

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI TEKS FABEL MENGUNAKAN PORTAL RUMAH BELAJAR SISWA KELAS VII MTSN 1 KOTA SUBULUSSALAM

Candra Sihotang

MTsN 1 Kota Subulussalam Provinsi Aceh
cand.otank90@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII MTsN 1 Kota Subulussalam belum optimal. Pembelajaran belum menggunakan sumber belajar dan media yang menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan motivasi siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi teks cerita fabel dengan menggunakan Portal Rumah Belajar pada siswa kelas VIII-4 MTsN 1 Kota Subulussalam. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini dilakukan dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*action*), (3) observasi (*observation*), dan (4) refleksi (*reflection*). Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode dokumentasi, wawancara, dan metode tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan portal rumah belajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Siswa yang tuntas sebelum tindakan 6 orang (20 %), pada siklus I sebanyak 18 orang (60%), dan pada siklus II sebanyak 26 orang (86,67%). Dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran sebelum tindakan sampai dengan siklus II terjadi peningkatan. Dengan demikian guru harus memotivasi peserta didik untuk belajar secara inovatif mempergunakan sumber belajar dan media pembelajaran. Guru dapat memperkenalkan sumber belajar lain dengan mengubah paradigma bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar.

Kata Kunci: Rumah belajar; cerita fabel; hasil belajar.

Abstract

Learning Indonesian in grade VIII of MTsN 1 Kota Subulussalam is not optimal. Learning does not use learning resources and interesting media. This has an impact on the low learning outcomes and student motivation. The purpose of this study was to improve the learning outcomes of Indonesian fable story text material using the Rumah Belajar Portal for Grade VIII-4 students of MTsN 1 Kota Subulussalam. The type of research is Classroom Action Research. In this study two cycles were carried out and each cycle consisted of four stages: (1) planning, (2) action, (3) observation, and (4) reflection. The data collection methods used are the method of documentation, interviews, and test methods. The results showed that the use of rumah belajar portals can improve student learning outcomes. Students who completed the action before 6 people (20%), in the first cycle were 18 people (60%), and in the second cycle were 26 people (86.67%). It can be concluded that the quality of learning before the action up to the second cycle increased. Thus the teacher must motivate students to learn innovatively using learning resources and learning media. The teacher can introduce other learning resources by changing the paradigm that the teacher is not the only source of learning.

Keywords: Rumah belajar; fable story; learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran terpenting di sekolah. Salah satu fokus pembelajaran ini adalah memusatkan agar terwujudnya

keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Keempat keterampilan tersebut tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya, karena untuk mencapai keterampilan berbahasa yang sempurna keempat tersebut saling berkaitan (Mulyati, 2015).

Pada Kurikulum 2013, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya berpatokan pada empat ketrampilan berbahasa seperti yang sudah dijelaskan di atas. Pembelajaran kurikulum 2013 lebih mengacu pada penguasaan dan kemampuan memahami, menganalisis, menyusun dan mengidentifikasi serta membandingkan sebuah teks (Sihotang, 2019). Salah satu pembelajaran berbasis teks kurikulum 2013 pada tingkat SMP/MTs kelas VIII adalah teks cerita Fabel.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VIII-4 MTsN 1 Kota Subulussalam, bahwa ketuntasan belajar sebelum tindakan adalah enam orang dari 30 siswa atau sebesar 20% untuk materi teks cerita fabel dengan KKM 72. Pada kenyataannya selama pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, guru tidak tepat memilih media pembelajaran dan belum menggunakan berbagai sumber belajar. Guru hanya menggunakan buku teks dan menyuruh siswa membaca teks atau mengamati gambar yang ada di buku siswa. Hal ini berdampak sebagian siswa kurang aktif. Siswa menganggap bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang membosankan. Mereka akan kembali aktif ketika guru memberikan tugas, namun tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga banyak siswa yang tidak selesai mengerjakan tugas sesuai waktu yang ditentukan. Siswa juga tampak tidak termotivasi pada pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga dibutuhkan tindakan guru untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Menurut (Insyasiska, Zubaidah, & Susilo, 2015) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran.

