

**PENERAPAN *GROUP INVESTIGATION* DENGAN MEDIA "SIROBERT  
BERSELFIE KOMIK" UNTUK MENUMBUHKAN KELAS LITERASI,  
BERPIKIR HOTS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK  
KELAS XII IPS 2 PADA PELAJARAN EKONOMI  
DI SMA N 2 KARANGANYAR  
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**Taupik Mulyadi\*)**  
tofikmulyadi@yahoo.co.id

**Abstrak:** rumusan penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan pembiasaan literasi, berpikir HOTS dan hasil belajar ekonomi melalui penerapan *groups investigation* dengan media "sirobert berselfie komik" materi perdagangan internasional peserta didik kelas XII IPS 2 SMAN 2 Karanganyar tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Pada kondisi prasiklus belum terbagunnya budaya literasi, kemampuan berpikir HOTS pada peserta didik kelas XII IPS 2 yang berjumlah 38. Pada kemampuan awal berdasarkan wawancara singkat rata-rata peserta didik tidak suka membaca dan menulis. Kesulitan menyampaikan ide siswa yang berani menyampaikan ide atau gagasan baru 13%, dan hasil belajar ekonomi yang tuntas baru 21%. Pada Siklus I Budaya literasi siswa mengalami peningkatan dibanding sebelum tindakan. Rata-rata skor Literasi Siklus I sebesar 63 (Cukup Baik) sedangkan Literasi Siklus II 85 (Sangat Baik). Hasil kemampuan berpikir HOTS mengalami peningkatan siklus I 62 dan siklus II menjadi 83 terjadi peningkatan sebesar 33% dan melebihi target kinerja yaitu 80. Sedangkan ketuntasan belajar dari sebelum tindakan (36,84%) ke siklus II (94,74%) atau terjadi kenaikan sebesar (157%). Pada akhir siklus II ketuntasan juga sudah melebihi target ketuntasan klasikal (80%). Rata-rata nilai siswa juga meningkat dari sebelum tindakan (66,58) sampai siklus I (77,53) atau naik 16,45 %. Rata-rata nilai dari siklus I ke siklus II (83,42) naik sekitar 7,60%.

**Kata kunci:** *grou*s investigation, sirobert berselfie komik, perdagangan internasional

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan pengamatan penulis mengajar di kelas XII IPS 2 SMA N 2 Karanganyar diperoleh gambaran bawa peserta didik belum terbiasa membaca, merangkum, berdiskusi, memecahkan masalah, jarang ditemukan mengajukan ide atau pertanyaan, aktivitas pembelajaran terlalu pasif hanya terpusat pada guru.

Berdasar hasil wawancara singkat dengan enam siswa terkait literasi diperoleh gambaran bahwa lima siswa tidak suka membaca materi dan menulis dengan alasan kurang menarik. Selanjutnya Menyangkut kemampuan berpikir tingkat tinggi diketahui bahwa dari 38 siswa kelas XII IPS 2 SMAN 2 Karanganyar menunjukkan bahwa rata-rata baru 12

\*) Guru Ekonomi SMAN 2 Karanganyar

siswa yang menjawab dengan sejumlah jawaban dari pertanyaan yang disampaikan secara lisan oleh guru, ada sebanyak 5 siswa yang lancar mengungkapkan gagasannya, sedangkan berdasarkan hasil kemampuan kognitif diukur melalui tes tertulis yang mendapat nilai 75 keatas hanya 8 siswa, dan 78,95% mendapat nilai dibawah 75.

Memperhatikan kondisi tersebut peneliti bersama kolaborator berdiskusi untuk mencari solusi, mencari strategi untuk menumbuhkan kebiasaan literasi dan meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar.

Pendekatan pembelajaran tersebut harus diubah dengan cara pembelajaran aktif dan inovatif. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis akan mengkaji penelitian dengan judul: "Penerapan *Group Investigation* Dengan Media "Si Robert Berselfie Komik" Untuk Menumbuhkan Kelas Literasi, Berpikir HOTS Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII IPS 2 Pada Pelajaran Ekonomi Di SMA N 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017".

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan metode *group investigation* dengan media *si robert berselfie komik* meningkatkan pembiasaan literasi,

kemampuan berpikir HOTS, dan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XII IPS 2 SMAN 2 Karanganyar.

Penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik, guru, dan sekolah. 1) Manfaat bagi peserta didik adalah meningkatnya pembiasaan literasi, kemampuan berpikir HOTS dan hasil belajar ekonomi. 2) Manfaat bagi guru menambah pengetahuan tentang media dan pembelajaran inovatif sehingga guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. 3) Manfaat bagi sekolah meningkatnya mutu pembelajaran di SMAN 2 Karanganyar.

