

Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Materi Daur Ulang Limbah Siswa Kelas X A UPT SMA Negeri Olahraga melalui Pembelajaran Berorientasi *Lifeskill*

Utami Dewi

SMA Negeri Olahraga, Indonesia

Email: utamidewi@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini yakni untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar biologi materi daur ulang limbah siswa kelas X A UPT SMA Negeri Olahraga melalui pembelajaran berorientasi *lifeskill*. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan jika kemajuan belajar siswa Kelas X A UPT SMA Negeri Olahraga pada siklus 1,2 dan 3 mengalami peningkatan pada materi yang telah dipahami. Dengan adanya LKS yang disesuaikan dengan hasil jurnal belajar, siswa Kelas X A lebih tertantang untuk berani mengeluarkan pendapat yang berbeda dan dapat menemukan jawaban pada materi yang masih meragukan karena LKS yang diberikan pada tiap siklus mengacu pada siklus sebelumnya. Selain itu, melalui implementasi Menganalisis jenis-jenis limbah dan daur ulang limbah, dan Membuat produk daur ulang limbah ini hasil belajar berdasarkan kemampuan kognitif yang didapat dari pos tes selama 3 kali siklus telah mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM) sebanyak 26 siswa siswa sedangkan yang belum memenuhi SKM sebanyak 6 siswa, sedangkan ketuntasan kelas mencapai 86,6 %. Pencapaian angka ini diperoleh dari rata-rata nilai pos tes selama 3 kali siklus, jadi dapat disimpulkan bahwa siswa. Kelas X A telah mencapai ketuntasan kelas karena dapat mencapai hasil lebih dari 85%.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip>

Sejarah artikel

Diterima pada : 7 – 07 – 2022

Disetujui pada : 25 – 07 – 2022

Dipublikasikan pada : 1 – 08 – 2022

Kata kunci: Kompetensi Guru, profesional dan Supervisi

DOI:<https://doi.org/10.28926/jpip.v2i3.484>

Biologi adalah mata pelajaran yang mengkaji makhluk hidup dan terkait erat dengan alam dan keberadaan manusia biasa. Ilmu pengetahuan terkait erat dengan realitas, ide, dan standar. Mata pelajaran IPA digaribawahi pada pertemuan siswa dalam menciptakan kemampuan dan siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk memperoleh informasi logis dan pemahaman yang berhubungan dengan unsur-unsur lingkungan normal dan selanjutnya dalam kehidupan sehari-hari biasa (Misterius 2006). Latihan pembelajaran dan pembelajaran di kelas X Sebuah UPT Game SMA Negeri diketahui asalkan memang selama ini pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih menggunakan strategi bicara dan secara umum akan bersifat hipotetis dan unik. Selain itu, pendidik juga tidak memberikan pintu terbuka kepada siswa untuk belajar dalam rangka menangani atau menangani masalah, bekerja sama, membuat item atau karya dan memamerkannya. Pembelajaran yang dilakukan belum disesuaikan dengan kemampuan yang diperoleh siswa (terletak *lifeskill*). Dengan demikian, hal ini mempengaruhi kurangnya pemahaman siswa terhadap materi IPA sehingga hasil belajar siswa masih kurang memadai. Hal ini juga diperkuat dengan diperolehnya nilai tipikal mata pelajaran IPA materi lingkungan, yaitu 63,87 dari Model Ketuntasan Dasar (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 65. Salah satu upaya untuk meningkatkan gerak siswa dan hasil belajar Pada materi penggunaan kembali pemborosan di UPT SMA Negeri Game adalah menerapkan kemampuan dasar pembelajaran cerdas tersusun. Menurut Kunandar (2007), *Kemampuan fundamental adalah kemampuan yang dibutuhkan individu untuk mencoba menghadapi masalah kehidupan dan kehidupan secara normal tanpa merasa terkekang, kemudian secara proaktif dan inovatif mencari dan menemukan pengaturan sehingga dapat menaklukkannya. Ide keterampilan dasar memberi siswa kesempatan pertumbuhan yang lebih menarik. Selain itu, dalam pendidikan dan*

pengalaman pendidikan siswa dapat berkolaborasi dengan iklim, menghasilkan siswa yang dinamis, imajinatif, kreatif dan berguna serta penting bagi mereka serta kehidupan mereka hari ini dan nanti. (Pradana, 2021).