Salah satu solusi mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah guru harus berupaya mencari solusi agar pembelajaran menarik dengan menggunakan berbagai media. Menurut (Maharani, Supriadi, & Widyastuti, 2018) agar pembelajaran tersampaikan dengan baik dan diterima siswa maka dibutuhkan inovasi terbaru yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan guna untuk membangkitkan keinginan belajar siswa dan memberikan kemudahan siswa untuk belajar. Menurut (Asyhari & Silvia, 2016) menyatakan bahwa kemudahan belajar diberikan melalui kombinasi antara pembelajaran individu personal dengan pengalaman. Seorang guru harus mengenal sifat-sifat khas dari setiap media pembelajaran. Selanjutnya guru harus menguasai teknik penyajian, mengetahui, memahami dan terampil menggunakan media tersebut sesuai dengan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai (Supriyono, Sudarmilah, Fadlilah, & Rahayu, 2015). Ketika guru menggunakan media pembelajaran, maka terjadi dua aktivitas yaitu aktivitas mengajar dan aktivitas belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara mengajar itu sendiri dengan pembelajar (Suciati, Septiana, & Untari, 2015).

Salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media dan berbagai sumber belajar. Media yang sesuai untuk jaman sekarang adalah media internet. Menurut (Putranti, 2013) internet merupakan perpustakaan yang tanpa batas cakupannya. Internet dimanfaatkan tidak hanya sebagai jendela informasi, namun sebagai media pembelajaran yang interaktif. Dengan adanya internet, proses pembelajaran dapat ditunjang oleh media pembelajaran *online*. Meluasnya jaringan internet sehingga mudah diakses, membuat media pembelajaran *online* menjadi sumber belajar dalam proses belajar mengajar.

Salah satu aplikasi pada internet yang bisa digunakan untuk media pembelajaran *online* adalah Portal Rumah Belajar. Portal rumah belajar adalah portal yang dibangun Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) untuk memfasilitasi ketersediaan materi pembelajaran. Konten yang dapat dimanfaatkan oleh pendidikan dan peserta didik seperti materi pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan gambar media pendukung, animasi, video, dan simulasi (Filoza, Hasan, & Oktavidiati, 2019). Portal rumah belajar memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Portal rumah belajar adalah platform pembelajaran yang aman bagi guru, siswa, dan sekolah berbasis LMS (*Learning Management System*). Portal rumah belajar menyediakan cara yang aman dan mudah bagi kelas untuk terhubung dan berkolaborasi antara peserta didik dan guru untuk berbagi konten pendidikan, mengelola proyek dan tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas. Portal rumah belajar juga dapat membantu guru membangun sebuah kelas maya sesuai kondisi pembelajaran di dalam kelas, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, quiz, dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran.

Selanjutnya beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan portal rumah belajar seperti (Mulyadi, 2015) menyatakan bahwa pemanfaatan portal rumah belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi sistem gerak pada manusia. Demikian juga dengan hasil penelitian dari (Filoza, Hasan, & Oktavidiati, 2019) menyatakan bahwa penggunaan portal rumah belajar berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti ingin melakukan kajian tentang bagaimana penerapan Portal Rumah Belajar dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi teks cerita fabel dengan objek penelitian adalah siswa kelas VIII-4 MTsN 1 Kota Subulussalam tahun pelajaran 2019/2020. Penggunaan Portal Rumah Belajar dianggap sesuai karena salah satu keunggulan internet adalah mampu melakukan komunikasi secara interaktif dan bersifat global.

