teknis, memungkinkan peneliti untuk melakukan penelitian karena peneliti adalah guru IPA di SMP Negeri 4 Lumajang.

Mengingat permasalahan yang ada di lokasi penelitian cukup kompleks dan tentunya tidak dapat diteliti secara sekaligus, karena itu penelitian ini difokuskan pada ketrampilan proses abad 21 (4C) siswa di kelas VII H yang masih rendah. Ketrampilan proses terlihat dari lembar observasi dan dokumen *assessment performance* ketrampilan proses abad 21 (4C). Keterbatasan waktu, tenaga, biaya dan fokus penelitian mendorong perlunya ketegasan ruang lingkup penelitian. Dalam hal ini ruang lingkup penelitian ditetapkan sebagai berikut:

1. Perbaikan pembelajaran dilakukan dengan mengimplementasikan *class got talent* berbantuan minibook.
2. Materi pokok yang dikaji adalah Tata surya.
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII H SMP Negeri 4 Lumajang semester genap tahun pelajaran 2017/2018.
4. Fokus penelitian ini adalah pada ketrampilan proses abad 21 (4C) melalui lembar observasi dan dokumen *assessment performance* pada akhir masing- masing siklus.

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah dokumen lembar observasi dan rekaman dokumen *assessment performance* keterampilan proses abad 21 (4C) siswa oleh guru mata pelajaran. Penelitian ini dilakukan di dalam kelas di kelas VII H di mana peneliti adalah sebagai pelaksana seluruh kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini akan menghasilkan data deskriptif berupa uraian hasil integrasi melalui *class got talent* berbantuan minibook dapat meningkatkan keterampilan proses abad 21 (4C) siswa di kelas VII H Semester genap di SMPN 4 Lumajang, khususnya pada materi Tata Surya. SMPN 4 Lumajang merupakan sekolah Mitra Usaid Prioritas dan sasaran tambahan Kurikulum k13 dimana menjadi salah-satunya satuan pendidikan penyelenggara pembelajaran aktif tingkat SMP. Implementasi Kurikulum 2013 di tahun 2017/2018 ini mengalami penyempurnaan yaitu mengembangkan kecakapan abad 21 dengan berbagai pola/desain pembelajaran yang di rancang agar ketrampilan proses 4C abad 21 siswa dapat tercapai sesuai kriteria ketuntasan minimal penilaian ketrampilan yang telah ditetapkan, bagaimana siswa dapat menguasai 4C kompetensi abad 21 jika guru tidak memfasilitasi kegiatan yang sesuai, oleh karena itu dipilih dan dirancang kegiatan pembelajaran *class got talent* berbantuan minibook.

Subjek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas VII H yang terdiri dari 32 orang dengan komposisi 17 orang perempuan dan 15 orang laki-laki. Pembagian kelas adalah heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, latar belakang ekonomi maupun suku bangsa. Alasan penetapan subyek penelitian pada kelas tersebut mengacu pada pertimbangan: 1) konsentrasinya rendah, tidak bertahan lama dan cepat merasa bosan; 2) siswa suka bermain-main saat pembelajaran berlangsung; 3) membutuhkan stimulus yang tinggi untuk merespon pertanyaan guru.

Berdasarkan jenis penelitian, yaitu penelitian tindakan kelas maka kehadiran peneliti di lapangan mutlak diperlukan karena peneliti bertindak sebagai perencana, pengajar, pengamat, pelaksana, pengumpul data, dan pelapor hasil penelitian. Mengacu pada salah satu karakteristik PTK yakni perlu adanya kolaborasi, maka selama penelitian berlangsung, peneliti dibantu oleh 2 orang *observer* dengan maksud untuk dapat membantu peneliti dalam pengumpulan data melalui observasi proses belajar siswa dalam

kelas sekaligus sebagai kolaborator dalam pelaksanaan refleksi. Dua orang *observer* tersebut adalah guru IPA SMP Negeri 4 Lumajang

A. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, penulis mengidentifikasi tentang beberapa kesulitan yang dihadapi di sekolah, khususnya di kelas VII H G dalam pembelajaran IPA. Kemudian dicatat beberapa item masalah dan mengidentifikasi masalah yang terkait dengan model dan media pembelajaran IPA di kelas VII H SMP Negeri 4 Lumajang dan menganalisis tentang apa yang sekiranya dapat dilakukan untuk menjadi persiapan melakukan tindakan perbaikannya. Dalam tahap ini juga dilaksanakan penyusunan rencana pelaksanaan penerapan pembelajaran *class got talent* berbantuan *minibook* sebagai alternatif untuk memecahkan permasalahan yang ada. Menyusun rencana pembelajaran, format evaluasi, menyusun format observasi pembelajaran dan instrumen ketrampilan proses abad 21 siswa. Mempersiapkan sumber, bahan dan alat bantu yang di perlukan.

B. Tahap Tindakan

Pada tahap tindakan, guru melakukan skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pada tahap ini guru mengimplementasikan pembelajaran *class got talent* yang telah di susun. Guru akan melaksanakan pembelajaran sesuai rencana pembelajaran dan melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan sintaks dalam pembelajaran yang telah dipersiapkan.

C. Tahap Observasi/Tindakan

Pada tahap ini guru mempersiapkan dan melaksanakan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan secara kontinu. Observasi ini akan dilakukan selain untuk mengamati segala tindakan yang dilakukan guru untuk kepentingan penelitian, observasi juga diarahkan untuk kepentingan lain, yaitu respon yang ditunjukkan oleh siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran IPA di kelas VII H. Guru juga melakukan observasi secara intensif dengan berpatokan pada lembar observasi yang telah disepakati. Untuk memudahkan observasi akan disusun alat/instrumen observasi terhadap tindakan yang dilakukan serta alat/instrumen observasi terhadap respon yang ditunjukkan siswa. Fokus observasi akan ditekankan pada ketrampilan proses abad 21 melalui lembar *assessment performance*, aktivitas belajar siswa dan juga keterlaksanaan pembelajaran implementasi *class got talent* berbantuan *minibook*, pembelajaran yang dilakukan sebagai skenario tindakan perbaikan proses pembelajaran IPA.

D. Tahap Refleksi

Pada tahap ini, guru menetapkan tingkat keberhasilan perbaikan tindakan yang dilakukan dan langkah perbaikan selanjutnya sehingga dapat memenuhi tujuan penelitian. Tahap refleksi dilakukan setelah guru melakukan tindakan di kelas (sekolah) dan melakukan observasi terhadap tindakan yang dilakukan. Dari refleksi ini diharapkan dapat merumuskan/menganalisis kelebihan dan kelemahan dalam pelaksanaan atau penerapan pembelajaran serta kasus-kasus tertentu yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar. Kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran dicari alternatif pemecahannya untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran IPA yang dijadikan fokus penelitian. Demikian kegiatan dilaksanakan secara berulang hingga apa yang diharapkan, yaitu permasalahan yang dihadapi siswa kelas VII H dapat terjawab. Dokumentasi merupakan upaya untuk memberikan gambaran bagaimana sebuah penelitian tindakan kelas dilakukan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengambil gambar dan video kegiatan para siswa dalam pelaksanaan pembelajaran saat penelitian dilaksanakan. Data yang dihasilkan dari kegiatan ini berupa foto atau video kegiatan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik dokumentasi dari lembar observasi dan dokumen *assessment performance* ketrampilan proses abad 21 (4C) kelas VII H selama satu semester pada Tahun Pelajaran 2017/2018.

Mengaplikasikan *class got talent* berbantuan *minibook* ini untuk memfasilitasi siswa agar keterampilan proses 4C abad 21 dapat meningkat karena kegiatannya sangat tepat untuk penggalan kompetensi siswa khususnya tentang materi Tata Surya jika digunakan sesuai dengan langkah-langkah atau prosedur penggunaannya. Berikut adalah langkah-langkah dalam mengaplikasikan *class got talent* berbantuan *minibook* agar pembelajaran efektif.

