

MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK KELAS VIII DENGAN LKPD BERBANTUAN GAME UBUR-UBUR MATERI BENTUK FUNGSI

Alifia Fadhilatul Ardhiani¹⁾, Dian Nataria Oktaviani²⁾, Tulus Winarso³⁾

¹Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³UPTD SPF SMPN 8 Tegal, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

E-mail: 26beautygurl@gmail.com, Telp: -

Abstrak

Artikel ini memaparkan *best practice* dalam meningkatkan keaktifan peserta didik kelas VIII saat pembelajaran matematika melalui penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbantuan *game* ubur-ubur pada materi bentuk fungsi. Praktik terbaik ini diterapkan di kelas VIII E SMPN 8 Tegal dengan tujuan utama untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya saat diskusi dan pengerjaan soal. Praktik baik ini menggunakan teknik pengumpulan data yang beragam, yaitu observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku dan interaksi peserta didik selama pembelajaran, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto dan video. Instrumen utama yang digunakan dalam observasi ini adalah LKPD berbantuan *game* ubur-ubur. LKPD ini dirancang dengan mengintegrasikan elemen permainan yang menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan refleksi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbantuan *game* ubur-ubur terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam diskusi dan pengerjaan soal, serta meningkatnya semangat dan antusiasme mereka dalam belajar matematika.

Kata kunci: *best practice*; keaktifan; lkpd; *game* ubur – ubur; bentuk fungsi

ENHANCING THE ACTIVENESS OF EIGHTH GRADERS IN CLASS VIII THROUGH THE USE OF JELLYFISH- LKPD ON THE TOPIC OF FUNCTION FORMS

Abstract

This article presents a *best practice* for enhancing the activeness of eighth graders during mathematics learning through the use of jellyfish-assisted Student Worksheets (LKPD) on the topic of function forms. The *best practice* was implemented in class VIII E at SMPN 8 Tegal with the primary goal of encouraging active participation of students in the learning process, especially during discussions and solving problems. The study employed a variety of data collection techniques, including observation and documentation. Observation was conducted to observe student behavior and interactions during learning, documentation was used to collect data in the form of photos and videos. The main instrument used in this study was the jellyfish-assisted LKPD. These LKPDs were designed by integrating engaging and interactive game elements, thereby increasing student motivation and participation in learning. Based on reflection on the learning process, this study shows that the use of jellyfish-assisted LKPDs has proven effective in increasing student involvement in discussions and problem-solving, as well as enhancing their enthusiasm and motivation for learning mathematics.

Keywords: *best practice*; activity; lkpd; jelly fish game; function forms

1. PENDAHULUAN

Keaktifan belajar merupakan terjalannya hubungan yang saling mendukung dan positif antara guru dan peserta didik (Putri & Taufina, 2020). Sedangkan menurut pendapat Rois et al., (2023) tingkat keberhasilan dan kualitas pembelajaran dapat diukur dari tingkat partisipasi aktif seluruh atau sebagian peserta didik, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Upaya guru untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dapat dilakukan melalui berbagai cara, salah satunya dengan memanfaatkan *game* dalam proses pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Pemanfaatan *game* dalam proses pengerjaan LKPD merupakan strategi yang baik dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik. Saat memperkenalkan unsur permainan ke dalam pembelajaran, seperti *game* atau kuis interaktif, peserta didik cenderung lebih tertarik dan bersemangat untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena adanya rasa ingin tahu dan tantangan baru yang ditawarkan oleh permainan untuk memecahkan masalah. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya diberi kesempatan untuk memahami materi dengan lebih mendalam, tetapi juga dihadapkan pada situasi yang menyenangkan dan menantang. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya sekedar mendapatkan materi, tetapi juga secara aktif terlibat dalam berdiskusi, berkolaborasi, dan mencari solusi saat mengerjakan LKPD. Hasilnya proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada Praktik Pengalaman Lapangan 2 (PPL 2) di kelas VIII E SMPN 8 Tegal, beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan kurangnya konsentrasi dan tidak bersemangat saat belajar. Akibatnya, peserta didik kesulitan untuk memahami materi dan sulit juga untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, terutama pada saat diskusi kelompok dan mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Gurning (2022) yang menegaskan bahwa seseorang dapat belajar dengan baik apabila dapat berkonsentrasi atau memusatkan pikirannya. Sehingga seseorang yang tidak dapat berkonsentrasi dengan baik maka akan berdampak pula pada keaktifan peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, pemahaman tentang bentuk fungsi juga merupakan hal yang kompleks dan memerlukan waktu yang cukup lama untuk dipahami. Proses pengerjaan soal juga membutuhkan waktu yang cukup lama karena langkah – langkah penyelesaian panjang dan memerlukan ketelitian. Tantangan ini semakin memperumit jika peserta didik jarang meluangkan waktu untuk belajar di luar jam pelajaran. Akibatnya, ketika berada di kelas, peserta didik sering kali merasa kesulitan untuk mengikuti dengan baik.

Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami tantangan ini dan mencari strategi pembelajaran yang tepat guna mendukung peserta didik agar tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan efektif. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah dengan memperkenalkan pendekatan pengerjaan LKPD yang berbeda dari biasanya, seperti menggunakan LKPD berbantuan *game* ubur-ubur. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik akan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, terutama saat berpartisipasi dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan LKPD.

2. METODE

Waktu dan Tempat pelaksanaan *best practices*

Pelaksanaan *Best practices* bertempat di SMPN 8 Tegal dengan lama pelaksanaan 4 bulan, sejak 7 Februari 2024 s.d 18 Mei 2024.

Target/Subjek *best practices*

Target pelaksanaan *best practice* adalah kelas VIIIE yang berjumlah 30 orang.

Prosedur

Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut : (1) Menyusun rancangan pembelajaran, (2) Menyiapkan media ubur – ubur beserta soal – soal, (3) Menyiapkan lembar diskusi kelompok pengerjaan LKPD beserta rubrik penilaian hasil diskusi kelompok. Modul ajar yang disusun menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan berbantuan *game* pada proses pengerjaan LKPDnya. LKPD yang disusun menggunakan media ubur – ubur untuk meletakkan soal – soalnya.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh adalah data kualitatif karena dengan melihat keaktifan peserta didik dalam mengambil banyaknya soal dari ubur – ubur dan menyelesaikan LKPD tersebut. Instrumen yang digunakan adalah media LKPD berbantuan *game* ubur – ubur. Selanjutnya teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi.

Tantangan

Best practice dilaksanakan selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan 2 (PPL 2) di kelas VIIIE SMP N 8 Tegal. Tantangan yang dihadapi selama melaksanakan pembelajaran *best practice* adalah (1) Ruang kelas yang sempit, hal ini membuat peserta didik sulit untuk menggabungkan meja saat berkelompok. Oleh karena itu dapat menghambat proses diskusi dan kolaborasi antar peserta didik, sehingga menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu ruang kelas yang sempit juga dapat membuat peserta didik merasa sesak dan tidak nyaman. (2) Alokasi waktu pembelajaran yang terbatas membuat durasi kegiatan belajar mengajar menjadi singkat. Hal ini dapat membuat peserta didik tidak memiliki cukup waktu untuk memahami materi pelajaran secara mendalam dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Keterbatasan waktu juga dapat membuat peserta didik tidak memiliki cukup waktu untuk berdiskusi dan berkolaborasi dengan teman sekelasnya. Hal ini dapat menghambat proses belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan. (3) Persiapan perangkat pembelajaran yang kompleks, seperti media pembelajaran *power point*, LKPD, dan media ubur – ubur membutuhkan banyak waktu dan tenaga. Selain itu kurangnya dukungan dan sarana prasarana yang memadai, seperti akses internet dapat membuat guru kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif. Bagi peserta didik yang tidak memiliki kuota internet juga merasakan kesusahan karena pada evaluasi pembelajaran dilaksanakan *quiz* secara *online*.

Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan strategi yang tepat agar pembelajaran kedepannya dapat dilaksanakan secara efektif. Dengan cara memanfaatkan ruang kelas secara maksimal dengan menata ruang kelas seefektif mungkin, membuat kegiatan belajar mengajar yang singkat dan efektif dengan fokus pada materi pembelajaran yang esensial serta menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, strategi yang diterapkan adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dengan mengintegrasikan berbagai elemen kreatif. Salah satunya adalah dengan mengemas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan *game* ubur-ubur untuk memberikan nuansa interaktif dan menarik pada proses pembelajaran. Guru juga menyusun perangkat pembelajaran termasuk pembuatan presentasi *Power point* yang menarik, penyusunan soal – soal sebagai bahan LKPD, serta merancang media interaktif berbasis *game* ubur-ubur

yang digunakan sebagai alat untuk menjalankan LKPD. Dengan strategi pendekatan ini, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Selanjutnya langkah – langkah yang dilakukan untuk menghadapi berbagai tantangan yang terjadi saat pembelajaran yaitu pertama memastikan kelengkapan sarana dan sarana proses pembelajaran seperti menyusun perangkat pembelajaran dan media ubur – ubur. Setelah sarana dan prasarana telah siap maka dilaksanakan pembelajaran dengan media perangkat pembelajaran yang sudah disusun yaitu LKPD berbantuan *game* ubur – ubur. Proses pelaksanaan pengerjaan LKPD berbantuan *game* ubur – ubur yaitu pertama peserta didik dibentuk menjadi 6 kelompok secara homogen. Guru menyediakan dua jenis ubur – ubur, yaitu biru dan merah yang mana kaki dari ubur – ubur tersebut berisi soal – soal materi nilai dan bentuk fungsi. Pada ubur – ubur biru bernilai 10 poin untuk setiap soalnya sedangkan merah bernilai 15 poin untuk setiap soalnya. Waktu 15 menit yang telah ditetapkan, mengingat pembelajaran dilakukan pada bulan puasa yang membatasi waktu pembelajaran. Cara bermainnya yaitu setiap kelompok diminta untuk berburu soal yang ada pada kaki ubur – ubur biru dan merah. Berburu soal dilakukan dengan cara salah satu perwakilan kelompok menggantung satu kaki ubur – ubur, yang mana pada kaki tersebut berisi satu soal, setelah digantung kemudian soal ditempelkan pada lembar kertas hvs yang sudah disediakan oleh guru. Selanjutnya peserta didik mengerjakannya dibawah kertas soal yang sudah ditempel. Apabila sudah selesai dalam pengerjaannya, salah satu perwakilan kelompok dapat mengambil soal lagi. Pengambilan soal tidak dibatasi, peserta didik dapat mengambil soal sebanyak – banyaknya sampai alokasi waktu pengerjaan habis. Kelompok yang menang adalah yang mendapatkan poin dan pengambilan soal terbanyak. Setelah waktu habis salah satu perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya, kelompok lain dapat menanggapi hasilnya apabila terdapat perbedaan jawaban. Setelah itu, guru memberikan penegasan ulang terhadap hasil pekerjaan peserta didik.

Dengan memanfaatkan hewan ubur – ubur sebagai media pembelajaran dapat membuat peserta didik menjadi lebih tertarik. Di dunia ini ubur – ubur sering dimanfaatkan oleh manusia. Seorang peneliti mengatakan bawa ubur – ubur sering dimanfaatkan oleh berbagai negara sebagai bahan makanan, selain itu ubur – ubur juga dapat dimanfaatkan untuk membuat obat dan kosmetik karena mengandung fiber collagen yang besar, sedangkan di Teluk Saleh Indonesia bagian kaki ubur – ubur sudah dimanfaatkan sejak 2006. (Yusuf et al., 2020). Walaupun banyak manfaat akan tetapi masih terdapat bagian tubuh ubur – ubur seperti kepala atau payung yang belum banyak dimanfaatkan, karena pada bagian bawah payung ubur – ubur terdapat tentakel yang mana didalamnya memiliki ribuan nematosista, sel – sel penyekat mengandung racun. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian dari Linggar et al., (2023) yang menjelaskan bahwa racun yang dimiliki oleh ubur-ubur tersimpan dalam nematosit, yang mengandung campuran senyawa beracun seperti polipeptida, enzim, dan protein lainnya. Meskipun berfungsi sebagai mekanisme pertahanan dari predator, racun tersebut bisa menjadi ancaman bagi manusia.