Pembelajaran lifeskill-put together dipilih sehubungan dengan pemborosan bahan-bahan yang digunakan kembali karena bergantung pada keberadaan pemborosan keluarga anorganik yang disampaikan dalam jumlah besar secara konsisten. Menurut Imam Rahayu (2007), pemborosan adalah penumpukan suatu usaha atau kegiatan yang umumnya tidak dibutuhkan oleh masyarakat setempat atau barang-barang yang dibuang karena dianggap tidak berguna atau saat ini tidak yg dibutuhkan. Lebih dari penciptaan pemborosan ini dapat membawa beberapa masalah untuk iklim. Sampah alam harus ditangani secara khusus agar lebih bermanfaat dan bernilai finansial (Lestariningsih et al., 2022). Demikian pula dalam penanganan pemborosan, penting untuk fokus pada salah satu standar 4R (penggunaan kembali, pengurangan, penggunaan kembali, dan penggantian). Sampah dapat diolah menjadi barang-barang utilitarian, misalnya kerja telaten, bungkus, kotak tisu/kotak permata, dan payung, yang semuanya berasal dari sampah kertas dan sampah plastik. Sebagaimana ditunjukkan oleh Istiyarsih (2008), penerapan lifeskill-arrange training untuk menghambur-hamburkan materi reusing dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa UPT SMA Negeri Olah Raga. Nilai normal kelas yang paling tinggi adalah 81 dan nilai normal kelas yang paling rendah adalah 77. Manfaat khas dari memperoleh hasil dari semua tes kelas adalah 79 dengan kulminasi 100 persen (Pradana, Suryanto, & Meiyuntariningsih, 2021).

Hasil tersebut telah memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Pembelajaran berbasis lifeskill memberikan wawasan langsung kepada siswa. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh siswa karena latihan siswa sendiri. Mempelajari wawasan, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan item yang akan dipertimbangkan tanpa menggunakan perantara. Karena pengalaman langsung ini, ada kecenderungan hasil yang diperoleh siswa menjadi konkret sehingga memiliki presisi yang tinggi. Belajar melalui latihan atau pengalaman langsung akan lebih kuat dalam memiliki pilihan untuk merakit mentalitas, kemampuan, penalaran yang menentukan dan lain-lain, bila dibandingkan dengan pembelajaran repetisi saja. Berdasarkan landasan di atas, ilmuwan menerapkan kemampuan dasar yang diatur dalam pembelajaran untuk meningkatkan gerakan siswa dan hasil belajar. Eksplorasi ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan kemampuan mahasiswa melalui pemanfaatan sampah di lingkungan umum. Dari penggambaran di atas, pakar tertarik untuk mengambil judul: Pemanfaatan lifeskill-sished figuring how to expand exercise and learning result of sciences learning materials for waste reusing for the class X An UPT SMA Negeri Olah Raga (Pradana, Prastika, Mudawamah, & Yogi, 2022).

METODE

Penelitian ini dipimpin oleh UPT Game SMA Negeri. Penelitian di kelas X Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019 semester II dari bulan Januari sampai Jalan 2019. Jumlah siswa sebanyak 26 orang. Materi yang digunakan adalah mata pelajaran IPA. Kajian ini menggunakan penelitian kegiatan balai studi (activity research) yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat fase, lebih spesifiknya: menyusun (planing), melaksanakan kegiatan (acting), memperhatikan (notcing) yang diselesaikan oleh empat saksi mata dan reflecting (merefleksikan). Akibat penampilan pada siklus satu digunakan untuk menyelesaikan kegiatan pada siklus dua dan akibat dari penampilan pada siklus dua digunakan untuk menyelesaikan kegiatan pada siklus tiga, dst. (Gambar 1).



Gambar 1. Siklus Penelitian

Sumber informasi untuk review ini adalah siswa kelas X An UPT Game SMA Negeri dan instruktur pendamping untuk mata pelajaran IPA. Informasi dalam penelitian ini adalah informasi kuantitatif dan informasi subjektif meliputi hasil belajar siswa (LKS, tugas/item, dan penilaian), latihan siswa (selama siklus pembelajaran dan pertunjukan) dan pelaksanaan dan reaksi siswa dan guru terhadap penggunaan kemampuan dasar. mengatur pembelajaran pada materi tersebut. menyia-nyiakan penggunaan kembali. Informasi dibedah menggunakan persamaan yang menyertainya.

