



ISSN: 2808-103X

Prosiding Seminar Nasional Magister Pendidikan IPS 2022

"Social Studies Learning Challenges in the 21st Century"



8 Maret 2022
Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Editors:
Sriyanto
Victor Novianto

UMP 
PRESS

Seri
A

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
MAGISTER PENDIDIKAN IPS 2022**

"Social Studies Learning Challenges in the 21st Century"

Purwokerto, 8 Maret 2022
Universitas Muhammadiyah Purwokerto (**Zoom Room**)
Jl. KH. Ahmad Dahlan PO BOX 202, Purwokerto 53182
Kembaran, Banyumas, Central Java



Prosiding Seminar Nasional Magister Pendidikan IPS 2022 "Social Studies Learning Challenges in the 21st Century"

8 Maret, 2022

Universitas Muhammadiyah Purwokerto (***Zoom Room***)

First Print : Mei 2022

xiii + 668 pages, 21 cm x 29,7 cm

ISSN: **2808-103X**

Chairperson:

- Dr. Sriyanto, M.Pd

Steering Committee:

1. Prof. Dr. Sugeng Priyadi, M.Hum (Universitas Muhammadiyah Purwokerto)
2. Dr. Suwarno, M.Si (Universitas Muhammadiyah Purwokerto)
3. Dr. Tarto (Universitas PGRI Yogyakarta)
4. Dr. Benny Wijanarko K., M.Si (Universitas Muhammadiyah Purwokerto)
5. Dr. rer.net. Anang Widhi N., M.Si (Universitas Muhammadiyah Purwokerto)

Editors:

1. Dr. Sriyanto, M.Pd
2. Dr. Victor Novianto, M.Hum

Reviewers:

1. Dr. Laily Nurlina, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Purwokerto)
2. Dr. Sunarti, M.Pd (Universitas PGRI Yogyakarta)
3. Laila Fatmawati, M.Pd (Universitas Ahmad Dahlan)
4. Indri Murniawaty, M.Pd (Universitas Negeri Semarang)
5. Dhi Bramasta, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Purwokerto)

Penyelenggara:

Prodi Magister Pendidikan IPS Universitas Muhammadiyah Purwokerto

kerjasama dengan Prodi Magister Pendidikan IPS Universitas PGRI Yogyakarta



Penerbit:

UM Purwokerto Press (Anggota APPTI)

Jl. KH. Ahmad Dahlan, PO Box 202, Purwokerto 53182 Jawa Tengah, Indonesia

Telepon : (0281) 636751; Ext. 474, Fax: (0281) 637239

E-mail : ump.press@gmail.com

Website : www.lpip.ump.ac.id

SAMBUTAN DIREKTUR PASCASARJANA

Pada seminar nasional yang bertema “Social Studies Learning Challenges in the 21st Century” ini terdapat beberapa hal terkait pendidikan IPS yang patut dicermati, terutama dalam perspektif era Revolusi Industri 4.0. Beberapa hal tersebut di antaranya adalah bahwa (1) Pendidikan IPS tidak boleh lagi berorientasi pada teori, tetapi implementasi dari teori, (2) Pendidikan IPS tidak lagi dirancang untuk membuat peserta didik memahami persoalan, tetapi mampu memecahkan persoalan-persoalan sosial, (3) Pendidikan IPS tidak lagi diharapkan sekadar menghasilkan warga negara yang cerdas, tetapi warga negara yang bertanggung-jawab, kritis, peka terhadap persoalan sosial, serta berakhlak.

Oleh karena itulah, Pendidikan IPS mau tidak mau harus bertransformasi agar siswa kita dapat tumbuh menjadi warga negara yang berguna bagi masyarakat, baik lokal, nasional, bahkan multinasional. Pendidikan IPS juga harus bertransformasi agar tujuan pembelajarannya, materi ajarnya, kegiatan pembelajarannya, media ajarnya, bahkan sampai kepada evaluasi pembelajarannya benar-benar relevan dengan dinamika sosial, tidak terkecuali perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologinya, tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif.

Menurut Nursyifa (2019) paling tidak ada lima bentuk transformasi pendidikan IPS ini. Pertama, transformasi praktik pengajaran, dari yang konvensional ke yang berbasis teknologi IT, mulai dari metode, materi, dan media pembelajarannya. Kedua, transformasi learning outcomes, dari yang bergeser dari yang *hardskills* ke *softskills*, sehingga siswa tidak hanya cerdas menjawab pertanyaan, tetapi tanggap terhadap persoalan, inovatif, dan kreatif. Ketiga, transformasi ranah sikap yang memperoleh penekanan yang lebih, sehingga siswa akan tumbuh menjadi warga negara yang berbudi mulia, berjiwa sosial, toleran terhadap perbedaan, dan jujur. Keempat, transformasi peran guru dari peran penceramah, menjadi fasilitator, mediator, inovator, motivator, dan role model. Hal ini terutama penting mengingat betapapun canggihnya teknologi yang kita gunakan, peran guru sebagai “*man behind the gun*” tidak akan tergantikan, terutama dalam diseminasi nilai-nilai. Kelima, transformasi kurikulum, yang lebih memperhatikan aspek *softskills*. Dalam kerangka ini maka mutlak bagi penyelenggara pendidikan melakukan kerjasama dengan berbagai pihak: sekolah, masyarakat, pemerintah.

