

**UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS DENGAN MEDIA
GRAFIS PADA SISWA KELAS IV SD MUHAMMADIYAH
DEMANGREJO SENTOLO KULONPROGO**

**Burhanuddin Zaki Nurhuda
Rosalia Susila Purwanti
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta
Email: BurhanNurhuda@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Demangrejo Sentolo, Kulon Progo melalui media Grafis. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research*) dengan menggunakan desain berbentuk spiral yang terdiri dari 4 putara yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi. Subyek penelitian adalah kelas IV SD Muhammadiyah Demangrejo, Sentolo Kulon Progo dengan jumlah seluruh siswa kelas IV sejumlah 19 siswa yang terdiri dari 7 siswa putra dan 12 siswa putri. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes evaluasi yang ditujukan untuk mengetahui prestasi, instrumen yang digunakan berupa soal tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan Media Grafis pada pokok bahasan Sumber Daya Alam dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Demangrejo, Sentolo, Kulon Progo. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari saat pra siklus (nilai ulangan) 67,89 dan pada saat siklus I menjadi 73,68 selanjutnya meningkat kembali saat siklus II menjadi 77,89. Peningkatan rata-rata nilai siswa tersebut telah mencapai KKM pelajaran yang ditentukan yaitu ≥ 75 . Untuk persentase ketuntasan belajar terjadi peningkatan dari 31,57% saat Pra Siklus (Nilai Ulangan) dan saat siklus I menjadi 52,60% dan meningkat kembali menjadi 89,47% saat siklus II. Peningkatan persentase ketuntasan nilai tersebut telah mencapai persentase ketuntasan yaitu 80% yang di tetapkan SD Muhammadiyah Demangrejo, Sentolo Kulon Progo.

Kata Kunci : prestasi belajar, Media Grafis, IPS

ABSTRACT

This study aims to determine efforts to improve learning achievement of the fourth grade students of Muhammadiyah Elementary School Demangrejo Sentolo, Kulon Progo through graphics media. This study was a classroom action research (CAR) used spiral-shaped design that consisted of four stages: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, (4) reflection. Subjects were 19 students consisted of 7 male and 12 female students. Data collection techniques used evaluation tests intended to determine the achievements, and the instrument used in the form of test item. Data collection techniques used the average score of students and the percentage of completeness. The results showed that the social study used graphics media on the subject of natural resources can improve the student's achievement. It can be seen by an increasing in the average score of students from the pre cycle (test scores) 67.89 and during the first cycle to 73.68 then increased again in the second cycle into 77.89. Increased in the average score of the banks had students achieve the prescribed learning of minimum criteria completeness was ≥ 75 . For learning completeness percentage increased from 31.57% at the pre cycle (Value Deuteronomy) and when the first cycle to 52.60% and increased to 89, 47% at the second cycle. An increasing in the percentage of completeness has reached 80% of completeness.

Keywords: Learning Achievement, Graphics Media, Social Science

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan tidak dapat dipisahkan, pendidikan itu sifatnya itu adalah mutlak baik sifat dalam diri kehidupan seseorang, keluarga, dengan bangsa, dan tidak lupa dengan negaranya. Suatu bangsa dapat maju maupun mundur itu ditentukan dengan kualitas dalam bidang pendidikannya. Dalam meningkatkan pendidikan suatu Bangsa atau Negara perlu adanya perjuangan dan dukungan dari semua pihak. Perkembangan zaman semakin maju dan berkembang dan dalam rangka memajukan pendidikan yang berkualitas maka diperlukan sumber daya manusia, yang dapat menguasai, menerapkan dan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi agar Indonesia dapat setara dengan Negara-negara yang telah maju.

Pada dasarnya pendidikan merupakan proses pelatihan untuk membantu manusia dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, pikiran, karakter maupun potensi diri, khususnya lewat persekolahan formal sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Menurut Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara".

Dengan ini guna mengembangkan pendidikan dan mencapai cita-cita yang diinginkan dan mampu atau dapat meningkatkan prestasi belajar maka dalam mengajar itu, guru menggunakan media atau cara-cara yang dapat menarik siswa dalam proses pembelajaran dan juga penggunaan media yang menarik agar dalam pembelajaran itu siswa dapat dengan mudah menerima pembelajaran.