Data hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai evaluasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai akhir} = \frac{(\text{Nilai Hasil Karya / Produk}) + (\text{Nilai LKS}) + (2 \times \text{Nilai Evaluasi})}{4} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang nilai hasil belajar} \geq 65}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Data aktivitas siswa dan kinerja guru dihitung dengan menggunakan rumus

$$\text{Penilaian Aktivitas Siswa (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Kelulusan klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai aktivitas tinggi}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Penilaian Kinerja Guru (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun datan tanggapan siswa dan guru dihitung sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

f = Jumlah yang menjawab (Ya/Tidak)

N = Jumlah keseluruhan yang menjawab

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil jurnal belajar pada siklus pertama, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang belum dipahami jumlah jawaban terbanyak adalah 28 atau 26%. Data ini menjadi acuan untuk penulis dalam memberikan materi dan LKS pada siklus selanjutnya. Dari hasil jurnal siswa pada siklus 2, maka dapat diambil kesimpulan bahwa materi yang belum dipahami siswa dengan jumlah jawaban siswa adalah 25 atau 55%. Dari data ini akan menjadi acuan bagi penulis dalam memberikan materi maupun LKS sesuai dengan hasil jurnal belajar. Sedangkan Dari hasil jurnal belajar siswa pada siklus 3, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang belum dipahami jumlah jawaban terbanyak adalah 24

atau 53%. Siswa ingin mengetahui lebih jauh mengenai bentuk partisipasi bangsa Indonesia serta contohnya dalam berbagai bidang. Hasil pengamatan tentang aktivitas siswa dalam Menganalisis jenis-jenis limbah dan daur ulang limbah, dan Membuat produk daur ulang limbah jika dimasukkan pada rumus dan nilai rata-rata kemampuan afektif pada siklus 1 = 58.8%. Rata-rata kemampuan Psikomotor pada siklus 1 = 60.4%. Rata-rata kemampuan afektif pada siklus 2 = 64,2%. Rata-rata kemampuan psikomotor pada siklus 2 = 61.2%. Sedangkan rata-rata kemampuan afektif pada siklus 3 = 69.2%. Rata-rata kemampuan psikomotor pada siklus 3 = 67.9%.

Tabel 1. Rekapitulasi Kemajuan Belajar Siswa Siklus 1,2,3

No	Tujuan	P1	P2	P3	Rata-rata
1	Materi yang sudah dipahami	66%	75%	84%	75%
2	Materi yang belum dipahami	62%	55%	53%	57%
3	Materi yang masih meragukan	66%	66%	55%	62%
4	Materi yang ingin diketahui lebih lanjut / jauh	58%	64%	71%	64%
5	Cara penyelesaiannya	75%	75%	84%	78%

Kemampuan dasar yang disusun berdasarkan pengalaman yang berkembang seharusnya memberikan kemampuan dasar yang penting bagi setiap siswa melalui kemampuan yang layak, kemampuan usaha yang terkoordinasi, kemampuan mencari dan menggali data, kemampuan penalaran normal, kemampuan untuk mengikuti sesuai dengan iklim, kemampuan aset eksekutif, dll. Mengingat konsekuensi dari pemeriksaan informasi, cenderung terlihat bahwa penggunaan pembelajaran berbasis kecakapan hidup pada materi Squander Reusing mempengaruhi latihan siswa dan hasil belajar. Latihan dan hasil belajar siswa lebih banyak dikerjakan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya, lebih tepatnya tanpa pemanfaatan kemampuan dasar pembelajaran yang diatur. Hal ini terjadi karena dalam pengalaman yang berkembang siswa diberikan pemahaman dan kemampuan ekstra tentang cara terbaik untuk menggunakan kembali sampah anorganik sehingga siswa lebih tertarik untuk mengambil bagian dalam pengalaman yang berkembang. Kemampuan dasar terletak pada pembelajaran yang digambarkan dengan menemukan yang mengetahui tentang hipotesis serta mengetahui penggunaan hipotesis yang diajukan dengan menyampaikan hal-hal yang berguna dalam kehidupan sehari-hari biasa.