## **KAJIAN TEORITIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

### **Hakikat Pembelajaran Ekonomi**

Menurut Lionel Robbins "mendefinisikan ekonomi ialah suatu ilmu yang mengkaji tingkah laku manusia yang berhubungan dengan kehendak mereka yang tidak terbatas dengan sumber-sumber terbatas dengan memaksimalkan kegunaan (*utility*)". Sedangkan menurut M. Manulang pengertian ekonomi menurutnya adalah suatu ilmu yang mempelajari masyarakat dalam usahanya mencapai kemakmuran, yaitu keadaan dimana manusia dapat

memenuhi kebutuhannya dari segi pemenuhan barang atau jasa.

### **Hasil Belajar Ekonomi**

Menurut Hamalik (2008:155), "hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan ketrampilan".

Berdasarkan teori di atas maka hasil belajar ekonomi adalah hasil yang diperoleh dari serangkaian usaha dalam pembelajaran ekonomi untuk memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku. Hasil belajar ekonomi dapat berupa penguasaan terhadap sejumlah materi ekonomi melalui hasil tes (kognitif) maupun perubahan sikap (afektif). Hasil belajar ekonomi dalam penelitian ini diperoleh dari hasil tes materi Perdagangan Internasional.

### **Hakekat Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran merupakan proses mendidik, membimbing, mengarahkan dan mengevaluasi dari pelaksanaan pengajaran di sekolah. Proses pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila menggunakan model atau strategi yang tepat sesuai dengan

situasi dan lingkungannya. Dalam pendidikan banyak di temukan mode-model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin dalam Isjoni (2009: 15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen. Senada dengan Slavin, Menurut Sutirman (2013: 28) Metode pembelajaran kooperatif atau gotong royong (*cooperative learning*) adalah merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Menurut Borich (1996: 210), mengatakan pembelajaran kooperatif sangat bermanfaat dalam: 1) Membentuk sikap dan nilai, 2) Menyiapkan model tingkah laku prososial, 3) Menunjukkan alternatif perspektif dan sudut pandang, 4) Membangun identitas yang koheren dan terintegrasi, 5) Mendorong perilaku berpikir kritis, *reasoning*, dan memecahkan masalah.

Jenis-jenis pembelajaran kooperatif pembelajaran kooperatif memiliki beberapa model yaitu : 1) Metode STAD, Metode ini dikembangkan oleh

Robert Slavin dan kawan – kawan dari universitas John Hopkins. Metode ini digunakan para guru untuk mengajarkan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu, baik melalui penilaian verbal maupun tertulis. 2) Metode Jigsaw, Metode Jigsaw ini kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari empat anggota dengan latar belakang yang berbeda. 3) Metode GI (Group Investigation), Metode ini dirancang oleh Herbert Thelen dan diperbaiki oleh Sharn. Dalam metode ini siswa dilibatkan sejak perencanaan baik dalam menentukan topik maupun mempelajari melalui investigasi. Dalam metode ini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan yang baik dalam komunikasi dan proses memiliki kelompok. 4) Metode Struktural, Metode ini dikembangkan oleh Spencer Kagan, yang menekankan pada struktur–struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola–pola interaksi siswa.

### **Pengertian Group Investigation**

Berdasarkan pandangan Jhon Dewey dalam buku yang berjudul *Democracy and Education* yang menjelaskan tentang filosofi belajar, pada hakekatnya orang dapat belajar harus memiliki pasangan atau teman.

Oleh karena itu pembelajaran dalam kelas dapat mencerminkan masyarakat dan sebagai laboratorium untuk belajar tentang kehidupan nyata. Menurut Slavin (2009: 24) *Group Investigation* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan pengaturan peserta didik berkerja dalam kelompok kecil menggunakan pertanyaan kooperatif, diskusi kelompok, serta perencanaan dan proyek kooperatif.

Group Investigation merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau siswa dapat mencari melalui internet. Siswa di libatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Tipe ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok. Model Group Investigation dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri. Keterlibatan siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.