Guru yang baik adalah guru yang berhasil dalam pengajaran, mampu mempersiapkan siswa mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Untuk membawa siswa mencapai tujuan-tujuan itu, setiap guru perlu memiliki berbagai kemampuan atau kualifikasi profesional. Guru yang profesional mampu melakukan tugas mendidik: untuk mengembangkan kepribadian siswa, mengajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir, dan melatih untuk mengembangkan keterampilan siswa.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya sistem pembelajaran di Indonesia. Terbukti dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Siswa hanya sebagai obyek saja dan tidak adanya umpan balik. Proses pembelajaran di dalam kelas lebih banyak diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi. Siswa dipaksa mengingat dan menumpuk informasi tanpa dituntut untuk dapat menekankan informasi tersebut berdasarkan proses penemuan

mereka sendiri. Hal ini menjadikan siswa kaya secara teori tetapi miskin dalam aplikasi.

Untuk mengatasi hal tersebut maka sangat diperlukan suatu metode pembelajaran yang menarik dan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mendorong minat belajar siswa dan untuk menemukan jawaban atau pemecahan dari suatu masalah untuk menyimpulkan suatu materi yang relevan. Siswa dalam hal ini diarahkan untuk membentuk kelompok diskusi dengan teman sekelompoknya, dengan menemukan suatu informasi atau materi pelajaran khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial cakupannya sangat luas, sehingga dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, agar materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mudah untuk diterima oleh siswa.

Penggunaan metode dan media tradisional masih banyak digunakan oleh para guru disekolah. Dalam penggunaan media ceramah ini tanpa menggunakan media pembelajaran siswa cenderung pasif karena siswa tidak diberi kesempatan oleh guru untuk mengembangkan pengetahuannya dan didalam kelas siswa hanya menjadi pendengar dan tidak aktif bertanya kepada guru dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara pada saat melakukan observasi dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah, Demangrejo, Sentolo, Kulon Progo Ibu Wantiningsih, mengatakan bahwa beliau masih menerapkan metode ceramah dan belum menerapkan media pembelajaran dalam pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sehingga menyebabkan siswa dalam mengikuti pembelajaran cenderung pasif dan sering tidak memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Bukan hanya itu saja, materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial itu sangat banyak dan siswa cenderung lebih suka dalam mengamati atau melihat materi yang ada gambarnya. Pada saat guru menjelaskan materi, kebanyakan siswa masih berbicara sendiri dan tidak menyimak materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tersebut.

Berdasar studi awal di lapangan, saat ini guru masih banyak yang menggunakan metode belajar tradisional. Metode tradisional yang digunakan tersebut dalam pembelajaran adalah dengan metode ceramah. Metode ceramah adalah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya dalam mengikuti pembelajaran di kelas secara pasif. Metode ceramah tersebut merupakan metode yang sangat praktis dan mudah dalam menyampaikan informasi, dan juga termasuk metode paling efektif untuk digunakan menyampaikan materi atau pembelajaran di kelas. Sebenarnya bukan hanya alasan dari menggunakan metode ceramah tersebut saja, tetapi juga dari prestasi yang didapat oleh siswa itu kurang.

Kurangnya tersebut bisa dilihat pada hasil ulangan pada materi sebelumnya. Data yang diperoleh pada awal observasi menunjukkan rata-rata kelas adalah 67,89 dan siswa yang mencapai KKM itu sebanyak 6 siswa sehingga persentase ketuntasan hanya mencapai 31,57%. Selain itu, keaktifan siswa dalam kelas pun kurang, karena hanya siswa tertentu saja yang aktif bertanya sedangkan siswa yang lain hanya diam saja atau hanya mendengarkan.

Setiap metode mempunyai kelebihan dan kelemahan atau kekurangan, tetapi dalam penelitian saya akan membahas dan mengungkapkan tentang metode ceramah bahwa metode ceramah memiliki kelemahan atau kekurangan, kelemahan metode ceramah salah satunya adalah tidak sampainya materi dari guru yang disampaikan kepada siswa. Dengan tidak sampainya materi yang disampaikan dari guru kepada siswa maka akan terjadi dampak yaitu prestasi yang didapat siswa akan turun atau buruk. Metode ceramah tersebut sebenarnya masih perlu digunakan namun sebaiknya metode ceramah tersebut guru harus mengkombinasikan dengan penggunaan media yang ada. Media yang dapat digunakan guru dalam mengkombinasikan metode ceramah ada banyak tetapi disini peneliti akan mencontohkan yaitu menggunakan media grafis. Media grafis adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui kombinasi perpaduan antara kata-kata dan gambar.