Pertanyaan besar yang muncul kemudian adalah, apakah masyarakat luas, dengan seluruh pranata sosialnya, terutama pemerintah, siap apabila pendidikan IPS ini berhasil? Berhasil melahirkan warga negara yang kritis, yang peka, yang tanggap terhadap ketimpangan, ketidakadilan sosial yang terjadi di sekitar mereka? Ini sebuah pertanyaan sekaligus isu penting yang patut memperoleh perhatian kita semua para pakar Pendidikan IPS.

Purwokerto, 16 Maret 2022

Dr. Furqanul Aziez

PRAKATA

Dengan mengucap puji syukur kehadlirat Allah swt., prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper dengan tema Social Studies Learning Challenge in 21st Century dapat diterbitkan. Subtema dalam seminar kali ini meliputi Media Pembelajaran, Inovasi Pembelajaran IPS, Bahan Ajar Interaktif, Pengembangan Metode dan Pendekatan Pembelajaran IPS Kreatif, dan Kurikulum Pendidikan IPS.

Seminar kali ini diikuti oleh sekitar 58 peserta dan 110 presenter yang berasal dari Guru dan Praktisi Pendidikan IPS dari berbagai wilayah, dan perguruan tinggi diantaranya Universitas Muhammadiyah Purwokerto (UMP), Universitas PGRI Yogyakarta, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Universitas Negeri Semarang, Institut Pendidikan Garut. Seminar nasional dalam penyelenggaraannya merupakan bentuk kerjasama antara Prodi Magister Pendidikan IPS UMP dengan Prodi Magister Pendidikan IPS UPY.

Tujuan dari Seminar Nasional dan Call for Paper ini adalah untuk menjalin silaturahmi akademik antara mahasiswa Prodi Magister Pendidikan IPS yang ada di Indonesia, dan akademisi Pendidikan IPS untuk membahas permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS, langkah-langkah pemecahannya, dan hasilnya. Proses belajar mengajar selama masa pandemi Covid-19 dimana kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring atau jarak jauh tentu saja banyak berpengaruh terhadap proses dan kualitas hasil pembelajaran. Hal ini juga dirasakan dalam pembelajaran IPS yang pada dasarnya mata pelajaran IPS bukan sekedar transfer of knowledge tetapi juga menanamkan nilai-nilai sosial, dan tanggung jawab sebagai warga negara banyak mengalami hambatan dalam prosesnya.

Pada kesempatan ini kami selaku Ketua Panitia Seminar Nasional dan Call for Paper mengucapkan terimakasih kepada Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Dr. Jebul Suroso yang telah membuka acara; Direktur Kepala Sekolah, Pengawas Sekolah, dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud, Dr. Praptono, M. Ed., selaku narasumber; Direktur Program Pascasarjana UMP, Dr. Furqanul Aziez; Dr.rar.net. Anang Widhi Nirmansyah, M. Si., Dr. Esti Setiawati, M. Pd. Keduanya selaku pembicara; Prodi Magister Pendidikan IPS UPY sebagai co-host, semua peserta dan presenter, serta panitia yang telah mensukseskan kegiatan seminar ini sehingga dapat berjalan dengan lancar sampai terbitnya prosiding ini.

Semoga silaturahmi akademik ini dapat bermanfaat dan berlanjut pada kegiatan lain dan masa-masa yang akan datang. Aamiin.

Purwokerto, 16 Maret 2022

Dr. Sriyanto

DAFTAR ISI

COVER	i
PENERBIT	ii
SAMBUTAN DIREKTUR PASCASARJANA	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi

MEDIA PEMBELAJARAN

1	Akhmad Shatiri, Sukadari Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning pada Mata Pelajaran IPS Era Pandemi Kelas IX di SMP Islam Al Azhar 38 Wonosari Kabupaten Gunungkidul	1
2	Asih Nuzullailila, Victor Novianto Penggunaan Media Google Site untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Peserta Didik Kelas VII SMP	8
3	Aslihatul Fuadah, Sukadari Teams Games Tournament dengan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS	16
4	Bawon Supriyati, Gunawan Sridiyatmiko Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Sekolah Dasar di Kecamatan Banyuurip	22
5	Dewi Nur Hidayati, Salamah Penggunaan Kartu Peta dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS	27
6	Farid Setyawan, Victor Novianto Penggunaan Aplikasi Instagram dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar IPS Peserta Didik SMP Di Jateng	34
7	Giyato, Gunawan Sridiyatmiko Pemanfaatan Lingkungan Sekitar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Muatan Pelajaran IPS	40
8	Heny Prihatiniwati, Sukadari Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Picture And Picture pada Materi Muatan IPS Di Sekolah Dasar	46
9	Ika Ritaria Oktriana, Victor Novianto Peran Guru dalam Pemanfaatan Media WAG untuk Meningkatkan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19	52
10	Lilis Setiyo Rini, Gunawan Sridiyatmiko Media Youtube dalam Pembelajaran Daring di Era Pandemi	58
11	M.Y. Santi Mariani, Esti Setiawati Pengembangan Media Kartu Kuartet ASEAN pada Muatan Pembelajaran IPS	66