Langkah pembelajaran model group investigation menurut Trianto (2009: 80-81) pelaksanaan metode Group Investigation dibagi dalam 6 (enam) fase yaitu; 1) Tahap Pengelompokkan, pada tahap ini pemilihan topik dan membentuk kelompok investigasi, kelompok terdiri 4 s.d 6 orang secara heterogen memperhatikan karakteristik siswa baik secara akademis maupun sosial. Adapun tahapan fase ini yaitu (1) siswa mengidentifikasi sumber, topik, dan menentukan subtopik. (2) siswa bergabung pada kelompok-kelompok belajar dan melakukan investigasi atau penyelidikan berdasarkan topik yang dipelajari atau yang menarik untuk diselidiki. 2) Perencanaan, pada tahap ini siswa bersama-sama merencanakan tentang: (1) Apa yang mereka pelajari? (2) Bagaimana mereka belajar? (3) Siapa dan melakukan apa? (4) Untuk tujuan apa mereka menyelidiki topik tersebut? 3) Implementasi, yaitu tahap pelaksanaan proyek investigasi siswa, tahap ini, siswa melakukan kegiatan sebagai berikut: (1) siswa mengumpulkan informasi, menganalisis data dan membuat simpulan terkait dengan permasalahan-permasalahan yang diselidiki, (2) masing-masing anggota kelompok memberikan masukan pada setiap kegiatan kelompok, (3) siswa saling bertukar, berdiskusi, mengklarifikasi dan mempersatukan ide dan pendapat. 4) Tahap Pengorganisasian, yaitu tahap persiapan menyusun laporan, tahap ini kegiatan siswa sebagai berikut: (1) anggota kelompok menentukan pesan-pesan penting dalam proyeknya masing-masing, (2) anggota kelompok merencanakan apa yang akan mereka laporkan dan bagaimana mempresentasikannya, (3) wakil dari masing-masing kelompok membentuk tim diskusi kelas dalam presentasi investigasi. 5) Presentasi Hasil Final, yaitu tahap penyajian laporan akhir. Kegiatan pembelajaran tahap ini adalah sebagai berikut: (1) penentuan penyajian kelompok dalam berbagai variasi bentuk penyajian, (2) kelompok yang tidak sebagai penyaji terlibat secara aktif sebagai pendengar, (3) pendengar mengevaluasi, mengklarifikasi dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan terhadap topik yang disajikan. 6) Evaluasi, adalah tahap penilaian proses kerja dan hasil proyek siswa. Pada tahap ini, kegiatan guru atau siswa dalam pembelajaran sebagai berikut: (1) siswa menggabungkan masukan-masukan tentang topiknya, pekerjaan yang telah mereka lakukan, dan

tentang pengalaman-pengalaman efektifnya, (2) guru dan siswa mengkolaborasi, mengevaluasi tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan, (3) penilaian hasil belajar haruslah mengevaluasi tingkat pemahaman siswa.

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Donal P. Elly & Vernon pengertian media ada dua yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memroses serta menyampaikan informasi. Menurut arti luas, yaitu: kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

### **Media Sirobert Berselfie Komik**

Pengertian Selfie menurut Ahmad (2013) merupakan istilah untuk memotret diri sendiri. *Selfie* sering juga disebut foto diri yang belakangan ini mulai trend seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Foto diri tersebut kemudian diunggah ke media jejaring sosial, seperti *facebook*, *twiter*,

*wactshapp* dan lebih dikenal dengan istilah *selfie*.

Selanjutnya komik merupakan bentuk seni yang berbasis gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa membentuk rangkaian cerita dan dilengkapi dengan teks. Biasanya komik dicetak di atas kertas bisa dalam bentuk buku atau diterbitkan di koran atau majalah. Gambar komik biasanya dilengkapi balon-balon ucapan adakalanya disertai narasi dan penjelasan. Zaki Gufron (2008: 10).

Komik menyajikan masalah-masalah yang sesuai dengan alam hidup anak, misalnya tentang kepahlawanan, petualangan, atau kehidupan sehari-hari. Yang kemudian diakhiri cerita yang menyediakan jawaban bagi rasa ingin tahu mereka, selain itu dalam menceritakan harus menggunakan gaya bahasa langsung dan tidak berbelit-belit. Zaki Gufron (2008: 11).

Dari penjelasan tersebut bahwa komik merupakan media bergambar yang tersusun dengan alur cerita yang berisi teks atau narasi dalam balon-balon ucapan yang menyampaikan informasi menggunakan bahasa yang sederhana tidak bertele-tele. Selanjutnya manfaat komik sebagai media ajar antara lain dapat

meningkatkan minat baca siswa, memperpendek dari penjelasan teks yang panjang, dengan gambar dapat menjelaskan konsep-konsep materi, serta memanfaatkan lingkungan, lebih mudah diingat kembali atau diceritakan ulang.

### **Media Sirobert**

Media Sirobert, merupakan singkatan dari **Sistem Roda Berpengetahuan** yang mana sirobert ini merupakan media yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan materi ekonomi dan melatih keterampilan menjawab soal-soal HOTS. Struktur pada media Sirobert berbentuk bulat dengan diameter 50 cm dan bagian depan dibagi menjadi 7 bidang yang terdiri 1) Sorai, soal uraian, 2) Bata, soal tebak kata, 3) Sobat, Soal jawab singkat, 4) Soda, soal pilihan ganda, 5) Bonus, bidang mendapatkan bonus, 6) Breaking New, papan berisi informasi aktual, dan 7) Zonk, papan berisi hukuman yang bersifat mendidik.

Langkah permainan Sirobert: 1) dibentuk kelompok antara 5-6 siswa, 2) masing-masing kelompok selama 15 menit mempelajari materi, 3) siswa membuat kartu soal, dengan pertanyaan HOTS yang meliputi, Soal pilihan ganda, soal jawab singkat, soal uraian, soal tebak kata, dan kartu

berisi berita/informasi yang aktual terkait dengan materi. 4) Masing kelompok maju kedepan memainkan sirobert dengan cara memutar untuk menentukan bidang apa yang akan diperoleh. 5) kelompok menjawab sesuai perintah yang tertera dalam kartu, 6) kelompok lain memberi penilaian atas jawaban disampaikan. 7) masing-masing kelompok bermain selama 6 putaran.