Berdasarkan uraian diatas bahwa dengan adanya mengkombinasikan atau menggabungkan materi pembelajaran dengan menggunakan media grafis tersebut maka siswa dalam pembelajaran bisa lebih mudah menerima pelajaran sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Oleh sebab itu, penulis mengambil judul "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Dengan Media Grafis Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Demangrejo Sentolo Kulon Progo".

KAJIAN TEORI

Pengertian Belajar

Menurut Sardiman A.M, (2011:21) belajar adalah berubah, dalam hal ini yang di maksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jelasnya menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang. Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa, karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sedangkan menurut Benny A. Pribadi, (2009:6) belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar juga dipandang

sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kemampuan atau kompetensi personal. Menurut Mohamad Surya, (2013:111) belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari

Menurut Oemar Hamalik, (2007:45) belajar itu tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita. Belajar itu juga mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga pebaikan perilaku, misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lebih lengkap.

Pengertian Pretasi Belajar

Menurut Hamid Darmadi, (2012:186) Prestasi belajar merupakan hasil interaksi berbagai faktor, baik internal, maupun eksternal. Faktor-faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar dapat digolongkan menjadi empat, yakni: bahan atau materi yang dipelajari; lingkungan; faktor instrumental dan; kondisi peserta didik. Belajar pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhannya. Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Dalam *The Guidance of Learning Activities* W.H. Burton (1984) (Hamid Darmadi, 2012:186) mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Sementara Ernest. R Hillgard dalam *Introduction to Psychology* mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, (2012:19) "Prestasi" adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan. Sedangkan belajar adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil dari aktivitas belajar terjadilah perubahan dalam diri individu. Setelah menelusuri uraian diatas, maka dapat dipahami mengenai makna kata "prestasi" dan "belajar". Prestasi pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas. Sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yakni perubahan tingkah laku. Dengan demikian, dapat diambil pengertian yang cukup sederhana mengenai hal ini. Prestasi belajar adalah hasil

yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Konsep Pendidikan IPS

Menurut Tasrif, (2008:2) ilmu pengetahuan sosial merupakan himpunan pengetahuan tentang kehidupan sosial dari bahan realitas kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Di dalam pengetahuan sosial dihimpun semua materi yang berhubungan langsung dengan masalah penyusunan dan pengembangan masyarakat serta menyangkut pengembangan pribadi manusia sebagai masyarakat yang berguna. Sedangkan menurut Sumantri, (2001:89) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu program pendidikan dan bukan merupakan subdisiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam momenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social-science*), maupun ilmu pendidikan.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan anak akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Sesuai dengan karakteristik anak dan IPS SD, maka metode ekspositori akan menyebabkan siswa bersikap pasif, dan menurunkan derajat IPS menjadi pelajaran hafalan yang membosankan.

Pengertian Prestasi Belajar IPS

Dari pengertian peningkatan prestasi belajar dapat di ambil kesimpulan pengertian belajar IPS ialah kemampuan menguasai materi atau mata pelajaran IPS setelah mengikuti proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan guru. Dalam taksonomi Bloom bahwa pengelompokan tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada ketiga jenis domain (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada peserta didik, yaitu : aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ketiga aspek tersebut sangat erat kaitannya, bahkan tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar. Dengan terbatas waktu dan kemampuan peneliti dalam pembelajaran IPS yang akan diteliti, peneliti hanya mengukur aspek kognitif dan aspek afektif saja. Aspek kognitif meliputi pengetahuan/ingatan/hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian atau evaluasi. Dalam pengukuran ranah afektif meliputi menerima, menjawab, menilai, organisasi, dan karakteristik. Sedangkan ranah psikomotor meliputi enam jenjang kemampuan, tetapi

dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok utama, yaitu keterampilan motorik, manipulasi benda-benda dan koordinasi *neuromuscular*. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.