Dari langkah – langkah yang sudah dilaksanakan yaitu pada saat proses pengerjaan soal LKPD berbantuan *game* ubur – ubur, peserta didik menjadi lebih antusias dalam mengerjakan soal tersebut selain itu peserta didik juga merasa berkompetisi sehingga tertarik untuk mengambil beberapa soal agar mendapatkan juara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD dalam bentuk yang berbeda dapat menarik perhatian peserta didik untuk terlibat aktif saat berdiskusi.

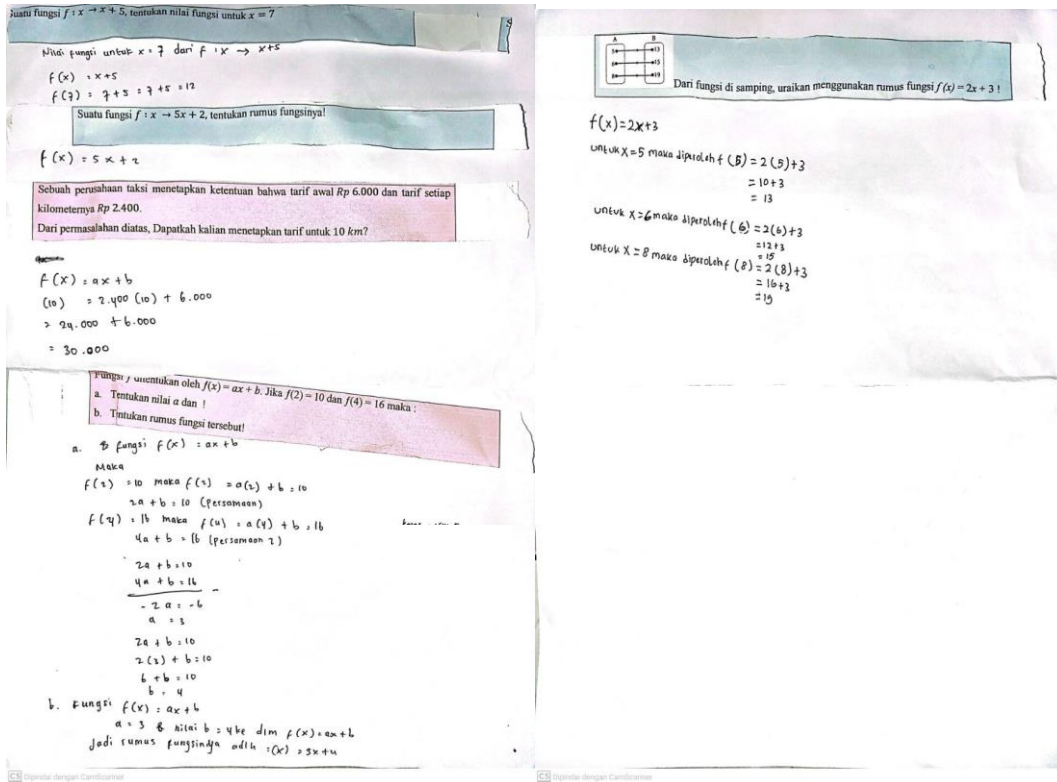


Gambar 1. Peserta didik berlomba – lomba untuk mengambil soal

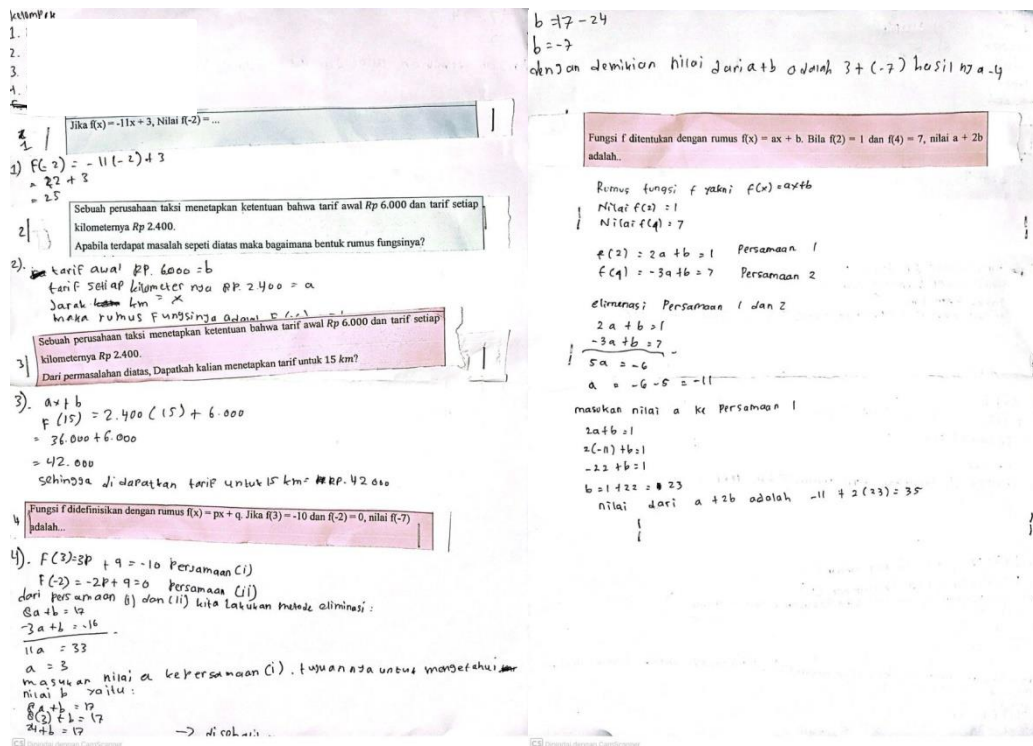


Gambar 2. Peserta didik berlomba – lomba untuk mengambil soal

Pada gambar 1 dan 2 terlihat bahwa peserta didik salah satu perwakilan kelompok sedang berlomba – lomba untuk mengambil soal dengan cara menggantung kaki ubur – ubur. Setelah soal tersebut didapatkan maka peserta didik bersama kelompok berdiskusi menyelesaikan soal yang telah didapatkan.



Gambar 3. Hasil pekerjaan kelompok 1



Gambar 4. Hasil pekerjaan kelompok 2

Sedangkan pada gambar 3 dan 4 adalah hasil pekerjaan kelompok pada saat pembelajaran dengan *best practice*. Disini terlihat bahwa peserta didik mengambil soal lumayan banyak berjumlah 5. Terlihat bahwa peserta didik aktif saat pembelajaran terutama pada diskusi kelompok dan menyelesaikan LKPD.

4. SIMPULAN

