

***Corresponding author:** Sumarni,
Department of Economic Education,
Faculty of Teaching and Educational
Sciences, University of Patempo,
Makassar, Indonesia

E-mail: sumarniar17@gmail.com

RESEARCH ARTICLE

Learning Development Strategies Using Internet E-Learning Technology in Increasing the Learning Creativity of Class XII IPS Class Students of Senior High School Cendrawasih Makassar

Sumarni AR^{1,*}, Erni Rismawanti¹, & Ahmad Hasyim²

¹Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Patempo Makassar, Indonesia

²Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Patempo Makassar, Indonesia

Abstract: This type of research is Classroom Action Research (PTK), which aims to increase student learning creativity in social studies class XII at Cendrawasih Makassar High School through Internet E-learning Technology with Learning Development Strategies. The subjects of this study were class XII students of SMA Cendrawasih Makassar in the odd semester of the 2022/2023 school year with a total of 25 students consisting of 14 male students and 11 female students. This research was conducted in two cycles, and each cycle was held in 3 meetings including a test at the end of the cycle. Data collection techniques using observation, questionnaires and tests at the end of each cycle, and the data collected consists of quantitative and qualitative data. Based on the results of data analysis, it was obtained that the average score of student learning outcomes before the cycle was 63 percent in the low category, after the first cycle it became 74.92 percent in the medium category, then in the second cycle it increased to 86.72 percent which was in the very high category. By looking at the increased results obtained before cycle and after cycle I and cycle II, it can be concluded that learning development strategies with internet e-learning technology can increase the learning creativity of class XII social studies students at SMA Cendrawasih.

Keywords: Classroom action research; Internet E-learning Technology; Creativity Study

1. Introduction

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mengubah nasib dan meningkatkan kualitas hidup untuk menghadapi segala tantangan di masa yang akan datang. Pada hakikatnya pendidikan adalah memanusiakan manusia, sejalan dengan itu menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 5 disebutkan bahwa : Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. (Onas et al., 2022)

Pendidikan adalah ujung tombak suatu Negara, tertinggal atau majunya suatu Negara, sangat tergantung kondisi pendidikannya. Semakin berkembang pendidikan suatu Negara, maka semakin besar dan majulah Negara tersebut (Chairudin & Dewi, 2021). Negara akan maju dan berkembang bila sektor pendidikan sebagai kunci pembangunan yang menjadi skala prioritas. Proses pembelajaran tentunya pendidik harus profesional dalam menyajikan materi yang akan disampaikan. Pada umumnya pendidik melakukan berbagai kegiatan dikelas, dalam



rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berbagai strategi pembelajaran dilakukan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran. Pendidik sering kali berfungsi sebagai motivator, pemberi informasi, pemimpin latihan dan penguji. Strategi yang dipilih pendidik dipadukan dengan media yang dipersiapkan oleh pendidik berfungsi untuk mengantarkan peserta didik pada pencapaian hasil belajar (Hidayati, 2016).

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bertanah air. Dalam dunia pendidikan terdapat lembaga pendidikan yang terdiri atas lembaga pendidikan informal, formal dan nonformal (Yuniarti & Hadi, 2015). Namun, pendidikan formal (sekolah) merupakan bagian yang perlu diperhatikan oleh pemerintah dan para tenaga pendidik untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik sebagai anak didik. Oleh karena itu seorang pendidik harus mampu menyajikan proses pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan memanfaatkan media yang telah disediakan di sekolah (Dewi et al., 2017).

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran. Idealnya pembelajaran itu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari, mengolah, mengkonstruksi dan menggunakan pengetahuan dalam proses kognitifnya karena nilai kognitif sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar (Sari et al., 2021). Kreativitas menjadi prioritas untuk dikelola dan dikembangkan secara optimal. Wadah yang dipandang mampu mengembangkan kreativitas manusia adalah pendidikan. Fungsi Pendidikan nasional dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 dijelaskan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, mandiri, kreatif dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab. (Salmah et al., 2019)

Dalam pendidikan media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting. Terlebih di zaman globalisasi saat ini, media pembelajaran konvensional sudah tidak cocok lagi untuk diterapkan. Konvensional dalam hal ini pengajarannya dalam menyampaikan materinya diceramahkan dan pemberian tugas dalam buku-buku cetak saja, tanpa adanya suatu media pembelajaran modern maka hasil belajar peserta didik akan sulit mendapatkan peningkatan. Dengan media pembelajaran yang didesain secara bagus dan dilengkapi isi dan ilustrasi yang menarik akan menstimulasi siswa memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar. (Dewi et al., 2017)

Perkembangan teknologi internet yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan, merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektivitas (Hidayati, 2016). Pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas sangat diperlukan mengingat di zaman modern ini penggunaan teknologi internet begitu sangat dibutuhkan oleh pendidik maupun peserta didik. Pembaharuan mengiringi perputaran zaman yang tak terhenti-hentinya berputar sesuai dengan kurun waktu yang telah ditentukan. Kebutuhan akan layanan individual terhadap peserta didik dan perbaikan kesempatan belajar bagi mereka, telah menjadi pendorong utama timbulnya pembaharuan pendidikan (Hidayasari, 2017). Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus mampu mengantisipasi perkembangan tersebut dengan terus menerus mengupayakan suatu program yang sesuai dengan perkembangan anak, perkembangan zaman, situasi, kondisi, dan kebutuhan peserta didik (Chairudin & Dewi, 2021).