12 Maria Theresia Ambarwati Sulistyorini, Salamah	74
Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS	
13 Medi Widodo, Sukadari	80
Penggunaan Media Gambar dan Alam Sekitar Pada Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Pudak, Tepus, Gunungkidul	
14 Muhamad Lutfi Hidayat, Gunawan Sridiyatmiko	86
Mode Tim Dalam Media Quizizz Mampu Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VI SDN Tanjunganom	
15 Nicolaus Adi Fusan Tara, Gunawan Sridiyatmiko	95
Pemanfaatan Open Broadcast Software Studio dan Youtube Live Streaming sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas 9 SMP Negeri 2 Panggang	
16 Nurita Tri Indaryani, Gunawan Sridiyatmiko	101
Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS	
17 Nurullaila Indrianingrum, Sukadari	105
Efektivitas Media Pembelajaran Kartu Bergambar pada Pemahaman IPS Kelas 8 SMP Baitul Quran Ponjong	
18 Rismawati, Salamah	110
Penggunaan Media Flash Card untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS	
19 Sinta Fepiana, Salamah	115
Peningkatan Keaktifan Belajar dan Kemandirian Belajar IPS melalui Media Pembelajaran Liveworksheet pada Peserta Didik Kelas VIIA di SMP	
20 Sri Prabandari, Salamah	122
Peran Guru dalam Pemanfaatan Gawai untuk Meningkatkan Pembelajaran di Masa Pandemi	
21 Sukasih, Sunarti	129
Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Motivasi Belajar IPS	
22 Suratman, Tarto	137
Dampak Pembelajaran Daring terhadap Penanaman Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik	
23 Tuti Allawiyah, Elsa Putri Ermisah Syafril	146
Podcast: Media Pembelajaran IPS yang Menyenangkan bagi Peserta Didik Kelas V SDN Klepu Patuk di Masa Pandemi	
24 Warno Dwi Antoro, Gunawan Sridiyatmiko	153
Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar	
25 Widodo, Tarto	159
Model Pembelajaran Numbered Heads Together Efektif Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn di Kelas VI Sekolah Dasar	

26 Wulandari, Sukadari	167
Character Values Through Puppert Tradition In The Place Wahyu Panca Tunggal	
INOVASI PEMBELAJARAN IPS	
27 Aning Risti Mahardita, Elsa Putri Ermisah Syafril	173
Implementasi Layanan Drive Thru dan Delivery Order Buku di Masa Pandemi Covid-19 pada Minat Baca Peserta Didik SDN Gajasari	
28 Antonius Eko Budiarto, Esti Setiawati	180
Peningkatan Prestasi Belajar PKn melalui Model Pembelajaran Kontekstual pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Sumberwungu II Tepus Gunungkidul	
29 Azis Istiyanto, Sunarti	187
Kenduri Benteng Penyeimbang Alam, Tradisi Budaya dan Agama	
30 Basirun, Tarto	192
Efektifitas Model Group Investigation dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar	
31 Caecilia Titin Nilawati, Sukadari	202
Penggunaan Metode Peer Teaching pada Peningkatan Hasil Belajar IPS SD di Yogyakarta	
32 Eknu Sriyani, Sukadari	208
Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik dengan Metode Demontrasi pada Kelas 1 SD N Tepus 1	
33 Esti Wuryani, Tarto	214
Relevansi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Mengembangkan Kecakapan Abad 21	
34 Fitri Mahmudhah, Esti Setiawati	219
Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Problem Based Learning di SMP Negeri 5 Wates	
35 Indah Krisnamurti, Salamah	225
Implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran Guru SD	
36 Maryati, Tarto	233
Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Efektif Meningkatkan Motivasi, Partisipasi, dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar	
37 Miftachul Janah, Salamah	239
Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS dengan Model Science Technology Society Peserta Didik Kelas VIII B SMP Trisula Ngluwar Kabupaten Magelang	
38 Nur Achmad Guntur Saputra, Gunawan Sridiyatmiko	246
Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (Tgt) pada Siswa Kelas IV SD N Sumberwungu 1 Kepanewon Tepus Kabupaten Gunungkidul	

39 Nurlaily Fatayati, Elsa Putri Ermisah Syafril	253
Implementasi Kepedulian Lingkungan melalui Ekowisata Gua Pindul sebagai Sumber Belajar IPS	
40 Puji Astuti, Salamah	260
Penerapan Model Project Based Learning Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS	
41 Siti Susilaningtyas, Elsa Putri Ermisah Syafril	266
Sikap Gotong Royong dari Tradisi Wiwitan pada Masyarakat Desa Condong Sari Kabupaten Purworejo	

Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* pada Mata Pelajaran IPS Era Pandemi Kelas IX di SMP Islam Al Azhar 38 Wonosari Kabupaten Gunungkidul

Akhmad Shatiri¹, Sukadari²

¹Mahasiswa Magister Pendidikan IPS Universitas PGRI Yogyakarta, Guru SMP Islam Al Azhar 38 Wonosari Kabupaten Gunungkidul

²Dosen Magister Pendidikan IPS Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.282](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.282)

Submitted:

March 2, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Evaluation of E-Learning Media; Social Studies Learning in the Pandemic Era; Islamic JHS Al Azhar 38 Wonosari

ABSTRACT

This study aims to describe the evaluation of the use of e-learning-based learning media in social studies subjects in the era of the epidemic of class IX at Al Azhar 38 Islamic Junior High School, Wonosari, Gunungkidul Regency. This study uses a qualitative method with a case study approach. The sources of data in this study were teachers, parents and students of class IX Islamic Junior High School Al Azhar 38 Wonosari, Gunungkidul Regency. Several data collection techniques used in this study were interviews, observations and online documentation. The results of this study are (1) to describe various types of e-learning learning media that are relevant for learning social studies subjects. (2) The advantages and disadvantages of e-learning-based evaluation media. (3) Other findings in this study indicate an evaluation model of the use of e-learning media in social studies learning that has been implemented including portfolio-based and project-based evaluations. However, it is undeniable that in the application of the alternative evaluation model there are several constraining factors faced, namely the lack of enthusiasm of parents and students, knowledge of parents in the application of the evaluation model, and the lack of cooperation between teachers and parents.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Sukadari

Program Studi Pendidikan Matematika,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Purwokerto

Jalan Laksda. Adi Sucipto, Penfui, Kota Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia.

1. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran yang semula dilakukan lazimnya di ruang kelas kini dilakukan secara online dari rumah masing-masing peserta didik. Hal ini menjadi tantangan bagi lembaga pendidikan khususnya sekolah untuk terus memberikan fasilitas dan pelayanan yang prima dan bermanfaat kepada peserta didik secara efektif dan efisien. Sehubungan dengan penutupan sementara pembelajaran tatap muka di sekolah akibat dampak dari pandemi Covid-19, pemerintah mengambil langkah untuk proses pembelajaran tetap berlangsung selama masa pandemi dan peserta didik tetap memiliki hak untuk menimba ilmu. Proses kegiatan pendidikan dan pembelajaran secara online di masa pandemi Covid19 menjadi hal baru dan menantang bagi para guru. Pembelajaran online berjalan dengan baik bila didukung oleh komponen yang mendukung sesuai dengan

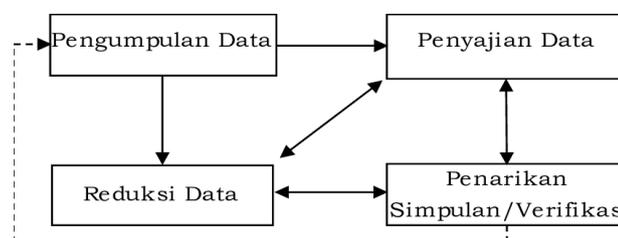
kondisi. Beberapa komponen sebagai berikut: (1) infrastruktur e-learning dapat berupa perangkat komputer atau gawai yang dimiliki, jaringan internet, dan perlengkapan teleconference; (2) sistem dan aplikasi e-learning, meliputi sistem perangkat lunak yang digunakan seperti manajemen kelas, materi, forum diskusi, dan sistem penilaian; dan (3) konten e-learning, meliputi bahan ajar berbentuk multimedia atau berbentuk teks. Ketika peserta didik dan guru memiliki gawai atau laptop serta jaringan internet, maka pembelajaran dapat terlaksana [1]. Faktanya setelah beberapa bulan dilaksanakannya pembelajaran daring, kendala-kendala terkait pelaksanaan pembelajaran mulai dirasakan oleh para guru. Pelaksanaan pembelajaran online yang dianggap mendadak karena darurat pandemi, mau tidak mau memaksa peralihan ke Internet sebagai satu-satunya sarana yang memungkinkan untuk menyediakan materi pembelajaran kepada peserta didik. Hal ini merupakan rintangan bagi guru, karena guru belum siap untuk beralih dari pembelajaran di kelas ke pembelajaran online.

Sistem pembelajaran online ini merupakan model pembelajaran alternatif yang dapat digunakan pengajar untuk menjelaskan materi sekolah kepada peserta didik selama era pandemi virus Covid-19 masih berlangsung [2]. Hal ini bertujuan untuk sebagai referensi dalam kegiatan pembelajaran pada era pandemi covid-19 yang berdampak pada berubahnya kegiatan pembelajaran pada saat ini dapat dilihat bahwa di berbagai kawasan dan jenjang pendidikan. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan platform yang telah disediakan. Pembelajaran mata pelajaran IPS, para pengajar dapat melakukan dengan menggunakan perangkat telepon genggam, komputer, tablet, maupun laptop dengan bantuan aplikasi seperti google classroom, zoom meeting, google meet, google form, dan masih banyak lagi. Hal ini merupakan suatu tantangan bagi para pengajar dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam hal ini, para pengajar berperan penting untuk menjaga bagaimana para peserta didik dapat tetap produktif dalam memperoleh pembelajaran daring secara efektif. Para pengajar juga harus kreatif dan terampil dalam memaparkan materi pembelajaran IPS kepada peserta didik agar para peserta didik tetap merasa senang, materi mudah dipahami, dan para peserta didik tidak jenuh.

Evaluasi pelaksanaan pembelajaran IPS dilakukan untuk mengetahui kualitas pembelajaran yang telah terlaksana dalam pembelajaran daring. Evaluasi pelaksanaan pembelajaran merupakan proses pengambilan keputusan terhadap suatu tujuan pembelajaran [3]. Evaluasi pelaksanaan pembelajaran IPS bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang nantinya akan digunakan sebagai alternatif dalam mengambil keputusan. Berdasarkan penjabaran diatas, artikel ini dibuat untuk memaparkan perkembangan pembelajaran daring mata pelajaran IPS SMP pada era pandemi COVID-19, mengetahui kesulitan peserta didik di SMP Islam Al Azhar 38 Wonosari terhadap pembelajaran IPS secara daring, dan memberikan solusi yang tepat untuk pereralahan yang terjadi pada pembelajaran IPS secara daring agar pendidikan di Indonesia bisa terus berkembang menjadi lebih baik. Tujuan khusus evaluasi pembelajaran disesuaikan dengan jenis evaluasi pembelajaran itu sendiri seperti evaluasi perencanaan dan pengembangan, evaluasi monitoring, evaluasi dampak, evaluasi efisiensi-ekonomis, dan evaluasi program komprehensif. Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami, secara umum evaluasi bertujuan untuk mengetahui perkembangan peserta didik selama mengikuti pembelajaran dan dalam rangka mengetahui efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus (case study). Penelitian studi kasus suatu bentuk penelitian kualitatif yang berfokus pada memberikan penjelasan rinci tentang satu atau lebih kasus. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model Milles dan Huberman, yaitu analisis dalam penelitian dilakukan secara interaktif.