Aplikasi praktis *class got talent* berbantuan *minibook* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan ketrampilan proses 4C abad 21 siswa dikembangkan menjadi pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru menstimulasi dengan fenomena sebagai prasarat pembelajaran dengan Tanya jawab.

2. Guru memfasilitasi identifikasi masalah,
3. Siswa secara berkelompok memecahkan permasalahan melalui prosedur kerja sesuai handout
4. Siswa membuat laporan individu berupa produk (hasil Karya) minibook
5. Guru meminta siswa untuk menyiapkan tiga meja dan kursi di depan.
6. Selanjutnya siswa yang nanti menempati posisi ini kita sebut sebagai meja dewan Juri,
7. Guru memilih sejumlah siswa (bisa 3, 4 atau 5 sesuai dengan durasi yang dimiliki. Artinya semakin banyak siswa yang dipilih semakin banyak waktu yang dibutuhkan). Selanjutnya, siswa yang memerankan ini kita sebut sebagai kontestan. Pada tahap ini, untuk menentukan kontestan guru bisa menggabungkannya dengan permainan lainnya yang mendukung,
8. Guru memilih tiga siswa yang sekiranya memiliki potensi bagus di kelasnya untuk menempati kursi dewan juri.
9. Para kontestan mempresentasikan gagasan atau menjawab pertanyaan serta mengkomunikasikan hasil karya minibooknya dan mendapatkan umpan balik. Para kontestan dengan karakter masing-masing mulai mempresentasikan gagasan atau ide-idenya.
10. Setiap dewan juri memberikan komentar.
11. Siswa lainnya yang kita sebut audiens memberikan penilaian dan memilih satu pemenang di antara kontestan melalui vote-lock,
12. Guru memberi penguatan/penegasan pembelajaran,
13. Guru mengevaluasi dan merefleksikan kegiatan pembelajaran dan kunjung pameran karya minibook.

Pada tahapan memberikan orientasi fenomena tentang permasalahan yaitu mengetahui dan merumuskan masalah secara jelas kepada siswa sejumlah 32 dibagi kedalam delapan kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa yang heterogen berdasarkan kemampuan, agama, dan gender. Setiap kelompok mendapatkan lembaran handout yang berisi context problem, skenario 1 dan skenario 2 dan harus didiskusikan dan mencari solusi permasalahannya.

Hasil diskusi group ini di wujudkan dalam laporan individu Hasil karya siswa dalam bentuk tulisan dan gambar dan penambahan catatan berupa minibook, pada kelompok lain dan diberi tanggapan juga. Pemanfaatan minibook ini sangat efektif bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi yang tinggi bagi siswa. Dan penghargaan hasil karya atau produk diapresiasi. Mereka juga semangat dan termotivasi untuk mencari jawaban dari sumber lain seperti internet, buku dan sumber yang lain.

Pemanfaatan media ini bagi siswa membuat siswa terkagum-kagum akan kemampuan dan bakat yang mereka miliki, ternyata minibook ini sangat membantu untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar dimana saja, hal ini menimbulkan motivasi bagi siswa untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan proses 4C abad 21 yang mereka miliki.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan pengamatan, terlihat keterampilan berkomunikasi siswa sebesar 70%, keterampilan siswa dalam berpikir kritis memecahkan masalah sebesar 65%, keterampilan siswa dalam berkolaborasi adalah 85%, keterampilan siswa dalam berkreaitivitas dan berinovasi 70%, dan keterampilan berliterasi menghasilkan produk minibook 75%.

Pada pertemuan 2 siklus 1, terlihat keterampilan berkomunikasi siswa sebesar 74%, keterampilan siswa dalam berpikir kritis memecahkan masalah sebesar 67%, keterampilan siswa dalam berkolaborasi adalah 80%, keterampilan siswa dalam berkreasi dan inovasi 75 %, dan keterampilan berliterasi menghasilkan produk minibook 80%. Rata-rata keterampilan berkomunikasi siswa pada pertemuan 1 dan 2 adalah 72%, keterampilan berpikir kritis memecahkan masalah 66%, keterampilan berkolaborasi 83%, keterampilan berkreasi dan inovasi 73%, dan keterampilan berliterasi menghasilkan produk minibook 78%. Rata-rata keterampilan proses seluruhnya adalah 75%.