Rumusan masalah dari penelitian ini: bagaimanakah penerapan portal rumah belajar dapat meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia materi teks cerita fabel siswa kelas VIII-4 MTsN 1 Kota Subulussalam? Selanjutnya tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah penerapan Portal Rumah Belajar dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Indonesia materi teks cerita fabel siswa kelas VIII-4 MTsN 1 Kota Subulussalam. Sedangkan manfaat penelitian ini adalah siswa dan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik termotivasi belajar. Guru harus memiliki paradigma bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar. Selanjutnya pelajaran bahasa Indonesia hendaknya disampaikan dengan menggunakan media yang mampu menyenangkan siswa dan mampu membuat siswa aktif.

METODE

1. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini meliputi kegiatan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut penjelasan setiap tindakan :

a. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap ini peneliti dengan persetujuan guru pengamat melakukan observasi. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menyusun rancangan pelaksanaan tindakan menggunakan Portal Rumah Belajar. Kemudian mendiskusikan dengan pengamat tentang cara melaksanakan pembelajaran dengan portal rumah belajar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Guru peneliti melaksanakan pembelajaran dengan portal rumah belajar, berdasarkan rencana pembelajaran yang sudah dibuat, sedangkan guru pengamat melakukan pengamatan dan memberikan masukan kepada guru peneliti yang melakukan tindakan.

c. Observasi

Dalam hal ini, pengamat mengamati pelaksanaan tindakan guna mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana yang telah ditetapkan.

d. Refleksi

Setelah dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran, peneliti dan guru pengamat melakukan diskusi untuk mencermati kembali secara rinci tentang semua yang telah dilaksanakan termasuk mengamati perubahan keberhasilan maupun hambatan-hambatan yang terjadi.

Sebagai pedoman untuk menentukan keberhasilan dalam penelitian ini maka digunakan kriteria sebagai berikut: 1) Sebagai acuan bahwa prestasi belajar siswa menunjukkan kualitas meningkat setelah dilakukan tindakan yaitu dengan membandingkan prestasi belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan dengan setelah dilaksanakan tindakan. 2). Sebagai acuan bahwa proses pembelajaran menunjukkan kualitas yang meningkat setelah dilakukan tindakan yaitu membandingkan proses pembelajaran sebelum dilaksanakan dengan setelah dilaksanakan tindakan.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-4 MTsN 1 Kota Subulussalam tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 30 sorang. Pengambilan subjek penelitian dengan mempertimbangkan kelas tersebut memiliki nilai kurang baik untuk materi teks cerita fabel. Hasil tes awal yang dilakukan terhadap 30 siswa, 24 siswa belum tuntas dan baru 6 siswa yang mencapai ketuntasan dengan KKM sebesar 72.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini di kelas VIII-4 MTsN 1 Kota Subulussalam Provinsi Aceh. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Juli dan Agustus 2019.

4. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian yang dikumpulkan menggunakan teknik observasi, dokumentasi, angket, dan wawancara.

5. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi dan angket untuk data lapangan.

6. Teknik Analisis Data

Data dianalisis berdasarkan perubahan setiap siklus tentang proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sebagai bentuk pengalaman belajar. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data-data yang terkumpul dengan teknik deskriptif komparatif yaitu untuk membandingkan keberhasilan antar siklus.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu ketuntasan belajar.

Seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 72 dan kelas tersebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 80% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 72. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar di kelas menggunakan rumus:

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

E : persentase ketuntasan belajar secara klasikal

n : jumlah siswa yang belajar tuntas

N : jumlah seluruh siswa

7. Validitas Data

Validasi data menggunakan SPSS dengan korelasi Product Moment dari Pearson. Uji validitas ini dilakukan untuk menentukan apakah setiap item soal valid. Sebuah item soal dikatakan valid apabila mempunyai dukungan yang besar terhadap skor total item.