Penekanan aspek kognitif dalam pembelajaran IPS di SD adalah hanya sebatas pengetahuan/ ingatan/ hafalan, pemahaman, dan penerapan. Pengetahuan adalah aspek yang paling dasar dalam jenjang pendidikan. Konsep pengetahuan meliputi :menyebutkan, menunjukkan, mengingat kembali, menyebutkan definisi, memilih dan menyatakan. Pemahaman meliputi, menerjemahkan, menginterpretasi, dan mengekstrapolasi. Dalam aspek penerapan siswa dituntut bisa menerapkan ide-ide umum, tata cara, ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, serta teori-teori dalam kehidupan sehari-hari. Jika ide, teori hanya dihafalkan, maka pengukuran, itu termasuk ingatan. Aspek yang selanjutnya ditekankan pada jenjang pendidikan menengah.

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Chriticos, (1996) (Daryanto (2013:4-5)) kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk kata dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun dibatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Kata media tersebut merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et. Al 2001) Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa adanya media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media Pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Media Grafis

Menurut Webster, (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013:27)) mendefinisikan *Graphics* sebagai seni atau ilmu menggambar, terutama penggambaran mekanik. Dalam pengertian media visual, istilah *Graphics* atau *Graphic Materials* mempunyai arti yang lebih luas, bukan hanya sekedar menggambar. Dalam bahasa Yunani *graphikos* mengandung pengertian melukiskan atau menggambarkan garis-garis. Sebagai kata sifat, *graphics* diartikan sebagai penjelasan yang hidup, uraian yang kuat, atau penyajian yang efektif. Jadi *graphics*, meliputi berbagai bentuk visual, terutama gambar.

Menurut Nana Sudjana, (2009:27) media grafis itu mempunyai beberapa jenis dan berbagai macam jenis media grafis. Jenis-jenis media grafis terdiri atas bagan, diagram, grafik, poster, kartun dan komik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 132) Pendekatan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru mulai dari merencanakan pembelajaran dan melaksanakan tindakan guna memperbaiki proses pembelajaran.

Hubungan antara guru dan mahasiswa bersifat kemitraan, yaitu mereka bekerja sama untuk memikirkan persoalan-persoalan yang akan diteliti melalui penelitian tindakan kelas yang kolaboratif. Dengan demikian, antara guru dengan mahasiswa dapat saling mengenal, belajar, dan saling mengisi terhadap proses peningkatan profesionalisme masing-masing.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2015 pada mata pelajaran IPS dengan menyesuaikan jam pelajaran dan dilakukan di Semester I tahun ajaran 2015/2016.

Tempat penelitian adalah suatu lokasi dimana penelitian akan dilaksanakan dan dari situlah peneliti memperoleh informasi. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV di SD Muhammadiyah Demangrejo, Sentolo, Kulon Progo

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Demangrejo Sentolo Kulon Progo yang berjumlah 19 siswa terdiri dari 7 siswa putra dan 12 siswa putri.

Objek Peningkatan prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui Media Grafis pada materi menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Demangrejo Sentolo Kulon Progo.

Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini adalah dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau sering disebut dengan PTK. Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan penelitian yang diadakan secara gabungan yang dilakukan oleh Guru dan Peneliti. Menurut Sukardi (2003:210). PTK adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi suatu kondisi sehingga mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman dapat dilihat oleh orang lain. Sedangkan menurut Wijaya Kusuma (2010:9) PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefeksi

tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Model Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam penelitian ini mengambil model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart pada tahun 1988 dalam Wijaya Kusuma (2010:21).

Dalam bagan yang dibuat oleh Kemmis dan Mc. Taggart diatas dapat dicermati bahwa hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau langkah-langkah dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, keempat komponen tersebut yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Keempat langkah tersebut dipandang sebagai satu siklus.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Suharsimi Arikunto (2006: 185) dapat diartikan sebagai cara yang dipakai dalam mengumpulkan data, seperti melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan, untuk penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu meliputi: (1) Tes; (2) Observasi; (3) Wawancara; (4) Catatan lapangan; (5) Dokumentasi..

Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat ukur dalam penelitian ini adalah berupa tes. Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan baik secara tertulis atau lisan dan secara perbuatan (Sudjana dan Ibrahim, 1996:100).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari : Silabus, RPP, Lembar Observasi KBM, Tes Formatif.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dimulai dari kegiatan awal sampai kegiatan tersebut berakhir atau berhenti. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang disimpulkan yaitu sebagai berikut.

1. Data kuantitatif yaitu data dari nilai prestasi belajar siswa yang dapat dianalisis secara deskripsi. Data kualitatif dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$X = \sum \frac{xi}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata (mean)

$\sum xi$ = Jumlah semua siswa

n = jumlah siswa

Suharsimi A, (2006:131

Rumus itu digunakan untuk mengetahui peningkatan yang dialami siswa selama menggunakan media grafis. Sedangkan untuk mengetahui keberhasilan masing-masing siswa dengan cara memisahkan siswa yang sudah mencapai KKM dengan siswa yang belum mencapai KKM. Jika jumlah siswa yang mencapai KKM sudah mencapai persentase sebesar 80% dengan nilai 70, maka tindakan yang harus dilakukan itu sudah berhasil.

Sedangkan untuk mengetahui persentase (%) ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan perhitungan persentase (%) ketuntasan yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

2. Data Kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang penggunaan media grafis terhadap siswa dan guru. Data ini berupa kalimat dan catatan lapangan yang disusun menjadi kalimat yang baik secara kualitatif.

Indikator Keberhasilan

Indikator Keberhasilan merupakan sebuah tolok ukur untuk dapat mengetahui keberhasilan suatu tindakan yang tindakan itu dilakukan pada setiap siklus. Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan yang ditetapkan siswa adalah yaitu siswa mampu mencapai KKM yang sudah ditetapkan yaitu 75. Siklus akan dihentikan apabila siswa yang telah menguasai materi dan KKM sebesar 80% dan KKM yang ditentukan pada sebelumnya, sedangkan dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan baik itu dari guru dalam kegiatan mengajar dan perhatian siswa apabila saat guru mengajar dan juga variasi media dan metode yang digunakan sehingga menarik perhatian siswa dalam belajar mengajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan data prestasi belajar di atas dapat dilihat jumlah siswa yang sudah tuntas sebanyak 6 siswa dengan persentase sebesar 31,57%, sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 13 siswa dengan persentase sebesar 68,43%, berdasarkan data prestasi belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru belum maksimal atau belum mencapai target KKM. Penyebab kurang maksimalnya pembelajaran IPS di kelas yaitu dikarenakan guru pada waktu mengajar cenderung menggunakan metode tradisional yaitu ceramah, guru kurang memberi motivasi kepada siswa dalam memaknai kegiatan pembelajaran IPS dalam kehidupan nyata, guru juga jarang dalam melakukan diskusi secara kelompok dan untuk melatih kerjasama siswa.

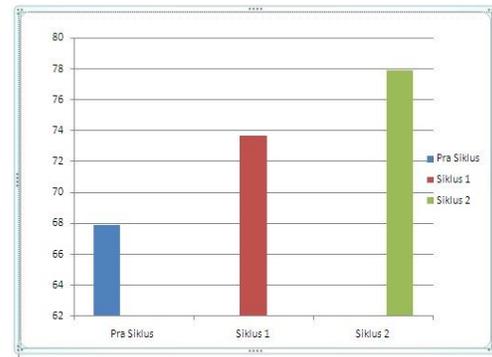
Berdasarkan dari hasil observasi sebelum tindakan yaitu hasil dari rata-rata ulangan harian sebelum menggunakan media Grafis, hasil nilai yang didapat dapat dilihat pada tabel 1 diatas. Pada tabel diatas tersebut dapat dilihat nilai tertinggi prestasi belajar siswa 80 dan dengan nilai terendah adalah 55.