Gambar: Analisis Data Interatif Model Huberman dan Miles (2014: 20)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning pada Mata Pelajaran IPS Era Pandemi

Evaluasi dalam pembelajaran dengan menggunakan sistem daring menjadi topik yang menarik dalam era pandemi Wabah Covid-19 ini. Meski dalam kondisi yang serba terbatas karena pandemi Covid-19 tetapi masih dapat melakukan pembelajaran dengan cara daring. Hanya hal yang menjadi hambatan adalah orang tua harus menambah waktu untuk mendampingi anak-anak. Sedangkan dari segi guru, guru dituntut untuk belajar banyak hal khususnya pembelajaran berbasis daring. Pembelajaran daring tidak melakukan pembelajaran tatap muka secara langsung, namun menggunakan fasilitas internet yang bisa membantu proses pengajaran jarak jauh [4]. Pembelajaran daring bukan sekadar materi pelajaran yang pindah melalui media internet dan bukan juga sekadar tugas yang diberikan melalui aplikasi sosial media tetapi pembelajaran dari ini harus direncanakan, dilakukan atau dilaksanakan, serta dievaluasi sama halnya dengan pembelajaran yang terjadi di kelas secara luring [5]. Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) pembelajaran daring dilaksanakan dengan bantuan orang tua sebagai pembimbing peserta didik dalam proses pembelajaran di rumah. Pelaksanaan pembelajaran secara daring ini didukung juga oleh perangkat pembelajaran seperti *smartphone*, laptop, kuota internet, dan koneksi internet yang stabil penggunaan internet telah mengubah cara pandang dan ekspektasi seseorang terhadap apa yang dilakukan dan atau apa yang harus dipahami melalui akses informasi [6]. Pembelajaran secara daring oleh peserta didik menggunakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Pertemuan secara virtual memanfaatkan teknologi seperti *Zoom Meeting dan Whatshap Group*. Pemberian tugas oleh pengajar dan pengiriman hasil tugas oleh peserta didik memanfaatkan teknologi seperti *Pintro, Google Classroom, Quizizz dan Google Form*.

B. Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning pada Mata Pelajaran IPS Era Pandemi

Penggunaan internet sudah menjadi hal yang vital dalam opsi pembelajar pada masa pandemi. Kegiatan pembelajaran daring adalah merupakan pembelajaran berbasis teknologi yang mencakup penggunaan internet dan hal-hal penting lainnya seperti menghasilkan bahan untuk belajar, mengajar peserta didik, dan juga mengatur pembelajaran [7]. Di era pandemi ini, pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh dimana guru dan peserta didik tetap berada di rumah. Meski berada di rumah masing-masing, namun pembelajaran tetap dilaksanakan yaitu dengan pelaksanaan pembelajaran daring secara fleksibel dan kemudahan untuk mengakses melalui beberapa macam aplikasi pembelajaran e-learning. Hal ini sesuai dengan pendapat ahli dimana keunggulan pembelajaran daring adalah fleksibilitas dan aksesibilitas [8]. Di samping itu, pembelajaran yang dikembangkan di website atau dalam bentuk Learning Management System (LMS) memiliki keuntungan menyediakan konten untuk peserta didik di mana saja. Hal ini memungkinkan akses yang lebih cepat daripada metode pembelajaran konvensional. Beberapa keuntungan ketika menerapkan pembelajaran daring era pandemi diantaranya adalah: (1) fleksibilitas, peserta didik memiliki kesempatan untuk memilih waktu dan tempat yang cocok untuknya; (2) dapat meningkatkan pengetahuan karena kemudahan mengakses sejumlah besar informasi; (3) memberikan peluang lebih besar bagi peserta didik dalam forum diskusi online karena dapat menghilangkan hambatan seperti ketakutan untuk berbicara; (4) Daring dinilai hemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan uang untuk melakukan perjalanan; (5) dapat membantu mengkompensasi kurangnya staf akademik, termasuk instruktur atau guru serta fasilitator teknisi lab, dan lain-lain; (6) penggunaan daring memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri, misalnya pada cara asinkron [7].

Kendala dalam penggunaan media pembelajaran e-learning pada era pandemi seperti jumlah kehadiran mahasiswa menurun dengan beberapa alasan. Berdasarkan hasil observasi pada peserta didik diperoleh informasi bahwa kendala peserta didik di beberapa pertemuan pada pembelajaran IPS daring berbasis e-learning yaitu jaringan internet. Peserta didik yang sebagian tinggal di wilayah perbukitan kesulitan untuk memperoleh jaringan internet yang baik. Kesulitan lainnya adalah peserta didik sulit memahami beberapa materi yang sifatnya keterampilan misalnya penyusunan laporan. Beberapa kekurangan pembelajaran era pandemi diantaranya adalah: (1) menyebabkan peserta didik kurang berinteraksi satu sama lain; (2) klarifikasi, penjelasan, dan interpretasi dalam metode daring mungkin kurang efektif dibandingkan pembelajaran tradisional karena pembelajaran tradisional lebih banyak dan lebih mudah bertatap muka langsung dengan instruktur atau guru; (3) kurang mendukung dalam hal peningkatan keterampilan, daring mungkin dapat meningkatkan pengetahuan dengan sangat baik tetapi efeknya dalam meningkatkan keterampilan sangat kecil; (4) tidak semua disiplin ilmu dapat menggunakan daring secara efektif dalam pendidikan. Misalnya bidang ilmiah yang membutuhkan pengalaman praktis mungkin lebih sulit untuk dipelajari dalam daring; (5) dapat menyebabkan kemacetan akses atau penggunaan berat (overload) beberapa situs web [7].