### **Hakikat pembiasaan literasi**

Pengertian Literasi Sekolah dalam konteks GLS adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/atau berbicara. (Panduan Gerakan Literasi Sekolah di SMA, 2016: 3).

Sedangkan komponen literasi Menurut Ferguson menjelaskan bahwa komponen literasi meliputi literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. (Panduan Gerakan Literasi Sekolah di SMA, 2016: 6).

### **Indikator Literasi Tahap Pembiasaan**

Indikator yang digunakan untuk mengukur ketercapaian literasi pada tahap pembiasaan menggunakan

beberapa indikator sebagai berikut; 1) melakukan kegiatan 15 membaca, 2) siswa memiliki jurnal membaca, 3) siswa membaca dengan senang, 4) siswa memiliki bahan bacaan, 5) siswa membuat poster kampanye membaca, 6) siswa menempelkan rangkuman dalam mading, 7) siswa melakukan diskusi, dan 8) Siswa menciptakan lingkungan sekitarnya yang bersih.

### **Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)**

*Higher Order Thinking Skills* (HOTS), didefinisikan dan didalamnya termasuk berpikir kritis, logis, reflektif, metakognisi, dan kreatif (King, 2011). Semua keterampilan tersebut aktif ketika seseorang berhadapan dengan masalah yang tidak biasa, ketidakpastian, pertanyaan, dan pilihan.

Menurut Taksonomi Bloom Revisi bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi ada beberapa kategori yang meliputi, tingkat *Analyze* (menganalisis), *Evaluate* (Mengevaluasi), dan *Create* (Mencipta). a) *Analyze* (Menganalisis), meliputi kemampuan untuk memecahkan suatu kesatuan menjadi bagian-bagian dan menentukan bagaimana bagian-bagian tersebut dihubungkan satu dengan yang lain.

b) *Evaluate* (Mengevaluasi), kemampuan melakukan judgement berdasarkan pada kriteria dan standar tertentu. Evaluasi mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu yang berdasar kriteria tertentu, yang terdiri dari memeriksa dan mengkritik.

c) *Create* (Mencipta) yaitu, mengeneralisasikan ide baru, produk atau cara pandang baru dari suatu kejadian.

Berdasar teori Benyamin Bloom untuk mengukur berpikir tingkat tinggi meliputi; 1) Analisis, (a) Menganalisis informasi yang masuk dan membagi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola dan hubungannya, (b) Mampu mengenali dan membedakan faktor penyebab dan akibat, (c) Merumuskan pertanyaan. 2) Sintesis, (a) Membuat generalisasi ide, (b) Merancang sesuatu untuk memecahkan masalah, (c) Mengorganisasikan unsur-unsur menjadi struktur baru. 3) Evaluasi, (a) Memberikan penilaian terhadap solusi atau gagasan memastikan nilai efektifitas atau manfaatnya, (b) Membuat hipotesis, mengkritik dan pengujian, (c) Menerima atau menolak



suatu pernyataan berdasar kriteria yang ditetapkan.

### **Kerangka Berpikir**

Model Group Investigation menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa berperan aktif dalam diskusi-diskusi kelompok belajar dalam rangka memecahkan permasalahan yang dihadapi. Untuk lebih mengefektifkan model tersebut dipadukan dengan media yaitu *Selfie* Komik dan permainan Sirobert dalam pelajaran ekonomi, karena pada media *Selfie* Komik diharapkan dapat menumbuhkan kelas literat karena siswa diberi kesempatan melakukan aktivitas membaca, menulis, membuat kosep, membuat skrip alur cerita dan mengkomunikasikan kembali dengan baik. Sedangkan permainan Sirobert diharapkan menjadi jembatan bagaimana siswa dapat berpikir HOTS melalui permainan dengan menggunakan soal-soal ekonomi yang bertipe HOTS. Dari pemikiran tersebut penerapan Group Investigation dengan media Sirobert Berselfie Komik dapat meningkatkan pembiasaan literasi, berpikir HOTS dan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XII IPS 2 SMAN 2 Karanganyar semester 1 tahun pelajaran 2016/2017.

### **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teoritis dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut: 1) Metode Group Investigation dengan media selfie komik dan sirobert efektif untuk membiasakan literasi siswa dalam pelajaran ekonomi. 2) Metode Group Investigation dengan media sirobert berselfie selfie komik efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa dalam pelajaran ekonomi. 3) Metode Group Investigation dengan media selfie komik dan sirobert efektif meningkatkan hasil belajar ekonomi.

### **Metode Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2016/2017 di kelas XII IPS 2 SMAN 2 Karanganyar pada materi ekonomi pokok bahasan perdagangan internasional dengan jumlah peserta didik 38 orang yang terdiri 11 laki-laki dan 17 perempuan. Alasan penulis melakukan penelitian dikelas ini adalah tingkat penguasaan materi dikelas tersebut paling rendah dibanding kelas lain.

Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklus 6 pertemuan dan setiap pertemuan adalah 2 jam pelajaran sehingga jumlah keseluruhan 12 kali pertemuan.

Data kondisi awal Kegiatan pembelajaran pra siklus guru melakukan pengamatan proses pembelajaran terutama mengobservasi kebiasaan literasi siswa sebelum guru melakukan tindakan. Pengamatan langsung dalam pembelajaran menggambarkan situasi kelas yang tidak ada pembiasaan literasi, siswa malas membaca, mencatat, menyampaikan gagasan, sulit menyampaikan pandangan yang berbeda dan siswa kurang fokus.

Sedangkan kemampuan berpikir HOTS, dilihat kemampuan kognitif yang diukur melalui tes tertulis yang mendapat nilai 75 keatas 8 siswa, dan 78,95% mendapat nilai dibawah 75.

Teknik pengumpulan data dengan observasi dan tes tertulis, analisis data pembiasaan literasi, berpikir HOTS dan hasil belajar ekonomi menggunakan teknik deskriptif komparatif dan dilanjutkan analisis kritis melalui refleksi dengan membandingkan data dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

Penelitian ini dikatakan berhasil jika telah memenuhi indikator kinerja

sebagai berikut: 1) Rata-rata skor pembiasaan literasi tercapai minimal 80, 2) Rata-rata nilai kemampuan berpikir HOTS tercapai minimal 80, 3) Nilai Individu siswa dan nilai rata-rata klasikal mencapai KKM yang ditetapkan minimal 75 dan secara klasikal mencapai minimal 80% dari seluruh siswa telah tuntas.

## **HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASANNYA**

### **Deskripsi Data Kondisi Awal**

Pembiasaan literasi sebelum diadakan tindakan, guru menerapkan pembelajaran secara langsung dengan model ceramah dan menggunakan media hanya sebatas *power point* untuk menjelaskan materi ekonomi pokok bahasan Pasar Modal Dalam Perekonomian. Model pembelajaran langsung tersebut berdampak terhadap pembiasaan literasi peserta didik yang rendah, menurut hasil observasi awal pembiasaan peserta didik seperti, membaca 15 menit, siswa membuat jurnal membaca, siswa membaca dengan senang, miliki bahan bacaan ruang kelas, ada poster kampanye membaca dalam kelas, Peserta didik menempelkan hasil tulisannya di mading kelas, diskusi kelas, dan lingkungan kelas bersih dan sehat belum terbiasa adapun hasil

observasi pembiasaan kelas belum terlihat baik.

Gambaran tingkat berpikir tingkat tinggi pada saat pra siklus kemampuan beripikir HOTS dilihat dari keterampilan analisis hanya mendapat nilai 33 dengan kategori rendah, keterampilan sitesis mendapat nilai 32 kategori rendah, dan keterampilan evaluasi 26 kategori rendah. Melihat gambaran tersebut rata-rata kemampuan berpikir HOTS kelas XII IPS 2 sebelum tindakan masih dalam kategori rendah.

Hasil belajar sebelum dilakukan tindakan pada materi Pasar Modal Dalam Perekonomian masih rendah apabila dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan yakni 75 hanya dicapai oleh 14 siswa atau 38,89%, sedangkan 24 (66,67%) siswa memperoleh nilai kurang dari KKM atau belum tuntas.

### **Deskripsi Data Siklus I**

#### **Kegiatan Pembelajaran Siklus I**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I menggunakan pembelajaran dengan metode Group Investigation dengan media bertujuan mendorong pembiasaan literasi siswa dan belajar ekonomi. Peneliti memanfaatkan media *Selfie* Komik dan Sirobert untuk meningkatkan literasi dan kemampuan berpikir HOTS dan hasil belajar.

Kegiatan dilaksanakan sesuai rencana yaitu 6 kali pertemuan pada pelaksanaan pembelajaran 1) guru mengajak peserta didik membaca 15 menit dilanjutkan dengan diskusi, menyusun rangkuman, membuat slogan-slogan kampanye membaca yang di tempelkan di mading kelas.



Gambar 1: Peserta didik membaca dan berdiskusi

2) guru menjelaskan kompetensi inti dari materi perdagangan internasional selanjutnya siswa diajari bagaimana membuat komik dari foto-foto selfie. Komik yang dibuat memuat sebuah cerita yang didalamnya ada konten materi ekonomi perdagangan internasional, siswa diajak menyusun topik, membuat skenario cerita dan mengidentifikasi materi apa yang harus dibuat dalam cerita komik.



Gambar 2: mempresentasikan komik

3) selanjutnya untuk mengukur kemampuan siswa setelah belajar maka siswa diajak bermain dengan sirobert, permainan dilakukan secara berkelompok dengan cara memutar sebanyak 6 kali putaran yang dilakukan oleh anggota kelompok. Pada permainan ini dapat dilihat bagaimana kemampuan siswa dalam memahami materi karena soal yang disusun harus menggunakan tipe soal HOTS.