Data Prestasi Belajar Siswa Mapel IPS

Aspek yang diamati	Jumlah siswa saat awal	Jumlah siswa siklus I	Jumlah siswa siklus II
Tuntas	6	10	17
Tidak Tuntas	13	9	2
Persentase Ketuntasan	31,57%	52,60%	89,47%
Nilai Rata-rata	67,89	73,68	77,89

Peningkatan Prestasi Belajar IPS siswa dapat dilihat dari hasil tes evaluasi siklus I dan siklus II. Rata-rata skor hasil belajar siswa meningkat dari skor pra siklus yaitu 67,89 menjadi 73,68 pada siklus I dan 77,89 pada siklus II. Jumlah siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan dari 6 siswa pada pra siklus menjadi 10 siswa pada siklus I dan 17 siswa pada siklus II. Supaya dapat diketahui peningkatannya maka dapat dilihat pada diagram dibawah ini dimana yang diambil dari ulangan dan LKS siklus I sampai siklus II. dapat dilihat dengan jelas peningkatan dan penurunan pada siswa. Apa bila digambarkan dengan diagram batang adalah sebagai berikut:

Rata-Rata Prestasi Belajar IPS



Hasil Persentase Ketuntasan Siswa

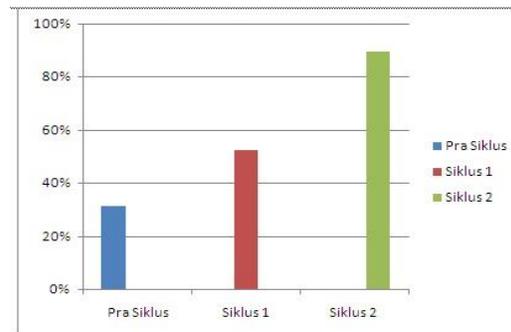


Diagram 9. Perbandingan Persentase saat pra siklus, siklus 1 dan siklus 2

Pembahasan

Berdasar dari hasil observasi sebelum dilakukan tindakan, prestasi yang diperoleh masih dibawah KKM. Hasil pelaksanaan pembelajaran dan hasil refleksi yang dilakukan selama pembelajaran siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media Grafis pada mata pelajaran IPS sangat berpengaruh baik terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Muhammadiyah Demangrejo, Sentolo. Hal tersebut terbukti dengan data hasil peningkatan selama proses pembelajaran pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 73,68 dan pada siklus II nilai rata-rata menjadi 77,89. Dari hasil pengamatan data

penelitian tersebut juga terlihat peningkatan pada jumlah siswa yang tuntas dengan predikat baik pada setiap siklus serta telah mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 75, peningkatan jumlah siswa yang telah mencapai KKM dan mendapat predikat baik pada siklus I yaitu sebanyak 10 siswa lebih banyak yang mendapat nilai di atas rata-rata KKM dari sebelum dilakukan tindakan yaitu sebanyak 6 siswa yang mendapat nilai rata-rata di atas KKM, dan peningkatan jumlah siswa yang mendapat predikat baik serta telah mencapai KKM juga terjadi pada siklus II yaitu siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa yang mendapat nilai rata-rata di atas KKM.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan pembelajaran tentang upaya meningkatkan prestasi belajar IPS materi Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi dengan menggunakan media Grafis pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Demangrejo, Sentolo Kulon Progo dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan menggunakan media grafis dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata awal prestasi belajar siswa sebesar 31,57%, pada siklus pertama meningkat menjadi 52,60%, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 89,47%. Persentase ketuntasan yang diraih meningkat menjadi 89,47% pada siklus kedua dari saat siklus pertama yang mendapatkan persentase sebesar 52,60%. Dengan demikian indikator keberhasilan yang ditentukan sebelumnya yaitu 80% siswa harus mendapatkan nilai di atas KKM yang ditentukan yaitu 75 dan persentase menunjukkan lebih dari 80% siswa sudah mendapatkan nilai di atas KKM 75.
2. Pembelajaran dengan menggunakan media Grafis dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keberanian dan kemampuan serta komunikasi siswa yang terjalin pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Siswa akan lebih peka atas pertanyaan dan jawaban yang dikemukakan oleh teman dan gurunya. Selain itu, dengan penggunaan media grafis guru dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya sangat penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Hamid Darmadi. 2012. *Kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Mohamad Surya. 2013. *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*. Bandung: CV Alfabeta
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung. Sinar Baru Algensindo
- Nana Sudjana dan Ibrahim. 1996. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo
- M. Numan Somantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Oemar Hamalik. 2009. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sardiman A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukardi. 2003. *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Syaiful Bahri Djamarah. 2012. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Tarif. 2008. *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Genta Press
- Wijaya Kusuma. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks
- Yudhi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran Senuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)