HASIL DAN PEMBAHASAN

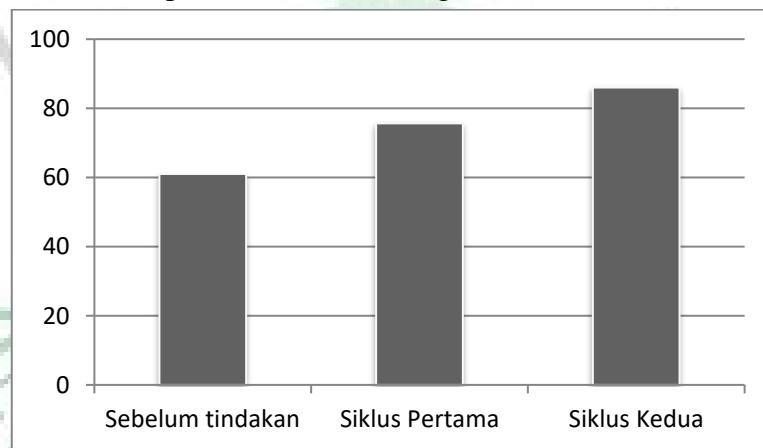
1. Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa disajikan dalam tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Prestasi belajar siswa

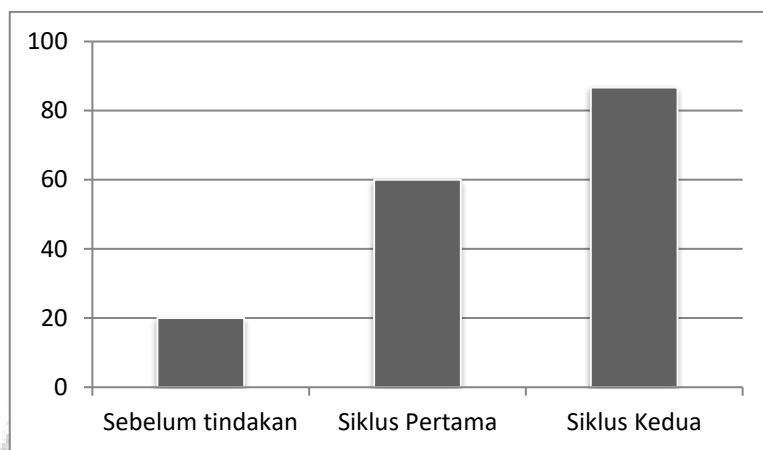
Hasil Belajar	Sebelum Tindakan	Siklus pertama	Silus kedua
Rata-rata	61,00	75,67	86,00
Tuntas	6	18,00	26
Tidak Tuntas	24,00	12,00	4
% Tuntas	20 %	60 %	86,67%
% Tidak Tuntas	80 %	40 %	13,33%
Rentang	50,00	50,00	30

Berdasarkan tabel di atas, dapat dibuat diagram rata-rata prestasi belajar siswa sejak sebelum tindakan sampai siklus kedua sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram rata-rata prestasi belajar siswa

Dari diagram di atas, dapat diketahui nilai rata-rata prestasi belajar sebelum tindakan 61,00 pada siklus I sebesar 75,67 sedangkan pada siklus II sebesar 86,00. Dengan demikian dilihat dari nilai rata-rata kelas sebelum dilakukannya tindakan sampai dengan siklus II terdapat peningkatan. Sedangkan diagram ketuntasan belajar disajikan dalam diagram berikut ini:



Gambar 2. Diagram ketuntasan belajar siswa

Dilihat dari ketuntasan belajar, sebelum tindakan siswa yang tuntas belajar sebanyak 6 orang atau 20%, pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 18 orang atau 60% sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 26 siswa atau 86,67%. Dilihat dari ketuntasan belajar dari sebelum dilakukannya tindakan sampai dengan siklus II terdapat peningkatan.