Penilaian tindakan siswa dalam pengalaman yang berkembang diperoleh dari efek samping dari memperhatikan latihan siswa selama dua pertemuan. Latihan siswa yang dievaluasi dalam penelitian ini adalah latihan siswa selama pengalaman pendidikan dan latihan siswa dalam latihan pertunjukan. Mengingat pemeriksaan gaya lama, latihan dengan aturan tinggi atau sangat tinggi telah dicapai, dengan demikian menunjukkan pencapaian penanda tindakan yang ditentukan dalam tinjauan ini. Hasil ini dapat diartikan bahwa dalam pembelajaran siswa bersifat dinamis dalam bekerja sama dengan guru dan siswa lainnya, selain itu guru dapat membuat lingkungan yang indah, misalnya tidak membuat suasana kelas menjadi tegang dan guru menyambut siswa secara langsung untuk menggunakan kembali waktu yang terbuang untuk energi. tindakan siswa dalam latihan pembelajaran. Mulyasa (2006) dalam bukunya juga mengemukakan bahwa lingkungan belajar yang indah akan mendorong kegairahan dan menumbuhkan tindakan dan imajinasi siswa, sehingga siswa merasa lebih mudah untuk menangkap materi contoh. Siswa dalam latihan pertunjukan telah menunjukkan hasil yang memuaskan, hal ini terlihat dari latihan pertunjukan yang dilakukan oleh siswa yang berolahraga secara positif. Siswa dapat memperkenalkan barang-barang dari penggunaan kembali sampah anorganik dengan menyampaikan artikulasi atau data secara jelas dan sengaja, selain itu ada asosiasi karena siswa juga mengklarifikasi beberapa hal, dan memberikan kontribusi pada setiap pertemuan yang muncul.

Berdasarkan pemeriksaan latihan siswa, disadari bahwa siswa yang mencapai langkah-langkah kesempurnaan pada umumnya adalah siswa yang dinamis atau sangat dinamis dalam latihan pembelajaran. Hal ini sesuai penilaian Karyadi (2003) bahwa

latihan siswa dalam mendidik dan latihan pembelajaran dikenal sebagai latihan seperti mendengarkan, memeriksa, menyampaikan sesuatu, mengumpulkan laporan, mengurus masalah, dll. Sesuai dengan penilaian Dalyono (2005) yang mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu siklus yang berfungsi sehingga apabila siswa tidak dikaitkan dengan latihan pembelajaran yang berbeda sebagai reaksi siswa terhadap peningkatan guru, maka di luar kemungkinan siswa memiliki hasil belajar yang ideal. Hasil belajar siswa dan latihannya tinggi karena adanya inspirasi siswa. Inspirasi muncul karena pendapatan siswa dalam model pembelajaran yang menarik. Pembelajaran berbasis kecakapan hidup memberikan wawasan langsung kepada siswa serta membuka peluang bagi siswa untuk berimajinasi dan memberikan kemampuan pada siswa melalui penanganan materi yang bermanfaat sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Belajar dengan lingkungan yang indah membuat otak menjadi lebih terbuka terhadap materi dan dapat terus berjalan cukup lama dalam ingatan. Penemuan yang berkaitan dengan iklim membuat siswa mendapatkan pengalaman dan informasi baru yang tidak didapatkan di sekolah, sehingga pertemuan baru lebih lama tersimpan dalam ingatan mereka. Dengan melakukan latihan sendirian, siswa tahu secara hipotetis dan pada dasarnya (Darsono, 2000).

Hasil belajar berdasarkan kemampuan Kognitif

Hasil belajar dilihat dari kapasitas mental dalam review ini diperoleh dari post-test sampai dengan selesainya setiap pertemuan. Dilihat dari capaian yang diperoleh, cenderung digambarkan bahwa hasil belajar dalam pelaksanaan pembelajaran di Kelas X An pada siklus 1 terdapat 9 siswa yang belum memenuhi SKM (Standar Puncak Terkecil). Pada siklus 2 terdapat 7 siswa yang belum memenuhi SKM dan mencapai batas asimilasi 69%. Sedangkan pada siklus 3 terdapat 2 siswa yang belum memenuhi SKM dan mencapai batas retensi 70%. Dapat diduga bahwa selama tiga siklus batas retensi kelas X A meningkat dan jumlah siswa yang efektif memenuhi SKM/ketuntasan juga meningkat, sehingga diperoleh tingkat dominasi belajar.

Hasil belajar berdasarkan kemampuan afektif dan psikomotor

Tabel 2. Rekapitulasi Kemampuan Afektif dan Psikomotor Siklus 1,2,3

Aspek yang diamati	Nilai			Rata-rata
	P1	P2	P3	
Aspek afektif				
1. Mengeluarkan pendapat	60%	64.6%	70.%	57,7%
2. Menghargai pendapat orang lain	54.6%	63.1%	70.8%	60,3%
3. Kemampuan mempertahankan pendapat	58.5%	64.6%	69.2%	61,6%
4. Menjawab pertanyaan	50%	64.6%	66.9%	62,3%
Aspek Psikomotor				
5. Keberanian untuk tampil	60%	60%	63.1%	67%
6. Intonasi suara dalam bertanya/menjawab/menanggapi	57.7%	60.8%	71.5%	63,3%
7. Duduk berdasarkan posisi kelompok	66.2%	60%	68.5%	58,3%
8. Keseriusan mengerjakan tugas	60.0%	64.6%	70.0%	68,7%