Berdasarkan observasi awal peneliti melakukan penelitian di SMA Cendrawasih Makassar, bahwa belum tercapainya pembelajaran yang secara optimal. Ketidaktercapaian secara optimal pembelajaran ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran pemahaman konsep yang dilakukan masih bersifat konvensional yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru, seluruh informasi yang diperoleh berasal dari guru, hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan menyebabkan kejenuhan. Siswa cenderung kurang memperhatikan pembelajaran dan sibuk dengan kegiatannya sendiri. Kemampuan guru dalam menerapkan variasi metode dalam menyampaikan materi masih kurang sehingga membuat siswa cenderung merasa bosan dan tidak memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan kondisi sarana dan prasarana yang masih kurang seperti kurangnya media pembelajaran sehingga membuat guru kurang memberikan pengetahuan baru kepada siswa.

Teknologi internet e-learning merupakan alat atau akses yang dapat membantu pendidik dalam menerapkan dan menyajikan proses pembelajaran seperti menyajikan materi dengan bantuan computer/laptop, power point. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang efektif maka perlu meningkatkan kreativitas belajar, tentunya dibutuhkan media pembelajaran serta pemanfaatan teknologi internet agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Strategi Pengembangan Pembelajaran Dengan Teknologi Internet E-learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas XII IPS SMA Cendrawasih Makassar”.

2. Literature Review

2.1. Strategi Pembelajaran

Secara umumnya strategi dapat diartikan sebagai suatu garis besar untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi juga bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut (Ichsan et al., 2020). Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan (Candrarini - - et al., 2018) menjelaskan bahwa strategi dalam pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran dapat dibedakan antara strategi pembelajaran induktif dan strategi pembelajaran deduktif. Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya : ceramah, diskusi, demonstrasi, tanya jawab, dan sebagainya (Asyafah, 2019).

Sedangkan istilah pembelajaran merupakan padanan dari kata dalam bahasa Inggris *instruction*, yang berarti proses membuat orang belajar. Tujuannya adalah membantu orang belajar, memanipulasi (merekayasa) lingkungan sehingga memberi kemudahan bagi orang yang belajar. Pembelajaran mencakup pula kejadian-kejadian yang dimuat dalam bahan cetak, gambar, program radio, televisi, slide, maupun kombinasi dari bahan-bahan tersebut. Bahkan saat ini pemanfaatan berbagai perangkat elektronik, yang berupa program-program sudah banyak diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum (Ichsan et al., 2020).

2.2. Teknologi dalam Pembelajaran

Mengajar merupakan suatu proses yang kompleks tidak hanya menyampaikan informasi oleh guru kepada siswa. Banyak kegiatan maupun tindakan yang dilakukan bila guru kreatif dalam mengajar yang lebih baik pada seluruh siswa. Oleh karena itu rumusan pengertian mengajar

tidaklah sederhana, dalam arti dapat meliputi seluruh kegiatan dan tindakan dalam perbuatan mengajar itu sendiri (Hidayati, 2016)

Menurut (Asyafah, 2019) mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar. Mengajar pada hakikatnya adalah proses penyampaian pengetahuan atau pengalaman kepada peserta didik sedemikian rupa sehingga mereka dapat mencapai tujuan-tujuan belajarnya.

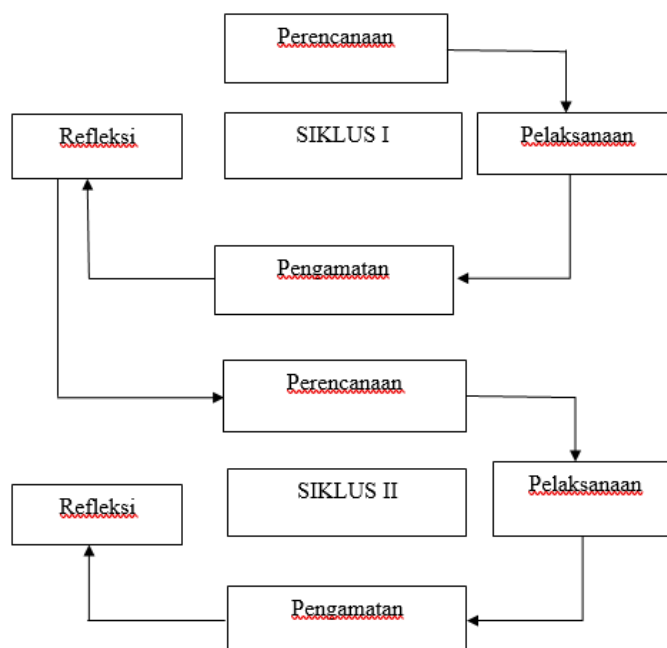
Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu kegiatan membimbing dan mengorganisasikan lingkungan sekitar anak didik agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif yang memungkinkan terjadinya proses belajar yang optimal.