Gambar 3: Aktivitas siswa bermain dengan media sirobert

### Data Pengamatan Siklus I

#### Pembiasaan Literasi Siklus I

Pembiasaan literasi pada siklus I setelah tindakan terjadi perubahan pembiasaan dibanding sebelum tindakan. Rata-rata pembiasaan literasi dalam pembelajaran ekonomi pada siklus I adalah 63 dengan kriteria cukup baik, nilai tertinggi 68 dan nilai terendah 55, kondisi ini mengalami perubahan dibanding pratindakan yang mana menurut data yang diolah bahwa rata-rata pembiasaan literasi prasiklus

sebesar 41 dengan predikat kurang baik.

Pembiasaan literasi siswa pada Siklus I setelah menggunakan model Group Investigation dengan media Selfie komik dan Sirobert sudah mengalami perubahan dari kondisi awal akan tetapi belum sesuai kriteria keberhasilan tindakan. Target yang diharapkan pada indikator kinerja adalah apabila telah mencapai nilai sebesar 80. Pembiasaan literasi pada Siklus I yang paling dominan dalam membaca 15 menit dengan nilai 72 dan terendah siswa belum memiliki bahan bacaan dengan nilai 41 (kurang baik).

### Data Kemampuan Berpikir HOTS Siklus I

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa dapat diukur melalui indikator analisis, sintesis, dan evaluasi menggunakan observasi dari kegiatan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data dari diperoleh gambaran sebagai berikut;

Tabel 1: Observasi Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Siklus I

No	Indikator	Pertemuan					Rata-rata	Ket
		1	2	3	4	5		
1	Analisis	62	63	64	65	66	64	C
2	Sintesis	60	61	62	63	64	62	C
3	Evaluasi	59	60	61	62	64	61	R

Data tabel 1 tersebut menjelaskan bahwa kemampuan berpikir HOTS dari kemampuan menganalisis rata-rata 64 kategori cukup tinggi, kemampuan mensintesis sebesar 62 kategori cukup tinggi, sedangkan kemampuan evaluasi sebesar 59 kategori rendah. Kemampuan berpikir HOTS mengalami peningkatan bila dibandingkan sebelum tindakan kemampuan menganalisis sebesar 33, sintesis 32, dan evaluasi 26 dengan kategori rendah. Walaupun mengalami peningkatan akan tetapi bila dibandingkan dengan target kinerja belum tercapai, adapun keberhasilan indikator kinerja kemampuan berpikir HOTS adalah 80.

#### Data Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan hasil evaluasi Siklus I hasil belajar Ekonomi materi Perdagangan Internasional rata-rata nilai 77,53, jumlah siswa yang tuntas 28 (73,68%) yang tidak tuntas 10 (26,32%). Jadi rata-rata nilai mengalami kenaikan sebesar 10,95 dibanding Pra Siklus rata-rata nilai sebesar 66,58. Sedangkan siswa yang tuntas juga mengalami kenaikan menjadi 28 siswa dibanding Pra Siklus hanya sebesar 14.



Gambar 4: Hasil belajar siklus I

#### Refleksi Siklus I

Hasil data observasi menunjukkan bahwa setelah menerapkan model Group Investigation dengan media selfie komik dan Sirobert menunjukkan bahwa pembiasaan literasi dari 8 indikator mengalami kenaikan sebesar 52% prasiklus nilai 41 sedangkan siklus I 63. Sedangkan kemampuan berpikir HOTS siswa dalam belajar ekonomi sudah menunjukkan kenaikan dari yang semula (Pra Siklus) kemampuan Analisis 33, sintesis 32, dan evaluasi 26 sedangkan data siklus I kemampuan analisis 64, sintesis 62, dan evaluasi 61, sehingga rata-rata mengalami kenaikan sebesar 107%. Hasil belajar juga mengalami kenaikan sebesar 10,95. Rata-rata nilai Pra Siklus 66,58 sedangkan Siklus I 77,53. Jumlah siswa yang tuntas 28 (73,68%) yang tidak tuntas 10 (26,32%) mengalami kenaikan dibanding Pra Siklus siswa yang tuntas 14 yang tidak tuntas 24.

Hasil Siklus I pembiasaan literasi secara kualitas sudah mengalami

peningkatan, kemampuan berpikir HOTS juga mengalami peningkatan namun demikian belum sesuai target. Oleh karena itu peneliti berdiskusi dengan kolaborator mengidentifikasi permasalahan dan menentukan langkah-langkah tindakan pada Siklus II. Adapun identifikasi yang ditemukan adalah sebagai berikut; 1) Pembiasaan literasi dalam hal membaca 15 menit belum optimal karena siswa belum semua memiliki bahan bacaan sendiri, dan proses diskusi belum tercipta dengan baik masih beberapa siswa saja yang dominan berbicara. Siswa masih belum memperhatikan penjelasan guru oleh karena itu perlu adanya perhatian bagi siswa yang kurang aktif diberi tugas untuk mempresentasikan dan menjawab pertanyaan pada permainan sirobert. 2) Daya ingat masih dalam menjawab soal dan permainan sirobert masih perlu ditingkatkan. Langkah yang dilakukan komik dibuat buku dengan perbaikan kualitas penggunaan bahasa yang benar dan memperbanyak materi dalam percakapan, selanjutnya semua siswa membaca secara bergantian kemudian merangkum dan menyampaikan didepan kelas dan ditempel di dinding. 3) Untuk meningkatkan kemampuan penguasaan materi khususnya materi