Hal ini cenderung beralasan bahwa pada siklus kepala sekolah hasil belajar dilihat dari bagian perasaan dan psikomotorik kelas X An mencapai 60% mengingat untuk kelas Cukup, pada siklus 2 mencapai 60,2% mengingat untuk kelas cukup. dan pada siklus 3 mencapai 66,5% termasuk bidang kekuatan (upside). Hasil belajar siswa dalam tinjauan ini diperkirakan melalui tes kertas dan pena serta didasarkan pada latihan siswa selama pembelajaran. Nilai hasil perolehan siswa diperoleh dari nilai tugas umum (item dan spanduk), nilai penilaian, dan nilai LKS. Dari pemeriksaan tersebut diketahui bahwa 100 persen siswa dari ketiga kelas tersebut berhasil menyelesaikan pembelajaran kewibawaan. Hal ini menunjukkan bahwa penanda penyajian dalam penelitian ini telah terpenuhi. Berdasarkan informasi yang didapat, siswa mendapatkan nilai yang sangat tinggi dari lembar kerja dan dibuat dengan membuang barang bekas sehingga kualitas ini sangat mempengaruhi nilai akhir yang diperoleh siswa. Hal lain yang menyebabkan puncak yang luar biasa adalah bahwa pembelajaran yang terletak pada kemampuan dasar menyambut siswa untuk mengambil bagian yang lebih dinamis, karena sebagian

besar pembelajaran diselesaikan oleh siswa. Melalui banyaknya latihan yang diselesaikan dapat memperluas pemahaman siswa dalam memaknai materi, sehingga disadari bahwa latihan pembelajaran mempunyai hubungan dengan hasil belajar.

Dilihat dari konsekuensi ujian tersebut, ternyata sebagian besar siswa dengan hasil belajar yang tinggi adalah siswa yang dinamis dalam latihan-latihan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penilaian Darsono (2001) bahwa tindakan siswa merupakan salah satu variabel yang mempengaruhi hasil belajar siswa, semakin tinggi gerakan siswa selama pembelajaran maka semakin tinggi pula hasil belajar yang akan dicapai. Penegasan ini dibangun oleh penilaian Djamarah dan Zain (2006) yang menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar mata pelajaran dengan dunia nyata dan keadaannya saat ini. Semakin banyak pertemuan yang diperoleh siswa melalui latihan-latihan pembelajaran, semakin banyak pemahaman siswa yang mungkin menafsirkan materi akan meningkat. Selain itu, hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh minat siswa selama belajar dengan menerapkan kemampuan dasar pembelajaran yang disusun. Hal ini diketahui dari reaksi polling siswa dari tiga kelas yang menunjukkan minat siswa pada pengalaman yang berkembang. Minat belajar dapat meningkatkan minat belajar dan inspirasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, dengan tujuan agar hasil belajar siswa tinggi. Hal ini sesuai penilaian (Slameto 2003) bahwa keberhasilan atau kekecewaan seseorang dalam belajar disebabkan oleh unsur-unsur dalam dan faktor luar. Faktor internal akan menjadi faktor dari dalam diri mahasiswa meliputi kesejahteraan, pengetahuan, kemampuan, minat, dan inspirasi serta pendekatan pembelajaran. Inspirasi siswa dapat muncul karena pendapatan dalam teknik dan media pembelajaran yang pas dan menarik, sehingga mereka tidak merasa lelah selama pengalaman berkembang. Selain itu, minat siswa muncul karena adanya pertemuan-pertemuan baru yang didapatkan siswa selama pembelajaran, pengalaman langsung yang diberikan kepada siswa tersebut membuat siswa memiliki pintu terbuka untuk mengolah bahan bekas menjadi barang dengan memanfaatkan sampah anorganik di lingkungan sekitar siswa.