Tabel 1. Hasil Perolehan Penilaian Keterampilan Proses IPA Pasca Tindakan Siklus I

No	Indikator keberhasilan Keterampilan	Jumlah Siswa	Dalam Persen
1	Lebih dari 75%	8	21%
2	Kurang dari 75%	24	79%
Jumlah		32	100%

Hasil penilaian keterampilan proses abad 21 pasca tindakan siklus 1 ini diikuti oleh 32 siswa. Hasilnya adalah 8 siswa atau sebesar 21% menguasai keterampilan proses abad 21 yang diharapkan, sedangkan 24 siswa atau sebesar 79% siswa masih belum menguasai keterampilan proses abad 21. Pada tahap refleksi, penulis melakukan evaluasi proses kegiatan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan proses abad 21 dengan mengimplementasikan *class got talent* berbantuan minibook. Berdasarkan hasil observasi, kendala yang dialami siswa adalah sebagai berikut.

1. Keterampilan mengkomunikasikan siswa rendah.
2. Keterampilan berpikir kritis memecahkan masalah siswa rendah.
3. Keterampilan berkreasi dan inovasi siswa rendah.
4. Prosedur yang digunakan dalam *class got talent berbantuan minibook* tidak baik sehingga mempengaruhi hasil penskoran.
5. Terjadi masalah personal bias yaitu penulis cenderung sukar menghilangkan masalah personal bias. Waktu penskor hasil pekerjaan siswa penulis mempunyai masalah *generosity error* artinya penskor cenderung memberi nilai-nilai yang tinggi walaupun kenyataan yang sebenarnya hasil pekerjaan siswa tidak baik, kadang penulis juga mempunyai masalah *severity error* artinya penskor cenderung memberi nilai yang rendah, dan juga penulis memberi nilai yang sedang walaupun hasil kerja siswa ada yang baik dan ada yang tidak baik. Di samping itu penskor tertarik atau simpati kepada siswa sehingga sukar baginya untuk memberi nilai yang objektif.
6. Instrumen pedoman penskoran tidak jelas sehingga sukar digunakan oleh penulis Hal ini harus segera diatasi untuk meningkatkan keberhasilan di siklus II. Penulis/guru segera melakukan perbaikan di antaranya adalah sebagai berikut.
7. Guru membimbing siswa mengkomunikasikan gejala dengan lebih memaksimalkan dan memberikan beberapa pertanyaan tambahan yang saling terkait untuk mendapatkan data yang diharapkan dengan melakukan pengamatan dan penilaian langsung terhadap aktivitas masing-masing siswa saat siswa melakukan diskusi dan permainan *class got talent* yang berhubungan dengan keterampilan mengkomunikasikan dengan menggunakan rubrik penilaian kinerja.
8. Guru membimbing siswa untuk menuliskan objek atau peristiwa-peristiwa yang sama atau berbeda dengan melakukan pengamatan dan penilaian langsung terhadap aktivitas masing-masing siswa saat siswa melakukan diskusi dan permainan *class got talent* yang berhubungan dengan keterampilan berpikir kritis memecahkan masalah dengan menggunakan rubrik penilaian kinerja.
9. Menuliskan data atau kejadian yang telah diketahui dan memberikan beberapa pertanyaan acuan sebelumnya dan ditambah lagi dengan menguatkan kesimpulan yang telah dilakukan dengan melakukan pengamatan dan penilaian langsung terhadap aktivitas masing-masing siswa saat siswa membuat laporan individu berproduk minibook yang berhubungan dengan keterampilan berkreasi dan inovasi dengan menggunakan rubrik penilaian kinerja.
10. Komponen tetap jumlahnya, akan tetapi sebelum diberikan ke siklus II guru sejawat yang memberi skor diadakan pelatihan dan keseragaman.
11. Mengurangi faktor subjektivitas dengan mengandalkan faktor objektivitas.
12. Mempelajari pedoman penskoran lebih banyak dan melakukan keseragaman pemahaman

Di samping permasalahan di atas, ada juga beberapa hal positif yang dihasilkan yaitu sebagai berikut.