3. Research Method and Materials

Penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (classroom action research), yang dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap-tahap pelaksanaan meliputi perencanaan (planning), tindakan (Action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection) yang dirangkai dalam satu siklus kegiatan. Subyek dalam penelitian ini adalah siswawelas XII SMA Cendrawasih Makassar, dengan jumlah siswa 25 orang terhitung pria berjumlah 14 orang dan wanita berjumlah 11 orang. Lokasi dalam penelitian ini ditempatkan di SMA Cendrawasih Makassar dengan waktu pelaksanaan kurang lebih selama satu bulan. Adapun faktor yang diteliti :

- Faktor input, yaitu meliputi kehadiran siswa dan kesiapan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran
- Faktor proses, yaitu meliputi interaksi antar siswa serta keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran
- Faktor output, yaitu untuk mengetahui kreativitas belajarsiswa

Berikut penjelasan alur siklus dalam penelitian :



Sumber : (Arikunto et al., 2021)

Figure 1. Siklus PTK

4. Results and Discussion

4.1. Result

4.1.1. Analisis Kreativitas Belajar Siswa Sebelum Pelaksanaan Tindakan

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada pokok bahasan Akuntansi Sebagai Sumber Informasi dengan menggunakan teknologi internet *e-learning* pada siswa kelas XII SMA Cendrawasih Makassar.

Berdasarkan tes awal dari angket kreativitas belajarsiswa, terlibat bahwa dari 25 siswa kelas XII SMA Cendrawasih Makassar yang menjadi subjek penelitian sebelum pelaksanaan tindakan atau sebelum dilakukan strategi pengembangan pembelajaran dengan teknologi internet *e-learning* didapatkan bahwa kreativitas belajar siswa terdiri dari 15 orang siswa atau 60% dikategorikan rendah, 10 orang siswa atau 40% dikategorikan sedang, sedangkan kategori tinggi dan sangat tinggi tidak ada.

Dari tingkat perolehan kreativitas belajar siswa yang diperoleh siswa, jika dikelompokkan ke dalam 5 kategori, yaitu kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi. Seperti yang telah dijelaskan pada bab 3 bagian pengkategorian kreativitas belajar siswa, maka distribusi frekuensi, persentase, kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas XII SMA Cendrawasih Makassar sebelum pelaksanaan tindakan ditunjukkan pada table 1.

Tabel 1. Data Distribusi Angket Kreativitas Belajar Siswa Sebelum Siklus

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
84 – 100	Sangat tinggi	0	0,00
68 – 83	Tinggi	0	0,00
52 – 67	Sedang	10	60
36 – 51	Rendah	15	40
20 – 35	Sangat rendah	0	0,00
Jumlah		25	100
Skor Rata-rata			50,64

Sumber: data diolah tahun 2022

Sebelum melaksanakan siklus I dan II terlebih dahulu peneliti melakukan tes awal dikelas XII SMA Cendrawasih Makassar dari 25 siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini didapatkan hasil tes yang **menunjukkan** 3 siswa atau 12 persen memiliki nilai tinggi, 11 siswa atau 44 persen memiliki nilai sedang, 11 siswa atau 44 persen memiliki nilai rendah, dan tidak ada siswa yang memiliki nilai sangat rendah dan sangat tinggi, dengan hasil data pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar sebelum siklus

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	85-100	Sangat tinggi	0	0
2	75-84	Tinggi	3	12
3	65-74	Sedang	11	44
4	40-64	Rendah	11	44
5	0-39	Sangat rendah	0	0,0
Jumlah			25	100

Sumber : data diolah tahun 2022

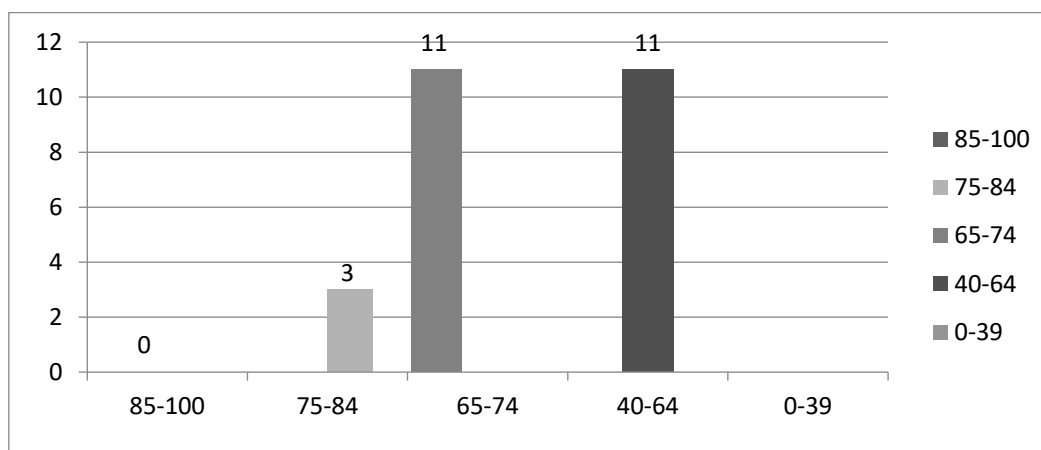


Figure 2 Diagram Kategori Kreativitas Belajar Siswa sebelum siklus

4.1.2. Analisis Kreativitas Belajar Siswa Siklus I

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran yang dimana observasi yang dimaksud adalah observasi selama proses pembelajaran berlangsung dengan teknologi internet yang terdiri atas dua komponen yang akan diobservasi oleh team observer yaitu aktivitas siswa dan pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat serta memberikan angket kreativitas belajar siswa pada siklus I.