Pemberian pengalaman langsung ini akan memacu siswa agar siswa lebih tertarik dan tidak merasa lelah untuk mengikuti pengalaman pendidikan tersebut. Hal ini dikarenakan maju dengan menerapkan lifeskill-terletak mencari tahu cara menyia-nyiaakan materi menggunakan kembali menarik dari item atau kekhasan yang ada di lingkungan sekitar siswa, sehingga siswa lebih efektif memahami materi yang sedang dipelajari. Sesuai penilaian Johnson dan Johnson dalam Ibrahim (2000) yang menyatakan bahwa belajar dengan melibatkan keterlibatan, dapat memberikan keterlibatan dengan jenis pengetahuan, pemahaman dan metode yang menantang untuk dipahami seseorang dengan menggunakan iklim umum sebagai aset pembelajaran dapat lebih mengembangkan pemahaman siswa. Sesuai dengan pendapat Rindell (2000) bahwa experiential learning dapat membangkitkan keuntungan siswa, melatih kemampuan penalaran tingkat yang tak terbantahkan, dan bekerja pada bagaimana siswa dapat menginterpretasikan materi yang sedang dipelajari dan memiliki pilihan untuk menangani masalah dan menerapkan kemampuan ide. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka mengalami masalah selama pengalaman yang berkembang karena siswa tidak berkonsentrasi. Hal ini dikarenakan pembelajaran di kelas selesai pada ilustrasi tengah hari, yang merupakan jam terakhir sehingga banyak siswa yang lesu, lelah dan kurang energik. Variabel-variabel yang mempengaruhi hasil belajar dapat dipisahkan menjadi dua bagian penting, yaitu faktor ke dalam dan unsur luar. Faktor dalam menggabungkan variabel mental dan elemen fisiologis. Keadaan fisiologis pada umumnya sangat menarik pada keterampilan belajar individu. Individu yang benar-benar baru akan maju secara unik berbeda dengan individu yang berada dalam kondisi deplesi. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh variabel mental dan unsur alam. Pemberian pengalaman langsung ini akan memacu siswa agar siswa lebih tertarik dan tidak merasa lelah untuk mengikuti pengalaman pendidikan tersebut. Hal ini dikarenakan maju dengan menerapkan lifeskill-terletak mencari tahu cara menyia-nyiaakan materi menggunakan kembali menarik dari item atau kekhasan yang ada di lingkungan sekitar siswa, sehingga siswa lebih efektif memahami materi yang sedang dipelajari. Sesuai penilaian Johnson dan Johnson dalam Ibrahim (2000) yang menyatakan bahwa belajar dengan melibatkan keterlibatan, dapat

memberikan keterlibatan dengan jenis pengetahuan, pemahaman dan metode yang menantang untuk dipahami seseorang dengan menggunakan iklim umum sebagai aset pembelajaran dapat lebih mengembangkan pemahaman siswa. Sesuai dengan pendapat Rindell (2000) bahwa *experiential learning* dapat membangkitkan keuntungan siswa, melatih kemampuan penalaran tingkat yang tak terbantahkan, dan bekerja pada bagaimana siswa dapat menginterpretasikan materi yang sedang dipelajari dan memiliki pilihan untuk menangani masalah dan menerapkan kemampuan ide. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka mengalami masalah selama pengalaman yang berkembang karena siswa tidak berkonsentrasi. Hal ini dikarenakan pembelajaran di kelas selesai pada ilustrasi tengah hari, yang merupakan jam terakhir sehingga banyak siswa yang lesu, lelah dan kurang energik. Variabel-variabel yang mempengaruhi hasil belajar dapat dipisahkan menjadi dua bagian penting, yaitu faktor ke dalam dan unsur luar. Faktor dalam menggabungkan variabel mental dan elemen fisiologis. Keadaan fisiologis pada umumnya sangat menarik pada keterampilan belajar individu. Individu yang benar-benar baru akan maju secara unik berbeda dengan individu yang berada dalam kondisi depresi. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh variabel mental dan unsur alam.

Variabel mental menggabungkan inspirasi, fiksasi, respon, dan pemahaman. Sedangkan unsur alam meliputi iklim keluarga, iklim sekolah, dan iklim daerah setempat. Iklim sekolah sangat penting untuk menentukan hasil belajar siswa. Hal-hal yang paling mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah antara lain strategi pembelajaran, rencana pendidikan, hubungan siswa pendidik, hubungan siswa, jam contoh, waktu pendidikan, dan disiplin yang dijunjung tinggi. Hal ini sangat terlihat dari adanya siswa-siswa tertentu yang bahkan tidak mau memberikan pendapat mereka selama percakapan. Mereka akan lebih sering fokus dan memperhatikan siswa lain yang diperkenalkan. Keadaan tersebut akan mempengaruhi rendahnya gerak dan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penilaian Darsono (2001) bahwa gerak siswa merupakan salah satu variabel yang mempengaruhi hasil belajar siswa, semakin tinggi tindakan siswa selama pembelajaran maka semakin tinggi pula hasil belajar yang akan dicapai. Reaksi siswa adalah masukan yang diberikan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar, yang didapat berdasarkan polling yang diedarkan kepada siswa terhadap akhir pengalaman pendidikan.