Evaluasi pembelajaran ada pada semua mata pelajaran termasuk dalam hal ini mata pelajaran IPS. Pada mata pelajaran IPS ini terdapat fokus yang menjadi perhatian untuk di evaluasi, selain pencapaian hasil belajar peserta didik, pada jenjang ini juga evaluasi diarahkan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan program pembelajaran IPS yang telah diterapkan oleh guru melalui sistem daring (dalam jaringan). Di tambah lagi dengan situasi Covid-19 ini, maka sudah tidak dapat terelakkan bahwa evaluasi mutlak selalu berkala dilakukan.

Pembelajaran berbasis daring dalam istilah lain juga disebut dengan pembelajaran berbasis online. Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas [9]. Thorne menjelaskan pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks online animasi, dan video streaming online [10]. Pembelajaran ini disebut dalam jaringan, karena pembelajarannya tidak dilakukan secara tatap muka melainkan dilakukan secara virtual melalui jaringan internet. Sebelum kedatangan pandemi Covid-19, pembelajaran daring memang sudah lazim dipergunakan, hanya saja saat pandemi Covid-19 muncul pembelajaran ini menjadi pilihan wajib bagi lembaga yang menyelenggarakan proses pendidikan.

Situasi kondisi pandemi dituntut untuk berfikir kreatif, agar proses pembelajaran tetap berjalan, setiap manusia mempunyai daya kreatifitas dengan memberikan stimulan agar daya kreatifitas manusia dapat muncul dengan maksimal. Ada beberapa ciri khas dari pembelajaran daring, yakni: (a) Pembelajaran di lakukan secara jarak jauh, atau tidak dilakukan secara tatap muka di kelas, (b) Pembelajaran dilakukan menggunakan fasilitas computer dan jaringan internet, (c) Pembelajaran menggunakan tidak terhalang oleh waktu dan tempat tertentu, (d) Pembelajaran menghendaki kesepakatan dalam aplikasi, atau sarana yang dipergunakan, (e) Pembelajaran tidak terkesan degan seragam dan kesamaan tertentu, (f) Strategi, media, dan evaluasi pembelajaran lebih bersifat dinamika [11]. Pembelajaran daring atau berbasis online memang tidak dapat terelakkan pada era pandemi ini. Namun, para pengelola pembelajaran harus mampu untuk mengatur mekanisme pembelajarannya dengan baik [12]. Bagaimanapun pembelajaran berbasis daring memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihannya diantaranya: (a) Pembelajaran daring memiliki kelebihan dapat digunakan dalam ragam situasi, (b) Pembelajaran daring memiliki kelebihan dalam hal efisiensi waktu, tenaga, dan biaya, (c) Pembelajaran daring memiliki kelebihan dalam hal ketidakterbatasan dalam penggunaan seragam tertentu, (d) Pembelajaran daring memiliki kelebihan berupa fleksibilitas dalam bentuk strategi, media, dan evaluasi pembelajaran. Namun pembelajaran berbasis daring juga memiliki kekurangan, adapun itu diantaranya: (a) Pembelajaran daring memiliki kekurangan dalam hal pengkhususan kepada fasilitas aplikasi tertentu, (b) Pembelajaran daring memiliki kekurangan dalam hal kesepakatan waktu tertentu, walaupun pada dasarnya bebas memilih waktu, (c) Pembelajaran daring memiliki kekurangan berupa ketergangguan dengan sistem jaringan dan sejenisnya, (d) Karena pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, kekurangan pembelajaran daring memungkinkan orang untuk dapat berlaku tidak jujur, atau melakukan kecurangan [13].

a) Evaluasi Pembelajaran Berbasis Portofolio

Model evaluasi ini sebelum datangnya pandemi covid-19 memang sudah digunakan, hanya saja pada saat munculnya pandemi covid-19 menjadi lebih sering digunakan. Model evaluasi ini berbentuk pengumpulan tugas-tugas pekerjaan rumah peserta didik yang lalu dikumpulkan menjadi satu menjadi portofolio. Pemilihan model evaluasi ini disesuaikan dengan strategi pembelajaran IPS yang diterapkan oleh guru. Karena strategi pembelajarannya berbasis penugasan, maka model evaluasi yang tepat diterapkan dalam hal ini ialah portofolio. Setiap satu bulan sekali para guru meminta peserta didik untuk mendokumentasikan semua tugas-tugas yang telah mereka kerjakan, dan lantas dikumpulkan dalam satu wadah berupa map atau sejenisnya, maka hal ini lah yang dianggap seperti portofolio oleh gurunya. Setiap peserta didik wajib untuk mengumpulkan portofolionya sesuai dengan limit waktu yang telah diberikuan, pengumpulan portofolio ini dapat dilakukan dengan cara mengirimkan langsung ke sekolah atau juga dapat dilakukan dengan cara dikirimkan lewat whatsapp gurunya. Model evaluasi ini memang terbilang cukup ampuh untuk mengatasi kesulitan dalam menentukan bentuk evaluasi pembelajaran. Jika ujian dilakukan secara tes, bukan tidak memungkinkan bagi peserta didik melakukan kecurangan-kecurangan. Namun dalam hal portofolio, peserta didik dapat meminta bantuan orang tuanya mendampingi proses pengerjaan tugas-tugas yang ada. Dalam hal ini selain berfungsi untuk mengukur aspek kognitif peserta didik, kegiatan evaluasi portofolio juga berfungsi untuk mengukur aspek psikomotorik, dan bahkan menilai aspek afektif, seperti kedisiplinan dalam pengerjaan tugas, kerapian dokumentasi portofolio dan sebagainya.