1. Timbulnya sikap kerjasama/ kolaborasi sesama anggota kelompok.
2. Timbulnya sikap kompetisi dengan kelompok lain.
3. Timbulnya sikap mau menghargai dan mendengarkan pendapat orang lain.

Pertemuan 1 siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Maret 2018 penulis yang juga bertindak sebagai guru dan teman sejawat masuk ke ruangan kelas VIIIH. Pada pertemuan pertama siklus kedua ini, materi yang dibahas adalah tentang Orbit bumi dan gerhana

Berdasarkan pengamatan pada pertemuan 1 siklus II terlihat bahwa keterampilan siswa dalam berkomunikasi sebesar 78%, keterampilan siswa dalam berpikir kritis memecahkan masalah 70%, keterampilan siswa dalam berkolaborasi 80%, keterampilan berkreasi dan inovasi 75%, dan keterampilan berliterasi berproduk minibook 80%. Pada saat penilaian keterampilan proses abad 21 pertemuan 2 siklus II didapatkan keterampilan berkomunikasi sebesar 80%, keterampilan berpikir kritis memecahkan masalah 75%, keterampilan berkolaborasi 80%, keterampilan berkreasi dan inovasi 78%, keterampilan berliterasi berproduk minibook 85%, dan Rata-rata keterampilan proses Rata-rata keterampilan berkomunikasi siswa pada pertemuan 1 dan 2 siklus II adalah 79%, keterampilan berpikir kritis memecahkan masalah 73%, keterampilan berkolaborasi 80%, keterampilan berkreasi dan inovasi 77%, dan keterampilan berliterasi menghasilkan produk minibook 83%. Rata-rata keterampilan proses seluruhnya adalah 79%.

Hasil penilaian keterampilan proses abad 21 pasca tindakan siklus II diikuti oleh 32 Hasilnya adalah 25 siswa atau sebesar 79% menguasai keterampilan proses yang diharapkan yaitu lebih dari 75% keterampilan, sedangkan 7 siswa atau sebesar 21% siswa masih belum menguasai keterampilan proses abad 21 yakni kurang dari 75%.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Kinerja Guru

Siklus	I		II	
	1	2	1	2
Nilai Perolehan	66,25	73,75	77,5	88,75
Rata-rata	70,00		83,13	
Peningkatan	13,13			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kinerja guru mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Pada siklus I pertemuan 1 kinerja guru memperoleh nilai 66,25 dengan kategori cukup kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 2 menjadi 73,75 dengan kategori cukup. Kinerja guru pada siklus II kembali mengalami peningkatan, pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 77,5 dengan kategori baik dan kembali meningkat pada siklus II pertemuan 2 menjadi 88,75 dengan kategori baik. Nilai rata-rata kinerja guru pada tiap siklus juga mengalami peningkatan, pada siklus I nilai kinerja guru mencapai 70,00 dengan kategori cukup, meningkat 13,13 pada siklus II menjadi 83,13 dengan kategori baik.

Tahap keempat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Refleksi proses pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut.

1. Semua siswa sudah mengkomunikasikan dengan lebih memaksimal.
2. Siswa sudah mampu untuk berpikir kritis memecahkan masalah yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan proses abad 21.
3. Siswa sudah mampu untuk berkreasi dan berinovasi berdasarkan kejadian yang telah terjadi tanpa harus diberikan pertanyaan acuan terlebih dahulu.
4. Siswa dapat mengembangkan bahkan meningkatkan aspek-aspek keterampilan proses abad 21 yang dimilikinya yaitu keterampilan mengkomunikasikan, berpikir kritis memecahkan masalah, berkolaborasi, berkreasi dan inovasi dan berliterasi berproduk minibook.