konsep teori absolute dari Adam Smith juga nilai tukar dalam negeri, siswa diharuskan membaca komik dan melakukan investigasi secara berulang selanjutnya membuat ringkasan, kartu soal dan jawabannya.

Perlu dilanjutkan ke Siklus II karena hasilnya belum sesuai target dari indikator kinerja, khususnya ditekankan pada masalah yang ditemukan.

### **Deskripsi Data Siklus II**

#### **Kegiatan Pembelajaran Siklus II**

Pelaksanaan Siklus II peneliti masih menggunakan metode Group Investigation dengan media *Selfie* Komik dan Sirobert dalam proses belajar di Kelas XII IPS 2 SMAN 2 Karanganyar terutama menekankan pada hasil refleksi Siklus I.

Perencanaan tindakan pada Siklus II peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Menyiapkan rencana pembelajaran (RPP) dengan model Group Investigation dengan media *Selfie* Komik dan Sirobert, RPP disusun untuk 12 jam (6 pertemuan), 2) Menyiapkan bahan bacaan untuk membiasakan literasi siswa dalam belajar ekonomi, 3) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati pembiasaan literasi dan berpikir

HOTS, 4) Menyiapkan Lembar Evaluasi (Tes) Siklus II berupa tes uraian materi Kerjasama Ekonomi Internasional, 5) Guru membentuk kelompok yang merata dengan memperhatikan jenis kelamin dan kemampuan siswa. Pada kegiatan inti aktivitas guru dan peserta didik adalah:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran selanjutnya membentuk kelompok,
- 2) Guru mengajak peserta didik membaca selama 15 menit dari buku yang telah disiapkan guru dan mencari sumber belajar lain seperti media internet, koran ataupun bacaan lainnya.
- 3) kelompok menyusun komik dengan foto selfie dari materi yang telah dibaca dengan menyusun skrip atau dialog terlebih dahulu dengan menggunakan bahasa yang baik.



Gambar 5: Siswa menilai hasil kelompok lain

- 4) hasil komik dipresentasikan dan kelompok lain memberi masukan dan menilai karya kelompok lain.
- 5) Guru dan peserta didik melanjutkan evaluasi dengan menggunakan permainan sirobert, namun siswa diminta untuk

membuat kartu soal yang akan digunakan untuk permainan.



Gambar 6: siswa bermain sirobert

### **Data Pengamatan Siklus II**

#### **Pembiasaan Literasi Siklus II**

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer, deskripsi pembiasaan literasi siswa siklus II dari rata-rata skor setiap pertemuan diperoleh skor 85 ini menunjukkan bahwa pembiasaan literasi pada Siklus II dapat dikatakan sangat baik.

Hasil observasi pembiasaan literasi siswa dalam proses pembelajaran pada siklus II mengalami kenaikan dibanding dengan Siklus I yaitu rata-rata pembiasaan literasi siklus II sebesar 85 secara kualitas dikatakan sangat baik, sedangkan Siklus I rata-rata sebesar 63 sehingga mengalami kenaikan 36%.

### **Data Kemampuan Berpikir HOT**

#### **Siklus II**

Hasil observasi kemampuan berpikir HOTS siswa setelah

menggunakan model Group Investigation dengan media Selfie Komik dan Sirobert mengalami kenaikan dibanding dengan siklus I. Kemampuan berpikir HOTS menurut Menurut Taksonomi Bloom bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat dilihat tingkat menganalisis, Mengevaluasi, dan Mencipta.

Rata-rata kemampuan berpikir HOTS pada siklus II sebagai berikut aspek analisis 81, sintesis 84, dan evaluasi 84, data tersebut dengan jelas bahwa terjadi kenaikan kemampuan HOTS dari siklus I 64 ke siklus II sebesar 83 mengalami kenaikan 33%.

### Data Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi Siklus II hasil belajar ekonomi materi Kerjasama Ekonomi Internasional rata-rata nilai 83,42, jumlah siswa yang tuntas 36 (94,74%) yang tidak tuntas 2 (5,26%). Jadi rata-rata nilai mengalami kenaikan sebesar 5,59 dibanding Siklus I rata-rata nilai sebesar 77,53. Sedangkan siswa yang tuntas juga mengalami kenaikan menjadi 36 siswa dibanding Siklus I hanya sebesar 28.