Berdasarkan hasil observasi siswa, observasi kelompok dan angket kreativitas belajar siswa diperoleh gambaran bahwa kreativitas belajar siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran tentang materi pelaku kegiatan ekonomi masyarakat dan peran pelaku ekonomi. Hal ini dapat dilihat dari :

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung, Nampak bahwa siswa masih banyak belum siap dalam pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3 Data Hasil Observasi Siswa Siklus I

Aktivitas siswa	Frekuensi	Jumlah Siswa	Presentase (%)
Siswa yang memiliki bukupaket	22	25	88
Siswa yang mencatat indicator pembelajaran	19	25	76
Siswa yang mintabimbingankepeneliti	15	25	60
Siswa yang aktifdalamkerjakelompok	12	25	48
Siswa yang dapatmenyimpulkanhasildiskusi	10	25	40

Sumber : data diolah tahun 2022

Hasil observasi siklus I dalam kepemilikan buku terdapat 22 siswa atau 88 persen yang memiliki buku, saat mencatat indicator terdapat 19 siswa atau 76 persen yang mencatat, dalam bimbingan ke peneliti terdapat 15 siswa atau 60 persen, selanjutnya untuk yang aktif sangat kurang hanya 12 siswa atau 48 persen yang aktif dalam pembelajaran dan yang menyimpulkan 10 siswa atau 40 persen.

- Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung, Nampak bahwa siswa masih main-main dalam kelompoknya, masih banya ksiswa yang tidak aktif dalam proses kerja kelompok pada siklus I dapat dilihat pada table 4.

Tabel 4. Data Hasil Observasi Kelompok Siklus I

Kelompok	Skor Perolehan	Skor Ideal	Persentase(%)	Keterangan
I	9	16	56,25	Tertinggi
II	9	16	56,25	Tertinggi
III	7	16	43,75	Terendah
IV	8	16	50	
V	8	16	50	

Sumber : data diolah tahun 2022

Hasil dari observasi setiap kelompok pada siklus I masih tergolong rendah dengan perolehan skor terendah terdapat pada kelompok III sebesar 7 atau 43,75 persen, sedangkan skor tertinggi terdapat pada kelompok I dan II sebesar 9 atau 56,25 persen dari skor idealnya 16.

- b) Berdasarkan hasil angket kreativitas belajar siswa dan hasil analisis data sebagaimana yang tercantum dalam lampiran, berikut distribusi frekuensi dan persentase skor kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada tabel 5.

Tabel 5. Data Distribusi Angket Kreativitas Belajar Siklus I

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
84 – 100	Sangat tinggi	0	0
68 – 83	Tinggi	3	12
52 – 67	Sedang	20	80
36 – 51	Rendah	2	8
20 – 35	Sangat rendah	0	0
Jumlah		25	100
Skor rata-rata			57,4

Sumber: data diolah tahun 2022

Distribusi angket kreativitas belajar siswa memperlihatkan bahwa dari 25 orang siswa yang telah mengisi angket kreativitas belajar siswa pada siklus I terdapat 3 orang siswa dengan persentase 12 persen berada pada kategori tinggi, 20 orang siswa dengan persentase 80 persen berada pada kategori sedang, 2 orang siswa dengan persentase 8 persen berada pada kategori rendah.

- c) Berdasarkan hasil tes mata pelajaran IPS dan hasil analisis data sebagaimana yang tercantum dalam lampiran maka diperoleh distribusi frekuensi skor yang dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi dan persentase hasil belajar IPS pada siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	85 - 100	Sangat tinggi	0	0
2	75 - 84	Tinggi	15	60
3	65 - 74	Sedang	5	20
4	40 - 64	Rendah	3	12
5	0 - 39	Sangat rendah	2	8
Jumlah			25	100