2. Pengamatan

Peningkatan hasil belajar siswa terjadi setelah guru menggunakan portal rumah belajar saat pembelajaran. Saat siklus I, guru mengoperasikan portal rumah belajar dari laptop milik guru yang ditayangkan dengan layar LCD. Kesulitan terjadi karena laptop hanya satu, sehingga siswa kurang maksimal dalam mengeksplorasi keingintahuannya. Saat siklus kedua pemanfaatan portal rumah belajar dilaksanakan dengan menggunakan smartphone. Siswa dapat menggunakan smartphone atau HP android untuk mengakses portal rumah belajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran lebih menyenangkan dengan indikator siswa belajar gembira, bersikap akrab dengan guru, belajar tanpa kelihatan tertekan, akrab dengan sesama siswa, dan bersikap terbuka dengan guru.

Tanggung jawab dan kemandirian siswa juga meningkat ditandai dengan siswa memiliki rasa percaya diri dalam mengerjakan tugas, mengerjakan tugas sesuai aturan, mempersiapkan alat-alat pembelajaran dengan baik, antusias dalam mengerjakan tugas, serta tepat waktu dalam mengerjakan tugas.

Pembelajaran dengan menggunakan portal rumah belajar juga meningkatkan keberanian berekspresi, ditandai dengan siswa berani mengerjakan simulasi yang terdapat pada portal rumah belajar, berani berpendapat, dan menjawab pertanyaan guru dengan baik.

Pemanfaatan portal rumah belajar membuat siswa lebih banyak melakukan belajar daripada mendengarkan ceramah, pembelajaran terfokus pada siswa, dan siswa mampu mencari pengetahuan sendiri.

Tabel 2. Hasil observasi proses pembelajaran sebelum tindakan

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan						
1	Peserta didik belajar dengan gembira.			√		
2	Peserta didik bersifat akrab dengan guru.		√			
3	Peserta didik belajar tanpa kelihatan tertekan.		√			

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
4	Peserta didik bersikap akrab dengan peserta didik yang lain.		√			
5	Peserta didik bersikap terbuka dengan guru.	√				
Jumlah skor		1	6	3	0	0
		10				
Kualitas suasana pembelajaran = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{10}{5} = 2,00$ (Cukup)						
Tanggung Jawab						
1	Peserta didik bertanggung jawab mengerjakan tugas.		√			
2	Peserta didik mengerjakan tugas dengan sesuai dan baik		√			
3	Peserta didik mempersiapkan alat-alat pembelajaran.		√			
4	Antusias peserta didik dalam mengerjakan tugas.		√			
5	Peserta didik tepat waktu dalam mengerjakan tugas		√			
Jumlah skor		0	10	0	0	0
		10				
Kualitas tanggung jawab peserta didik = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{10}{5} = 2,00$ (Cukup)						
Percaya Diri						
1	Pembelajaran mendorong peserta didik percaya diri.		√			
2	Peserta didik berani untuk mengajukan pendapat.		√			
3	Kualitas pertanyaan atau jawaban yang muncul.		√			
Jumlah skor		0	6	0	0	0
		10				
Kualitas percaya diri peserta didik = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{6}{3} = 2,00$ (Cukup)						

Tabel 3. Hasil observasi pembelajaran siklus pertama

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan						
1	Peserta didik belajar dengan gembira.				√	
2	Peserta didik bersifat akrab dengan guru.			√		
3	Peserta didik belajar tanpa kelihatan tertekan.			√		
4	Peserta didik bersikap akrab dengan peserta didik yang lain.			√		
5	Peserta didik bersikap terbuka dengan guru.			√		
Jumlah skor		0	0	12	4	0
		16				
Kualitas suasana pembelajaran = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{16}{5} = 3,20$ (Baik)						
Tanggung Jawab						
1	Peserta didik bertanggung jawab mengerjakan tugas.				√	
2	Peserta didik mengerjakan tugas dengan sesuai dan			√		

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	baik					
3	Peserta didik mempersiapkan alat-alat pembelajaran.			√		
4	Antusias peserta didik dalam mengerjakan tugas.			√		
5	Peserta didik tepat waktu dalam mengerjakan tugas			√		
Jumlah skor		0	0	12	4	0
		16				
Kualitas tanggung jawab peserta didik = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{16}{5} = 3,20$ (Baik)						