b) Evaluasi Berbasis Project

Model evaluasi ini menghendaki peserta didik untuk mempraktikkan langsung apa yang ditugaskan guru IPS kepada mereka. Karena jenis evaluasinya bersifat praktik, maka tentu saja pembelajarannya pun memang berbasis project langsung atau disebut juga latihan. Guru bertugas menyampaikan materi dan menanamkan nilai- nilai karakter kepada peserta didik [14]. Pembelajaran berbasis praktik ini memang harus dilakukan peserta didik mengingat memang kompetensi pembelajarannya menghendaki aspek psikomotorik. Sebagaimana diketahui bahwa dalam pembelajaran IPS terdapat beberapa aspek yang ajarkan kepada peserta didik, khusus SMP Islam Al Azhar 38 Wonosari terdapat kecerdasan yakni kecerdasan interpersonal, kecerdasan intra personal. Hasil karya peserta didik dalam pembelajaran IPS bisa dikirim lewat whatsapp atau instagram berupa video atau foto agar bisa dilakukan penilaian oleh guru. Sementara itu penilaian praktik biasanya diberikan oleh guru dalam bentuk individual dan kelompok. Tes project individual sifatnya mikro, sedangkan

penilaian project secara kelompok biasanya dalam bentuk tugas yang lebih besar. Tujuan pemberian penilaian dalam bentuk kelompok agar peserta didik bisa bekerja secara bersama dalam menyelesaikan tugas. Namun selama pandemi Covid-19 ini kecenderungan tugas project dilakukan secara individu.

C. Faktor Kendala Penerapan Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* pada mata Pelajaran IPS Era Pandemi

a) Minimnya Kerjasama Guru dan Orang Tua

. Peran orang tua yang sebelumnya lebih fokus pada penanaman sikap yang baik, menanamkan nilai agama pada anak, namun perannya makin meluas yakni sebagai pendamping akademik [15]. Tanpa adanya kerjasama yang baik, maka tentu tidak akan dapat menghasilkan penilaian dan pengukuran yang objektif. Sebagaimana yang penulis amati di SMP Islam Al Azhar Wonosari, tidak semua orang tua dengan serta mau untuk bekerjasama dalam mengevaluasi hasil pembelajaran anaknya. Sehingga dengan kondisi minimnya kerjasama itu, model evaluasi alternatif yang diterapkan selama era pandemi Covid-19 ini tidak terlaksana dengan baik oleh sebagian orang tua. Akhirnya bermuara pada sulitnya memetakan ketercapaian kompetensi peserta didik. Bentuk minimnya kerjasama ini sebagaimana hasil wawancara peneliti dalam hal ini di antaranya: (1) Minimnya pendampingan yang dilakukan orang tua terhadap belajar anaknya, (2) Orang tua dalam hal ini tidak bersifat mendampingi dalam hal evaluasi akan tetapi bersifat memberikan bantuan penuh, (3) Orang tua enggan untuk mengikuti arahan dan prosedur yang diberikan oleh guru, (4) Orang tua sering sekali tidak mengikuti dan mematuhi aturan yang sudah bersama disepakati. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang tua siswa, dapatlah disimpulkan beberapa alasan yang membuat para orang tua minim dalam melakukan kerjasama pembelajaran dengan para guru. yakni: (1) Faktor kesibukan pekerjaan orang tua sehingga tidak ada waktu, atau sedikit waktu yang bisa diluangkan untuk mendampingi peserta didiknya, (2) Faktor ketidakmampuan orang tua dalam menggunakan aplikasi pembelajaran. Hal ini kerap muncul jika guru menggunakan aplikasi lain atau bermacam-macam dalam satu pembelajaran, (3) Faktor kesalahan persepsi orang tua. Banyak di antara orang tua, bahkan hingga saat ini yang masih berpersepsi bahwa model pembelajaran daring tidak sepenuhnya dapat disebut dengan belajar, bahkan sebagian orang tua lebih memaknai pembelajaran daring sebatas sarana komunikasi saja dengan gurunya.