Sumber : data diolah tahun 2022

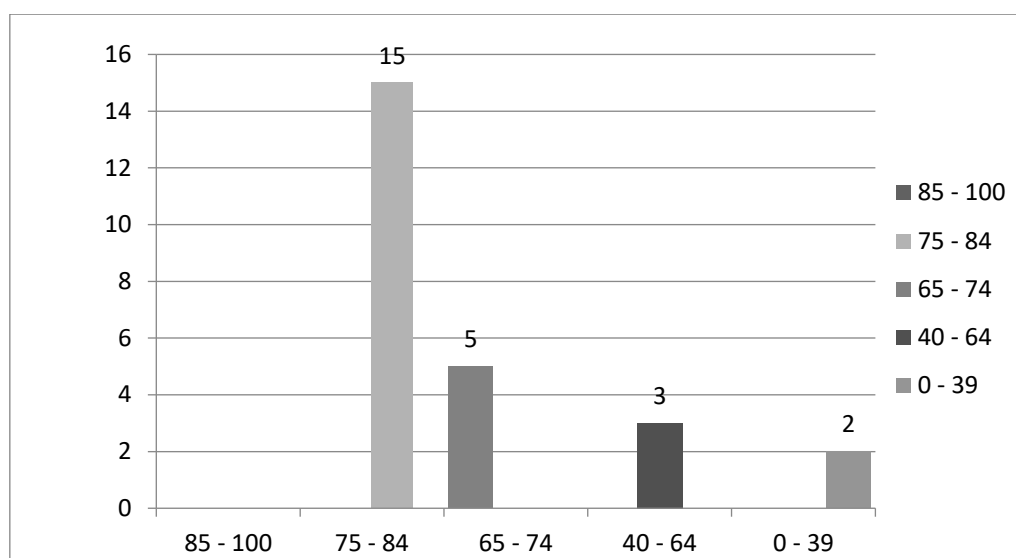


Figure 3. Gambar persentase hasil belajar IPS pada siklus I

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 3 yang merupakan tabel dan gambar dari hasil evaluasi pembelajaran yaitu pemberian tes hasil belajar siklus I. Hasil tabel dan gambar menunjukkan terdapat 2 siswa atau 8 persen memiliki nilai sangat rendah, 3 siswa atau 12 persen memiliki nilai rendah, 5 siswa atau 20 persen memiliki nilai sedang, 15 siswa atau 60 persen memiliki nilai tinggi, dan tidak ada siswa yang memiliki nilai sangat tinggi.

Jika hasil belajar IPS peserta didik pada siklus I dianalisis dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik, maka dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Distribusi frekuensi ketuntasan belajar pada siklus I

Ketuntasan	Frekuensi	Persentase(%)
0-74 (Tidak tuntas)	10	40
75-100 (Tuntas)	15	60
Jumlah	25	100

Sumber : data diolah tahun 2022

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan persentase ketuntasan secara klasikal pada siklus I yaitu sebesar 60 persen atau 15 dari 25 siswa berada pada kategori tuntas dan 40 persen atau 10 dari 25 siswa berada pada kategori tidak tuntas, ini berarti belum mencapai ketuntasan secara klasikal.

Strategi pengembangan pembelajaran dengan teknologi internet pada siklus I telah menunjukkan adanya peningkatan kreativitas belajar siswa dibandingkan dari tes awal. Akan tetapi pada akhir siklus ini masih belum memenuhi syarat kategori kreativitas belajar siswa dan ini yang menjadi masalah selanjutnya dijadikan sebagai refleksi untuk perbaikan pada siklus II.

Adapun permasalahan yang ditemukanselama proses pembelajaran pada siklus ini yaitu:

- a) Peneliti belum terbiasa menciptakan suasana pembelajaran dengan menggunakan teknologi internet.
- b) Peneliti belum mampu mengelola waktu dengan baik dalam proses pembelajaran.
- c) Peneliti belum mampu memperhatikan kendala-kendala yang dialami siswa dalam kelompoknya secara merata.
- d) Tiap kelompok belum menunjukkan kerjasama taresama anggota kelompok.
- e) Masih kurangnya perhatian siswa pada saat proses pembelajaran.
- f) Masih canggungnya siswa yang bertanya tentang materi yang tidak dipahami

Diharapkan refleksi untuk perbaikan tindakan pada siklus II dapat meningkatnya kreativitas belajar siswa selama proses pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan juga meningkat.

4.1.3. Analisis Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat serta memberikan angket kreativitas belajarsiswa pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi siswa, observasi kelompok dan angket kreativitas belajar siswa diperoleh gambaran bahwa motivasi dan minat siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran tentang materi kegiatan distribusi dan konsumsi. Hal ini dapat dilihat dari :

- 1) Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung, Nampak bahwa siswa sudah banyak siap dalam pembelajaran siklus II tidak seperti siklus I dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Data Hasil ObservasiSiswaSiklus II Kelas XII SMA Cendrawasih Makassar

Aktivitas siswa	Frekuensi	Jumlah siswa	Persentase (%)
Siswa yang memiliki bukupaket	25	25	100
Siswa yang mencatat indikator pembelajaran	23	25	92
Siswa yang minta bimbingan kepeneliti	22	25	88
Siswa yang aktif dalam kerja kelompok	24	25	96
Siswa yang dapat menyimpulkan hasil diskusi	20	25	80

Sumber : data diolah tahun 2022

- 2) Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung Nampak bahwa siswa sudah lebih aktif dibandingkan siklus I dapat dilihat pada tabel 9.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam setiap kelompok pada siklus II tergolong tinggi dengan perolehan skor tertinggi pada kelompok IV sebesar 13 atau 81,25 persen, sedangkan skor terendah terdapat pada kelompok V sebesar 10 atau 62,5 persen dari skor idealnya 16.

Tabel 9. Data Hasil Observasi Kelompok Sikus II Siswa kelas XII SMA Cendrawasih Makassar

Kelompok	Skor perolehan	Skor ideal	Persentase (%)	Keterangan
I	12	16	75	
II	12	16	75	
III	11	16	68,75	
IV	13	16	81,25	Tertinggi
V	10	16	62,5	Terendah

Sumber : data diolah tahun 2022

- 3) Berdasarkan hasil angket kreativitas belajar siswa dan hasil analisis data sebagaimana yang tercantum dalam lampiran, berikut distribusi frekuensi dan persentase skor kreativitas belajar siswa mata pelajaran IPS pada tabel 10.

Tabel 10. Data Distribusi Angket Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
84 - 100	Sangat tinggi	0	0
68 - 83	Tinggi	21	84
52 - 67	Sedang	4	16
36 - 52	Rendah	0	0
20 - 35	Sangat rendah	0	0
Jumlah		25	100
Skor rata-rata			68,52

Sumber : data diolah tahun 2022

Distribusi angket kreativitas belajar siswa memperlihatkan bahwa dari 25 orang siswa yang telah mengisi angket kreativitas belajar siswa pada siklus II terdapat 4 orang siswa dengan persentase 16 persen berada pada kategori sedang, 21 orang siswa dengan 84 persen berada pada kategori tinggi.