Percaya Diri						
No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Pembelajaran mendorong peserta didik percaya diri.			√		
2	Peserta didik berani untuk mengajukan pendapat.				√	
3	Kualitas pertanyaan atau jawaban yang muncul.			√		
Jumlah skor		0	0	6	4	0
		9				
Kualitas percaya diri peserta didik = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{10}{3} = 3,33$ (Baik)						

Tabel 4. Hasil observasi pembelajaran siklus pertama

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan						
1	Peserta didik belajar dengan gembira.					√
2	Peserta didik bersifat akrab dengan guru.				√	
3	Peserta didik belajar tanpa kelihatan tertekan.				√	
4	Peserta didik bersikap akrab dengan peserta didik yang lain.				√	
5	Peserta didik bersikap terbuka dengan guru.					√
Jumlah skor		0	0	0	12	10
		22				
Kualitas suasana pembelajaran = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{22}{5} = 4,40$ (sangat baik)						

Tanggung Jawab						
No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Peserta didik bertanggung jawab mengerjakan tugas.				√	
2	Peserta didik mengerjakan tugas dengan sesuai dan baik.				√	
3	Peserta didik mempersiapkan alat-alat pembelajaran.					√
4	Antusias peserta didik dalam mengerjakan tugas.					√
5	Peserta didik tepat waktu dalam mengerjakan tugas				√	
Jumlah skor		0	0	0	12	10
		22				
Kualitas tanggung jawab peserta didik = $\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{22}{5} = 4,40$ (sangat baik)						

Percaya Diri						
No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Pembelajaran mendorong peserta didik percaya diri.					√

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
2	Peserta didik berani untuk mengajukan pendapat.				√	
3	Kualitas pertanyaan atau jawaban yang muncul.				√	
Jumlah skor		0	0	0	8	5
		13				
Kualitas percaya diri peserta didik =		$\frac{\text{Total Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Item}} = \frac{13}{3} = 4,33$ (Sangat Baik)				

Penggunaan porta rumah belajar telah meningkatkan kualitas pembelajaran. Nilai rata-rata kualitas pembelajaran sebelum tindakan sebesar 2,00 sedangkan pada siklus pertama sebesar 3,20 dan pada siklus kedua sebesar 4,40.

Tindakan guru yang banyak memberikan kesempatan siswa untuk mencoba mengerjakan latihan soal interaktif yang ada di Portal Rumah Belajar membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Tindakan guru memberikan tugas individu pada tiap kelompok memberi kontribusi besar terhadap peningkatan rasa tanggung jawab siswa. Presentasi yang dilakukan siswa tentang hasil pembelajaran dengan portal rumah belajar memberi sumbangan besar terhadap rasa percaya diri siswa. Dengan penerapan pembelajaran di portal rumah belajar, maka pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

3. Refleksi

Saat siklus pertama, guru mengoperasikan portal rumah belajar dari laptop milik guru yang ditayangkan dengan layar LCD, dalam mengerjakan simulasi latihan interaktif siswa yang menyampaikan jawaban secara langsung. Kesulitan muncul karena laptop hanya satu, sehingga siswa kurang maksimal dalam mengeksplorasi keingintahuannya. Suasana pembelajaran mulai menyenangkan, tanggung jawab dan kemandirian siswa juga meningkat. Pembelajaran dengan portal rumah belajar juga mulai meningkatkan keberanian berekspresi, dan membuat siswa fokus pada pembelajaran. Prestasi belajar pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa atau 60% rata-rata prestasi belajar 75,67, sehingga perlu dilaksanakan siklus II dengan desain pembelajaran berbasis TIK yaitu menggunakan HP android siswa, sehingga siswa dapat menggunakan satu HP android untuk setiap kelompok.