Berdasarkan aksi yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbantuan *game* ubur – ubur dapat membuat peserta didik terlibat aktif saat berdiskusi kelompok menyelesaikan soal yang ada pada LKPD. Hal itu dapat dilihat dari banyaknya soal yang diambil dan dikerjakan oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Gurning, I. (2022). Pengaruh puasa ramadhan terhadap konsentrasi belajar siswa angkatan navananta sma labschool kebayoran. In *SMA Lab School Kebayoran*.

Linggar, E. Z. E. S., Asmin, E., Astina, A., Tuakia, A. S., Kailola, N., & Mainase, J. (2023). Penanganan Awal Dari Sengatan Hewan Laut Di Maluku Tengah. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(2), 1886. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.12990>

Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Make A Match di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610–616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.403>

Rois, A., Damayani, A., Setyawati, R., & Mayangsari. (2023). UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI PUISI MELALUI LKPD BERBASIS PROBLEM SOLVING. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02).

Yusuf, S., Ramli, R., Yusuf, S., & Apriadi, J. (2020). Pemanfaatan Ubur-Ubur Merah (*Crambione mastigophora*): Hama Penyengat Menjadi Komoditas Ekspor Teluk Saleh Pulau Sumbawa. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL IPPeMas*, 1(1), 215–223. <http://ejournalppmunsa.ac.id/index.php/ippemas2020/article/view/158>