- 4) Berdasarkan hasil tes mata pelajaran IPS siswa siklus II dan hasil analisis data sebagaimana yang tercantum dalam lampiran, maka diperoleh distribusi frekuensi skor yang dapat dilihat pada tabel 11.

Berdasarkan tabel 11 dan gambar diagram 4.3 diperoleh data bahwa dari 25 orang siswa terdapat 5 siswa atau 20 persen berada pada kategori sangat tinggi, 17 orang siswa atau 68 persen berada pada kategori tinggi, 2 orang siswa atau 8 persen berada pada kategori sedang, dan 1 orang siswa atau 4 persen berada pada kategori rendah dan tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat rendah.

Jika hasil belajar IPS siswa pada siklus II dianalisis dengan persentase ketuntasan belajar siswa, maka dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 11 Distribusi Frekuensi dan persentase hasil belajar IPS pada siklus II kelas XII SMA Cendrawasih Makassar

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
1	85-100	Sangat tinggi	5	20
2	75-84	Tinggi	17	68
3	65-74	Sedang	2	8
4	40-64	Rendah	1	4
5	0-39	Sangat rendah	0	0
Jumlah			25	100

Sumber: data diolah tahun 2019

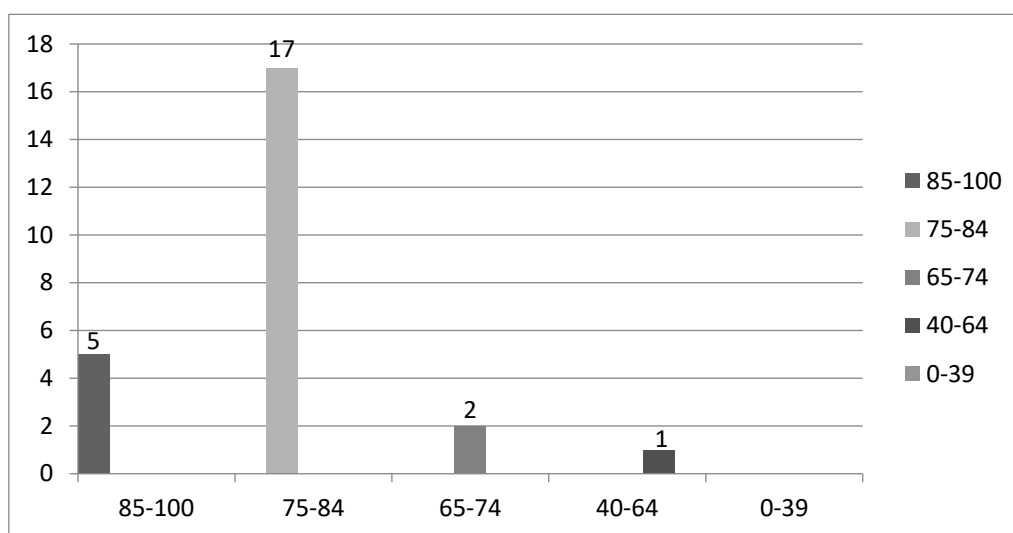


Figure 4. Diagram Persentase Hasil Belajar IPS Siklus II

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar pada siklus II

Ketuntasan	Frekuensi	Persentase
0-74 (Tidak tuntas)	3	12
75-100 (Tuntas)	22	88
Jumlah	25	100

Sumber : Data diolah tahun 2022

Berdasarkan tabel 12 menunjukkan persentase ketuntasan secara klasikal pada siklus II yaitu sebesar 88 persen atau 22 siswa dari 25 orang siswa berada pada kategori tuntas dan 12 persen atau 3 orang siswa dari 25 siswa berada pada kategori tidak tuntas, ini berarti telah tercapai ketuntasan secara klasikal.

Pada siklus II ini peneliti terfokus bagaimana agar motivasi belajar siswa yang dicapai pada siklus I dapat meningkat. Cara yang ditempuh setelah memperhatikan refleksi dari pelaksanaan siklus I adalah :

- 1) Memberikan penjelasan yang lebih terperinci pada setiap anggota kelompok bahwa yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran ini adalah kerjasama dan kekompakan tim, bukan kerja individu atau perorangan dan memberikan bimbingan kepada siswa

yang belum mengerjakan tugas dengan cara menanyakan kesulitan-kesulitan apa yang siswa alami.

- 2) Mengarahkan siswa lebih giat belajar tentang materi yang akan dipelajari selanjutnya.
- 3) Menjelaskan secara terperinci tentang materi yang telah diajarkan.
- 4) Menyuruh siswa lebih aktif bertanya tentang materi yang belum jelas dipahami.