Gambar 7: Hasil Belajar Siklus II

### Refleksi Siklus II

Hasil data observasi menunjukkan bahwa setelah menerapkan model Group Investigation dengan media Selfie Komik dan Sirobert menunjukkan bahwa pembiasaan literasi siswa dalam belajar ekonomi sudah menunjukkan kenaikan dibanding dengan Siklus I yaitu rata-rata pembiasaan literasi siklus II sebesar 85 secara kualitas pembiasaan literasi siklus II dapat dikatakan Sangat Baik, sedangkan Siklus I rata-rata sebesar 63 (Cukup Baik) sehingga mengalami kenaikan rata-rata sebesar 36%. Sedangkan kemampuan berpikir HOTS juga mengalami kenaikan dari siklus I sebesar 62 menjadi 83 pada siklus II. Jumlah siswa yang tuntas 36 (94,74%) yang tidak tuntas 2 (5,26%). Jadi rata-rata nilai mengalami kenaikan sebesar 5,59 dibanding Siklus I rata-rata nilai sebesar 77,53. Sedangkan siswa yang tuntas juga mengalami kenaikan menjadi 36 siswa dibanding Siklus I hanya sebesar 28 siswa.

Hasil Siklus II pembiasaan literasi secara kualitas sudah sangat baik (85), kemampuan berpikir HOTS 83 (Tinggi) dan hasil belajar sudah meningkat dan melampaui target yaitu 84,05



sedangkan target 80, dan hasil belajar secara klasikal tingkat ketuntasan mencapai 94,74% sedangkan target sebesar 80% dari seluruh siswa, oleh karena itu tidak perlu dilanjutkan ke siklus III.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus I dan siklus II dapat disimpulkan sebagai berikut: Pelaksanaan model Group Investigation dengan media Selfie Komik dan Sirobert dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi, yang dapat meningkatkan pembiasaan literasi, kemampuan berpikir HOTS dan Hasil belajar. Karena model tersebut dapat mendorong kegiatan membaca, menulis, berdiskusi, berkerja secara kelompok, dan mampu membawa pola pikir kritis melalui kegiatan investigasi. Pembiasaan Literasi siswa mengalami peningkatan dari sebelum tindakan, Siklus I dan Siklus II, rata-rata pembiasaan literasi Siklus I 63 dan Siklus II 85 terjadi peningkatan 36%. Kemampuan berpikir HOTS siswa mengalami perubahan menjadi lebih baik, rata-rata kemampuan berpikir HOTS siklus I 62 dan siklus II menjadi 83 terjadi peningkatan sebesar 33%. Hasil

belajar siswa meningkat sebelum tindakan jumlah siswa yang tuntas 14 (36,84%) meningkat menjadi 28 (73.68%) pada siklus I dan 36 (94.73%) pada siklus II. Pada akhir siklus II ketuntasan sudah melebihi target ketuntasan klasikal (80%).

### **Saran**

Beberapa saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini adalah: Bagi guru ekonomi sebaiknya dapat menggunakan media sirobert berselfie komik dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir HOTS dan hasil belajar. Bagi sekolah, mempublikasikan hasil penelitian. Bagi MGMP, memberikan kesempatan untuk medesiminasikan hasil penelitian sehingga dapat digunakan guru-guru lain.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, Aris. 2013. Sejarah Selfie Serta Efek Positif dan Negatifnya. Di unduh pada 03 Septemeber, 2014 dari <http://alltutorial.net/sejarah-selfie-serta-efek-positif-dan-negatifnya/>
- Bloom, Benjamin S dkk. 1956. *Evaluation to Improve Learning*. Published by Allyn and Bacon, Boston
- Borich, Gary D (1996). *Effective Teaching Methods* 3th Edition.

- New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Eastman, Susan Tyler dan Ferguson, Douglas A. 2009. *Media Programming: Strategies & Practices*. Boston USA: Thomson Wadsworth.
- Gufron, Zaki. 2008. *Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Qiro'ah*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta: Tidak diterbitkan
- Hamalik, O. 2008. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Pekanbaru: ALFABETA
- John Dewey, *Democracy and Education*, (New York : Macmillan, Originally Published, 1916),
- King, Ludwika G, Faranak R. *Higher Order Thinking Skill. Assesment Evaluation Education Services Program*. [http://www.cala.fsu.edu/files/higher\\_order\\_thinking\\_skills.pdf](http://www.cala.fsu.edu/files/higher_order_thinking_skills.pdf), (diakses 31 Desember 2015).
- Manullang, 2008, *Dasar-Dasar Manajemen*, Yogyakarta: Ghalia Indonesia (GI)
- Nana Sudjana 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*, Sinar Baru Bandung *Cerdas Berhitung BSE* – Nur Fajriyah, Defi Triratnawati (2010:149) *Gemar Belajar Matematika*, Buchori Jumadi (2011:114)
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudirman. 2004. *Aktivitas Belajar*. <http://makalahpendidikan-sudirman.blogspot.com/2016/01/aktivitas-belajar.html>
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta. Graha Ilmu
- Sutrianto, dkk. 2016. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Atas*. Jakarta. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group