Berdasarkan hasil angket secara umum siswa memberikan respon yang positif. siswa menyatakan tertarik dalam mengikuti pelajaran materi daur ulang limbah dengan menerapkan pembelajaran berorientasi *lifeskill*. Ketertarikan siswa pada pembelajaran diantaranya karena model pembelajaran yang digunakan menarik serta dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi daur ulang limbah. Sehingga ada output yang dihasilkan yaitu membuat siswa lebih aktif, pembelajarannya menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan kreativitas mereka. Penerapan pembelajaran ini mendukung siswa menjadi lebih mudah dan jelas memahami materi yang disampaikan didukung dengan pembuatan produk daur ulang serta presentasi. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak berjalan satu arah. Sesuai dengan pendapat Sudjana (2001) keuntungan menggunakan lingkungan sebagai penunjang proses pembelajaran, kegiatan belajar lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan dengan siswa duduk di kelas selama proses pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa lebih tinggi. Berdasarkan analisis angket tanggapan siswa, menyatakan model pembelajaran berorientasi *lifeskill* ini tidak membantu pemahaman materi. Hal ini dikarenakan siswa tersebut kurang begitu senang dengan kegiatan yang dilakukan sebab dianggap rumit dan memerlukan kreativitas yang tinggi. Selain itu ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan sehingga hasil belajar siswa belum optimal atau mendekati KKM. Hal tersebut disebabkan pembelajaran berorientasi *lifeskill* membutuhkan berbagai macam kecakapan hidup siswa yang perlu dikembangkan meliputi kecakapan bekerjasama, kecakapan mencari dan menggali informasi, kecakapan berfikir alamiah, kecakapan menjaga harmoni dengan lingkungan, kecakapan mengelola sumber daya dan sebagainya. Selain itu kemungkinan juga disebabkan oleh siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan memperhatikan penjelasan guru,

Pilihannya adalah untuk membangun pertimbangan siswa yang terburu-buru mengakui contoh. Sesuai penilaian Dimyati (2004) bahwa pertimbangannya adalah seberapa banyak perhatian yang menyertai latihan yang diselesaikan. Mengingat konsekuensi dari ujian jajak pendapat yang diselesaikan oleh pendidik, disadari bahwa pendidik memberikan reaksi positif terhadap latihan pembelajaran yang dilakukan. Pendidik mengungkapkan bahwa kemampuan dasar yang diatur dalam pembelajaran menyebabkan siswa lebih tertarik untuk belajar. Selain itu, membantu siswa dalam memahami pemanfaatan sampah dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi barang yang berharga dan memiliki nilai uang, meningkatkan latihan siswa, berpikir secara mendasar, dan memberikan pengalaman yang lebih tulus kepada siswa dan secara tidak langsung dapat menumbuhkan jiwa perintis. dalam belajar dengan pengaturan kemampuan yang telah diperolehnya. Meskipun terkadang siswa merasa agak merepotkan karena mereka belum pernah melakukan pembelajaran berbasis kemampuan dasar, siswa mengalami masalah dalam melacak pemikiran imajinatif dalam membuat barang bekas. Secara umum pembelajaran ini memiliki pilihan untuk meningkatkan gerak siswa dan hasil belajar. Penggunaan pembelajaran lifeskill pada materi Squander Reusing akan memacu siswa untuk lebih menguasai materi yang sedang dipelajari karena berkaitan dengan artikel asli yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikuatkan oleh penjelasan Syamsid (2005) bahwa sebagian besar pendidik senang melakukan penemuan yang mengaitkan materi dengan kenyataan (logis) dan sebagian dari mereka telah berusaha dan mengebor pengambilan, sehingga menghasilkan siswa yang lebih luas memahaminya. Mengingat konsekuensi persepsi selama pengalaman tumbuh dan reaksi siswa dan reaksi pendidik terhadap pelaksanaan pembelajaran, sangat mungkin terlihat bahwa penggunaan kemampuan dasar diatur pembelajaran mempengaruhi latihan dan hasil belajar. Latihan siswa dan hasil belajar setelah diberikan pembelajaran berbasis kecakapan hidup pada materi Penggunaan Kembali Squander berkembang lebih dari sebelumnya. Akibat dari persepsi tersebut mengarah pada terpenuhinya pedoman pelaksanaan yang telah ditetapkan sehingga pembelajaran ini cocok bila diterapkan di sekolah karena membekali siswa dengan pengaturan yang nyata dan lebih signifikan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan jika kemajuan belajar siswa Kelas X A UPT SMA Negeri Olahraga pada siklus 1,2 dan 3 mengalami peningkatan pada materi yang telah dipahami. Dengan adanya LKS yang disesuaikan dengan hasil jurnal belajar, siswa Kelas X A lebih tertantang untuk berani mengeluarkan pendapat yang berbeda dan dapat menemukan jawaban pada materi yang masih meragukan karena LKS yang diberikan pada tiap siklus mengacu pada siklus sebelumnya. Selain itu, melalui implementasi Menganalisis jenis-jenis limbah dan daur ulang limbah, dan Membuat produk daur ulang limbah ini hasil belajar berdasarkan kemampuan kognitif yang didapat dari pos tes selama 3 kali siklus telah mencapai Standart Ketuntasan Minimal (SKM) sebanyak 26 siswa siswa sedangkan yang belum memenuhi SKM sebanyak 6 siswa, sedangkan ketuntasan kelas mencapai 86,6 %. Pencapaian angka ini diperoleh dari rata-rata nilai pos tes selama 3 kali siklus, jadi dapat disimpulkan bahwa siswa. Kelas X A telah mencapai ketuntasan kelas karena dapat mencapai hasil lebih dari 85%.

