

IMPLEMENTASI PENILAIAN RANAH AFEKTIF BERBASIS PEMBELAJARAN KOOPERATIF DI SEKOLAH DASAR

Darmiyati Darmiyati, Rabiatal Adawiah, Akhmad Riyan Efendi

Abstract

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar ranah afektif siswa dengan menggunakan model *Discovery Learning kombinasi Teams Games Tournament* dan *Examples Non Examples*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas IV semester genap SDN 1 Palam Banjarbaru tahun pelajaran 2020/2021, dengan jumlah siswa 19 orang. Data dikumpulkan melalui teknik observasi. Analisis data dihitung berdasarkan skala persentase dan indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus pertama hasil penilaian sikap siswa adalah : 26% sangat baik, 42% baik, 16% cukup baik dan 16% perlu bimbingan. Pada siklus kedua, 37% sangat baik, 42% baik, 11,5% cukup baik dan 11,5% perlu bimbingan. Pada siklus ketiga, 42% sangat baik, 47% baik, 11% cukup baik dan tidak ada siswa yang memiliki kriteria sikap yang kurang baik. Pada pertemuan ketiga tidak ditemukan siswa yang menunjukkan sikap tidak baik (perlu bimbingan) Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan *Discovery Learning* kombinasi *Teams Games Tournament* dan *Examples Non Examples* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa.

Keywords

Hasil Belajar, Discovery Learning, Teams Games Tournament, Examples Non Examples