Pada siklus II, nilai rata-rata keterampilan proses abad 21 pasca tindakan mengalami peningkatan dari siklus I. Nilai rata-rata keterampilan proses abad 21 siklus II adalah 79%, yakni meningkat 4,0% dari siklus I, sedangkan siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal meningkat 58%, dari 21% menjadi 79% atau sebanyak 25 siswa. Hal ini dirasa sudah cukup memuaskan, karena indikator keberhasilan dalam penelitian ini sudah tercapai dan penelitian dihentikan.

B. Pembahasan

Berdasarkan pembelajaran siklus I terlihat bahwa keterampilan proses abad 21 yang paling rendah adalah keterampilan berkreasi dan inovasi yang paling tinggi adalah keterampilan mengkomunikasikan. Walaupun seperti itu aktivitas proses keterampilan berpikir kritis memecahkan masalah, berkolaborasi, berkreasi dan berliterasi berproduk *minibook* terlihat meningkat dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang belum pernah menerapkan *class got talent* berbantuan minibook.

Hasil keterampilan proses abad 21 siklus I adalah 21% siswa atau 8 siswa memperoleh keterampilan proses abad 21 di atas 75%. Akan tetapi hal ini belum sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan yakni 75% siswa menguasai 75% keterampilan proses abad 21. Untuk itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melihat catatan-catatan penting yang masih perlu direfleksikan lagi untuk masuk ke pembelajaran berikutnya. Pada siklus II, hasil pembelajaran meningkat lagi bila dibandingkan dengan siklus I, hal ini dapat dilihat dari (1) peningkatan keterampilan berkomunikasi sebesar 7,0%, (2) peningkatan keterampilan berpikir kritis memecahkan masalah sebesar 7,0%, (3) akan tetapi pada keterampilan berkolaborasi terdapat penurunan sebesar 3,0%, kemudian (4) keterampilan berkreasi dan inovasi sebesar 5,0%. (5) peningkatan keterampilan berliterasi 5,0%. Secara garis besar terdapat rata-rata peningkatan keterampilan proses abad 21 sebesar 79%. Hal ini berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 4,0%. Keterampilan paling rendah adalah keterampilan berkreasi dan inovasi yang paling tinggi adalah keterampilan berkomunikasi.

Peningkatan keterampilan proses abad 21 siswa pada siklus II, menunjukkan bahwa penerapan *class got talent berbantuan minibook* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan keterampilan proses abad 21 siswa. Tindakan yang dilakukan pada siklus II masih tetap menggunakan *class got talent* berbantuan *minibook* hanya saja guru mengembangkan keterampilan-keterampilan proses abad 21 agar

lebih optimal. Selain itu guru memperbaiki teknik *performance assessment* melalui langkah- langkah penilaian unjuk kerja yang dilakukan agar dapat menunjukkan kinerja masing-masing siswa dalam melakukan keterampilan prosesnya. Seperti contoh, pembuatan instrumen yang baik haruslah otentik dan menarik yang memungkinkan penilaian individual dan memuat petunjuk yang jelas dan pembuatan penskoran yang tepat dengan rubrik sehingga dapat dianalisis kelemahan dan kelebihan seorang siswa terletak pada kriteria mana, sehingga setiap siswa dapat menunjukkan keterampilan prosesnya dengan baik. Peningkatan hasil ini sesuai dengan pendapat Eko Putro W (2010: 35) bahwa penilaian dengan *performance assessment* dapat memotivasi belajar siswa, dan dapat jadi pembimbing mereka belajar. Selain itu Usman samatowa (2006: 184) juga mengemukakan bahwa *performance assessment* tepat digunakan karena dapat melakukan penilaian terhadap proses perolehan, penerapan, dan keterampilan siswa, melalui proses pembelajaran yang menunjukkan kemampuan siswa dalam proses maupun produk.