DAFTAR RUJUKAN

- Anonim. (2006). Kurikulum 2006. Jakarta: Depdiknas.
- Dalyono M. (2005). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darsono M., Sugandhi A., Dj M.K., Sutadi R.K., & Nugroho. (2000). Belajar dan Pembelajaran. Semarang: CV IKIP Semarang Press
- Darsono, M. (2001). Belajar dan Pembelajaran. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dimyati. (2004). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Depdikbud.
- Djamarah B dan Zain A. (2006). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ibrahim M. (2000). Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Pascasarjana UNESA.

- Istiyarsih. (2009). Pembelajaran Materi Daur Ulang Limbah Melalui Pendidikan Berorientasi *Lifeskill* dengan Pendekatan JAS di SMA N Bojong Pekalongan (Skripsi). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Karyadi B. (2003). Pengembangan Cara Belajar Siswa Aktif. Jakarta: Depdikbud.
- Kunandar. (2007). Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Lestariningsih, Yasin, M. Y., Abidin, M. K., Hupron, Z., Fikriya, H., Puspitasari, R. M., ... Mu, U. (2022). Pendampingan Manajemen Pakan dan Budi Daya Itik Pedaging Berbasis Integrated Farming di Kabupaten Blitar (Integrated Animal Husbandry-Based Feed Management and Broiler Duck Farming Assistance in Blitar Regency). *Agrokreatif: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 182–189.
- Pradana, H. H. (2021). HUBUNGAN DUKUNGAN SOSIAL DAN EMOTION FOCUSED COPING DENGAN KECEMASAN PADA PERAWAT RUMAH SAKIT DALAM MENGHADAPI COVID-19. *Repository Untag Sby*.
- Pradana, H. H., Prastika, S. D., Mudawamah, N., & Yogi, R. (2022). *Kesejahteraan Psikologis pada Pasangan Pernikahan Dini di Kabupaten Blitar*. 12–23.
- Pradana, H. H., Suryanto, S., & Meiyuntariningsih, T. (2021). Stres Akulturatif Pada Mahasiswa Luar Jawa Yang Studi Di Universitas 17 Agustus 1945. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 6(1), 16–23. <https://doi.org/10.24176/perseptual.v6i1.5145>
- Mulyasa E. (2006). Kurikulum yang disempurnakan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahayu I. (2007). Menangani Limbah dengan Kimia. Bandung: CV Citra Praya.
- Rindell, A.J.A. (2000). Applying Inquiry-Based and Cooperative Group Learning Strategies to Promote Critical Thingking. *Journal of College Sciences*
- Shamsid-Deen J. (2005). Contextual Teaching & Learning Practices in The Family and Consumer Sciences Curriculum. *Journal of Family and Consumer Sciences Education* 24 (1) : 14-27.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana N. (2001). Cara Belajar Siswa Aktif. Bandung: Sinar Baru Algensindo.