Saat siklus II, siswa sangat antusias karena setiap siswa mempergunakan portal rumah belajar pada satu HP android setiap kelompok. Suasana pembelajaran sangat menyenangkan, tanggung jawab dan kemandirian siswa sangat meningkat. Pembelajaran dengan portal rumah belajar juga meningkatkan kemandirian berekspresi, dan membuat siswa fokus pada pembelajaran. Prestasi siswa pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 26 siswa atau 86,67%, rata-rata prestasi belajar 86 sehingga tidak perlu dilakukan siklus berikutnya.

4. Hasil Angket

Angket yang dibagikan kepada 30 siswa menghasilkan data 30 siswa atau 100% menyatakan sangat setuju bahwa portal rumah belajar dalam pembelajaran teks cerita fabel lebih menyenangkan dan tidak ditemukan yang menyatakan tidak tahu dan tidak ditemukan siswa yang menyatakan tidak setuju.

SIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini: (1) penggunaan portal rumah belajar pada siswa kelas VIII-4 MTsN 1 Kota Subulussalam terbukti meningkatkan prestasi belajar siswa. Sebelum tindakan siswa yang tuntas belajar sebanyak 6 siswa atau 20%. Pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa atau 60% sedangkan pada siklus II siswa tuntas sebanyak 26 siswa atau 86,67%. Sehingga dilihat dari ketuntasan belajar dari sebelum dilakukannya tindakan sampai dengan siklus II terdapat peningkatan, (2) penggunaan portal rumah belajar terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran teks cerita fabel di kelas VIII-4 MTsN 1 Kota Subulussalam. Sebelum tindakan sebesar 2,00 sedangkan pada Siklus I sebesar 3,20 dan pada siklus II sebesar 4,40. Dengan demikian kualitas pembelajaran dari sebelum tindakan sampai dengan Siklus II terjadi peningkatan.

Saran pada penelitian ini, (1) guru harus mempergunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi untuk belajar, (2) Guru hendaknya memiliki paradigma bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar, (3) pembelajaran bahasa Indonesia hendaknya disampaikan dengan menggunakan media yang mampu menyenangkan siswa dan mampu membuat siswa aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, V (1), hlm. 1-17.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*. I (4), hlm. 123-234.
- Filozza, A., Hasan, R., & Oktavidiati, E. (2019). Pemanfaatan Media Portal Rumah Belajar terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di SMP Negeri 3 Bengkulu Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Entrepreneurship*, VI (1), hlm. 1-9.
- Hilaliyah, H. (2015). Pengaruh Persepsi Mahasiswa atas Bahasa Indonesia dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, II (2), hlm. 115-122.
- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2015). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, VII (1), hlm. 9-21.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Maharani, M., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2018). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa*. I (1), hlm. 101-106.
- Martiningsih, R. R. (2013). Peningkatan Prestasi Belajar Himpunan Melalui Penggunaan Portal Rumah Belajar. *Jurnal Kwangsan*, I (1), hal. 18-34.
- Mulyadi, R. (2015). *Pengaruh Pemanfaatan E- Learning Menggunakan "Portal Rumah Belajar Kemendikbud" Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia*. repository.upi.edu.
- Mulyati, Y. (2015). *Hakikat Keterampilan Berbahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Putranti, N. (2013). Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, II (2), hlm. 139-147.
- Rozikin, S. (2018). Hubungan Minat Belajar Siswa dengan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kimia di SMA Negeri 1 Tebat Karai dan SMA Negeri 1 Kabupaten Kepahiang. II (1), hlm. 78-81.
- Sihotang, C. (2019). PINTAR with BUDI, Indonesia Language Learning Alternative at MTSN 1 Kota Subulussalam. *SEAMEO QITEP in Language*, IX (1), hlm. 1-13.

- Sjukur, S.B. (2012). Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, II (3), hlm. 123-234.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, II (2), hlm. 175–188.
- Sukirman, (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Insan Madani.
- Supriyono, H., Sudarmilah, E., Fadlilah, U., & Rahayu, E. T. (2015). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa dan Huruf Jawa Berbasis Adobe Flash CS6. *The 2 nd University Research Coloquium 2015*, hlm. 1-9.