Tindakan pada siklus II sudah cukup efektif diterapkan dalam pembelajaran dan penerapan *class got talent berbantuan minibook* sudah lebih optimal untuk meningkatkan keterampilan proses abad 21. Dengan adanya *performance assessment*, siswa dapat mengembangkan keterampilan proses dasar yang dimilikinya, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Data yang sudah dipaparkan menggambarkan peningkatan kemampuan siswa dalam keterampilan proses abad 21, sehingga penelitian pun dilakukan hanya sampai siklus II. Dari hasil penelitian, terbukti bahwa penerapan *class got talent berbantuan minibook* ini dinilai berhasil dan dapat meningkatkan keterampilan proses abad 21 siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran *class got talent* berbantuan minibook pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan keterampilan proses abad 21 siswa kelas VIII Semester Genap tahun pelajaran 2017/2018 SMPN 4 Lumajang, dengan hasil sebagai berikut: pada siklus I, penilaian keterampilan proses abad 21 keterampilan berkomunikasi sebesar 72%, keterampilan berpikir kritis memecahkan masalah sebesar 66%, keterampilan berkolaborasi sebesar 83%, keterampilan kreativitas dan inovasi sebesar 73%, keterampilan berliterasi berproduk minibook sebesar 78%. Pada siklus II, penilaian keterampilan proses abad 21 keterampilan berkomunikasi sebesar 79%, keterampilan berpikir kritis memecahkan masalah sebesar 73%, keterampilan berkolaborasi sebesar 80%, keterampilan kreativitas dan inovasi sebesar 77%, keterampilan berliterasi berproduk minibook sebesar 83%. Secara garis besar terdapat rata-rata peningkatan keterampilan proses abad 21 sebesar 79%. Hal ini berarti terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 0,04%. Keterampilan paling rendah adalah keterampilan berpikir kritis, sedangkan paling tinggi adalah keterampilan berliterasi, namun untuk keterampilan berkolaborasi menurun hal ini disebabkan karena penyesuaian dengan group baru.

B. Saran

Keterampilan proses abad 21 yang lemah dapat diatasi melalui inovasi pembelajaran implementasi *class got talent* berbantuan *minibook* terbukti nyata hasilnya bisa dijadikan salah satu solusinya. Guru seyogyanya berhati-hati dalam mengelompokkan siswa, usahakan siswa mendapatkan ketua kelompok yang kemampuan lebih sehingga dapat menjadi tutor sebaya bagi groupnya hal ini dapat dengan permainan pemilihan siswa berbakat yaitu dengan *class got talent*, bakat siswa dapat dieksplorasi melalui media *minibook* dan kemampuan presentasinya, berkomunikasi, kemampuan penyelesaian masalah dan memfasilitasi pengembangan kreativitas dan inovasi yang menyenangkan dan sesama anggota kelompok dapat berkomunikasi sehingga memberikan pengaruh kepada teman kelompoknya supaya aktif. Group baru yang dibentuk perlu diperhatikan tingkat kerjasamanya dan waktu adaptasinya dengan anggota group barunya yang ditemukan di refleksi kegiatan penelitian inovasi pembelajaran ini dapat menghambat atau mendukung keefektifan proses pembelajaran. Hendaknya dapat bekerjasama dalam arti yang positif, baik dengan guru maupun dengan siswa yang lain dalam proses belajar mengajar. Siswa dapat mengeksplorasi kemampuan dan bakatnya melalui kegiatan permainan pemilihan siswa berbakat yaitu *class got talent* untuk menjadi tutor sebaya bagi groupnya baik kemampuan memecahkan masalah, berkomunikasi/presentasi, berkolaborasi dan kemampuan berkegiatan dan inovasi melalui media *minibook* sebagai hasil produk akhir. Kegiatan implementasi *class got talent* berbantuan *minibook* sangat menyenangkan bagi siswa dan dapat meningkatkan keterampilan proses abad 21.

DAFTAR RUJUKAN

- Amanah, S. 2016. *Modul Guru Pembelajar Mata Pelajaran IPA KK E*. Jakarta: Dirjen GTK
- Arikunto, S. 2006. *Prosedure Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widoyoko, E.P. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Paparan Pengembangan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendukbid RI.
- Lubis, 2016. *40 Seni Manajemen Kelas*, Yokyakarta: Ar Ruzuzz Media.
- Samodero, N.U. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tablet Android Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Harmoni Batam*. Fakultas Teknik. UNP.
- Sanaky, H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Trilling, Bernie & Fadel, Charles. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. New York: John Wiley & Sons.
- Usman S. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.