Hasil refleksi pada siklus II, sudah terlihat adanya perubahan yang nyata tentang kreativitas belajar siswa kelas XII SMA Cendrawasih Makassar. Mereka tidak lagi canggung dalam bertanya atau menyampaikan ide saat berdiskusi, hasilnya semakin sesuai dengan yang diharapkan. Ini menunjukkan sudah terlihat peningkatan dari siklus I. Selain itu pada siklus II, pendidik masih mengguakan teknologi internet *e-learning*. Selama proses pembelajaran dengan melaksanakan perbaikan tindakan sesuai hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus II terlihat adanya peningkatan efektifitas belajar siswa dari siklus I, yaitu keativitas belajar siswa pada siklus II terlihat mengalami peningkatan dari sebelum diterapkan siklus dan siklus I. Dilihat dari angket kreativitas belajar siswa sebelum siklus masuk kategori sangat rendah, setelah siklus I meningkat.

4.1.4. Skor Perbandingan Kreativitas Belajar Siswa

Metode diskusi dalam pembelajaran dengan teknologi internet ini memiliki potensi yang cukup baik untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa, ini dapat dilihat dari skor perbandingan angket kreativitas belajar siswa dari tabel 13.

Tabel 13. Data skor perbandingan angket kreativitas belajar

Tahapan	Persentase (%)
Sebelumsiklus	50,64
Siklus I	57,4
Siklus II	68,52

Sumber : Data diolah tahun 2022

Tabel 13 membuktikan bahwa kreativitas belajar siswa meningkat dimana angket kreativitas belajar siswa sebelum siklus 50,64 persen, siklus I menjadi 57,4 persen, siklus II meningkat menjadi 68,52 persen, itu dikarenakan tercapai indikator-indikator seperti siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran dapat dibuktikan dengan meningkatnya kehadiran siswa yang dapat dilihat dari lampiran, selain itu kreativitas belajarsiswa dalam diskusi meningkat, dapat dilihat pada angket kreativitas belajar pada butir soal nomor 7, dimana pada siklus I jumlah skor 105 pada siklus II meningkat menjadi 121, dan indikator yang terakhir yaitu semakin meningkatnya siswa yang bertanya dapat dilihat pada angket kreativitas belajar siswa pada butir soal nomor 15, dimana pada siklus I jumlah skor 106 pada siklus II meningkat menjadi 125. Kemudian untuk skor perbandingan hasil tes pelajaran IPS siswa kelas XII SMA Cendrawasih Makassar dapat dilihat pada tabel 14.

Tabel 14. Data Skor Perbandingan Hasil Tes Belajar Siswa

Tahapan	Nilai Rata-rata
Sebelumsiklus	63
Siklus I	74,92
Siklus II	86,72

Sumber : data diolah tahun 2022

Tabel 14 membuktikan bahwa hasil tes belajar IPS siswa kelas XII SMA Cendrawasih Makassar meningkat dimana hasil tes belajar sebelum siklus mendapat skor rata-rata 63 dan siklus I meningkat menjadi 74,92 kemudian pada siklus II meningkat menjadi 86,72. Kemudian untuk skor perbandingan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa kelas XII SMA Cendrawasih Makassar kedua siklus dapat dilihat pada tabel 15 berikut ini :

Tabel.15 Perbandingan Tingkat Ketuntasan hasil belajar siswa kedua siklus

Kriteria	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tuntas	15	60	22	88
Tidaktuntas	10	40	3	12
Jumlah	25	100	25	100

Sumber : Data diolah tahun 2022 darilampiran



Figure 6. Diagram Perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa kedua siklus

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 6 menunjukkan bahwa perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I berada pada kategori tuntas 60% dan meningkat pada siklus II dengan kategori tuntas 88%, berarti terjadinya peningkatan ketuntasan siswa berada pada siklus II.

4.2. Discussion

Berdasarkan dari hasil observasi siswa, kelompok dan hasil angket kreativitas belajar siswa ditemukan bahwa pada dasarnya penggunaan teknologi internet ini memiliki potensi yang cukup baik untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil persentase dari observasi siswa, kelompok dan hasil angket kreativitas belajar siswa yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran berlangsung pada setiap siklus mengalami peningkatan. Akan tetapi meskipun antara tes awal (sebelum penggunaan teknologi internet) dengan siklus I (setelah penggunaan teknologi internet *e-learning*) terjadi peningkatan akan tetapi belum menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan di dalam penelitian ini. Sehingga hal tersebut mengharuskan penelitian harus dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II penelitian ini berakhir karena telah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan. Peningkatan hasil belajar yang dicapai pada siklus II tidak terlepas dari peningkatan kreativitas belajar siswa selama siklus II berlangsung. Adanya penekanan

tanggung jawab yang diberikan kepada siswa dalam mengerjakan dan mempertanggungjawabkan hasil kerja mereka pada tiap pertemuan dan lebih seringnya diberikan pujian membuat perhatian, keseriusan dan kemauan untuk memahami dan mengerti materi semakin besar, ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa siklus I dalam kepemilikan buku terdapat 22 siswa atau 88 persen yang memiliki buku, saat mencatat indicator terdapat 19 siswa atau 76 persen yang mencatat dalam bimbingan kepeneliti terdapat 15 siswa atau 60 persen, selanjutnya untuk yang aktif sangat kurang hanya 12 siswa atau 48 persen yang aktif dalam pembelajaran dan yang menyimpulkan 10 siswa atau 25 persen tapi setelah siklus II terjadi peningkatan yaitu hasil observasi aktivitas siklus II dalam kepemilikan buku terdapat 25 siswa atau 100 persen yang memiliki buku, saat mencatat indikator terdapat 23 siswa atau 92 persen yang mencatat, dalam bimbingan kepeneliti terdapat 22 siswa atau 88 persen, selanjutnya untuk yang aktif terdapat 24 siswa atau 96 persen yang aktif dalam pembelajaran dan yang menyimpulkan 20 siswa atau 80 persen.

Hasil observasi kelompok siswa pada siklus I masih tergolong rendah dengan perolehan skor terendah terdapat pada kelompok III sebesar 7 atau 43,75 persen sedangkan skor tertinggi terdapat pada kelompok I dan II sebesar 9 atau 56,25 persen dari skor idealnya 16, sedangkan pada siklus II observasi kelompok siswa tergolong tinggi dengan perolehan skor tertinggi terdapat pada kelompok IV sebesar 13 atau 81,25 persen, sedangkan skor terendah terdapat pada kelompok V sebesar 10 atau 62,5 persen dari skor idealnya 16. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada observasi kelompok siswa dari siklus I kesiklus II sudah meningkat. Sedangkan pada skor kreativitas belajar siswa yang diperoleh siswa yaitu dilihat dari angket kreativitas belajar siswa sebelum siklus 50,64 persen masuk kategori rendah, setelah siklus I meningkat menjadi 57,4 persen dalam kategori sedang, kemudian siklus II meningkat menjadi 68,52 persen dikategorikan tinggi. Kemudian dari hasil tes belajar IPS siswa sebelum digunakan teknologi internet *e-learning* dapat dilihat nilai rata-rata siswa sebelum siklus 63 masuk kategori sedang, setelah siklus I meningkat menjadi 74,92 masuk kategori sedang, kemudian siklus II meningkat menjadi 86,72 masuk kategori tinggi. Jadi dari observasi siswa, kelompok, angket dan hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan dari siklus I kesiklus II.

5. Conclusion

Berdasarkan temuan, hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian Tindakan kelas terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui strategi pengembangan pembelajaran dengan teknologi internet serta mengacu pada rumusan masalah dalam penelitian ini yang dilaksanakan dalam dua siklus, maka peneliti memperoleh kesimpulan dari hasil penelitian tindakan ini. Adapun kesimpulan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah:

- a) Pada tes awal kreativitas belajar siswa sebelum siklus diperoleh 50,64 persen masuk kategori rendah, setelah siklus I meningkat menjadi 57,4 persen dalam kategori sedang, kemudian siklus II meningkat menjadi 68,52 persen dalam kategori tinggi. Dan hasil tes belajar IPS siswa sebelum siklus dapat dilihat dengan nilai rata-rata siswa 63 masuk kategori sedang, siklus I menjadi 74,92 masuk kategori sedang, kemudian masuk siklus II meningkat menjadi 86,72 masuk kategori sangat tinggi.
- b) Strategi pengembangan pembelajaran dengan teknologi internet *e-learning* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas XII SMA Cendrawasih Makassar.

References

- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>

- Candrarini - -, K. P., Sunarto - -, & Nugroho - -, J. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif Dengan Strategi Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa Pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X-6 Kompetensi Keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 1 Karanaganyar Tahun Pelajaran 2017/20. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 4(1), Article 1. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/ptn/article/view/12047>
- Chairudin, M., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.491>
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). *PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN PIPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PEMBAGIAN WILAYAH WAKTU DI INDONESIA*. 2(1).
- Hidayasari, H. A. (2017). *THE INFLUENCE OF LEARNING MODEL CLASSROOM MEETING SUPPORTED VISUAL MEDIA TO THE ABILITY TO RECOGNIZE THE RULES THAT APPLY IN THE ENVIRONMENT AROUND THE STUDENTS IN GRADE IIISDN TAMBAKREJO KECAMATAN GURAH YEAR LESSON 2016/2017*. 01(07).
- Hidayati, N. (2016). SISTEM E-LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PROSES BELAJAR MENGAJAR: STUDI KASUS PADA SMA NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG. *Telematika MKOM*, 2(2), Article 2.
- Ichsan, I. Z., Rahmayanti, H., Purwanto, A., Sigit, D. V., Kurniawan, E., Dewi, A. K., Wirdianti, N., Hermawati, F. M., & Marhento, G. (2020). COVID-19 DAN E-LEARNING: PERUBAHAN STRATEGI PEMBELAJARAN SAINS DAN LINGKUNGAN DI SMP. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i1.11791>
- Onas, F., Nurhayati, & Mukmin, S. (2022). The Lecturer's and College Students' Need Toward Schoology-Based Student Worksheet. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v11i2.30111>
- Salmah, N. N. A., Mafra, N. U., & Damayanti, R. (2019). Pengembangan Jiwa Kewirausahaan melalui Kreativitas dan Inovasi Siswa SMA Negeri 1 Indralaya Selatan Ogan Ilir. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v3i2.336>
- Sari, I. P., Arwansyah, A., & Hasyim, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *El-Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies*, 81–92. <https://doi.org/10.21093/el-buhuth.v4i1.3853>
- Yuniarti, T., & Hadi, S. (2015). PENINGKATAN KEMAMPUAN ANALISIS POKOK BAHASAN MASALAH EKONOMI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) SISWA SMA NEGERI 1 BANDONGAN KABUPATEN MAGELANG. *Dinamika Pendidikan*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.15294/dp.v10i1.5096>