b) Pengetahuan Orang Tua dalam Penerapan Model Evaluasi masih rendah

Secara sadar disadari oleh guru bahwa model yang diterapkan membutuhkan beberapa waktu untuk dapat memberikan pemahaman kepada orang tua tentang mekanisme dan penerapan model evaluasi alternatif yang terapkan selama era pandemi Covid-19. Seperti misalnya penerapan model evaluasi portofolio, tidak semua orang tua mampu untuk memahaminya dengan cepat, ada beberapa orang tua yang membutuhkan pemahaman intens tentang hal ini. Oleh karena itu tidak semua dapat mengikuti model evaluasi ini tepat pada waktunya dan tepat pelaksanaan. Ada beberapa orang tua bahkan sama sekali tidak mengerti dalam beberapa waktu dengan model penilaian ini. Sebenarnya menurut peneliti hal ini wajar saja terjadi sebab memang pada dasarnya hal ini bukanlah menjadi tugas orang tua, akan tetapi menjadi tugas guru, akan tetapi dalam situasi dan kondisi pandemi ini membuat guru tidak dapat melakukan tugasnya secara penuh, sehingga membutuhkan kerjasama dengan orang tua dalam hal memberikan pendampingan.

c) Kurangnya Antusias Orang Tua dan Peserta Didik

Pembelajaran di era pandemi membutuhkan kolaborasi dengan orangtua menurut proses pembelajaran secara daring juga membutuhkan pendampingan orang tua selama pembelajaran di rumah [16]. Dampak negatif juga dapat dirasakan dalam dunia pendidikan dimana pembelajaran yang dilakukan di dalam rumah, menjadikan peserta didik mengeluhkan cepat bosan karena minimnya fasilitas dan menutup ruang gerak anak, ditambah dengan kurangnya kemampuan orang tua dalam menggantikan guru di sekolah [17]. Banyak dari mereka mengabaikan tugas rumah dan sibuk bermain game maupun situs lainnya [18].

Sedangkan di saat era pandemi COVID-19 peserta didik memerlukan pengaruh utama dari faktor psikologis yakni motivasi belajar [19]. Ada juga beberapa orang tua yang kurang antusias dengan adanya perubahan model evaluasi pembelajaran. Sebab yang selama ini banyak dilakukan oleh guru kini harus berganti peran kepada orang tua. Kurang antusiasnya mereka dengan penerapan model ini karena menurut sebagian orang tua malah menyulitkan orang tua, yang selama ini mereka hanya menghantarkan anak untuk sampai di sekolah dan menjemputnya kembali kini dengan adanya model evaluasi ini mereka merasa mendapatkan tambahan tugas.

4. SIMPULAN

Keuntungan pembelajaran mata pelajaran IPS berbasis *e-learning* pada era pandemi adalah: (1) fleksibilitas, peserta didik memiliki kesempatan untuk memilih waktu dan tempat yang cocok untuknya; (2) dapat meningkatkan pengetahuan karena kemudahan mengakses sejumlah besar informasi; (3) memberikan peluang lebih besar bagi peserta didik dalam forum diskusi online karena dapat menghilangkan hambatan seperti ketakutan untuk berbicara; (4) Daring dinilai hemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan uang untuk melakukan perjalanan; (5) dapat membantu mengkompensasi kurangnya staf akademik, termasuk instruktur atau

guru serta fasilitator teknis lab, dan lain-lain; (6) penggunaan daring memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri, misalnya pada cara asinkron. Namun tidak dapat dipungkiri terdapat kendala dalam penerapan pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran IPS adalah: (1) menyebabkan peserta didik kurang berinteraksi satu sama lain; (2) klarifikasi, penjelasan, dan interpretasi dalam metode daring mungkin kurang efektif dibandingkan pembelajaran tradisional karena pembelajaran tradisional lebih banyak dan lebih mudah bertatap muka langsung dengan instruktur atau guru; (3) kurang mendukung dalam hal peningkatan keterampilan, daring mungkin dapat meningkatkan pengetahuan dengan sangat baik tetapi efeknya dalam meningkatkan keterampilan sangat kecil; (4) tidak semua disiplin ilmu dapat menggunakan daring secara efektif dalam pendidikan. Misalnya bidang ilmiah yang membutuhkan pengalaman praktis mungkin lebih sulit untuk dipelajari dalam daring; (5) dapat menyebabkan kemacetan akses atau penggunaan berat (overload) beberapa situs web. Temuan dalam penelitian traktat model evaluasi alternatif itu terdapat beberapa kendala yang dihadapi yakni kurangnya antusias orang tua dan peserta didik, kekurangfahaman orang tua dalam penerapan model evaluasi, dan minimnya kerjasama guru dan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Winarno, W., & Setiawan, J. Penerapan Sistem E-Learning pada Komunitas Pendidikan Sekolah Rumah (Home Schooling). *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 4(1), 45-51., 2013. DOI:10.31937/si.v4i1.241
- [2] Rahman, S. F. Problematika Pembelajaran PAI Pada Era Pandemi Covid-19 di SMP Islam Nurussalam Al-Khoir Mojolaban. Surakarta: Fakultas Agama Islam Universitas Islam Surakarta, 2020.
- [3] Latip, Asep Ediana. *Evaluasi Pembelajaran di Tingkat Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.
- [4] Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 2020. <https://doi.org/10.1093/fampra/cm005>
- [5] Yunitasari, R., & Hanifah, U. Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Era COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243, 2020. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.14>
- [6] Elsa, P. E. S. "Ruangguru", *Digitalisasi Pendidikan Antara Capaian Nilai Dan Pengembangan Karakter Melalui Interaksi Sosial*. ICADECS 2019 Proceedings – ICADECS 2019 | International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies. 94-99, 2019.
- [7] Arkorful, V., & Abaidoo, N. The Role of E-learning, Advantages and Disadvantages of Its Adoption in Higher Education. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(1), 29–42, 2015.
- [8] Lopes, A. P. (2012). Learning Management Systems in Higher Education. In *Virtual Learning Environments* (pp. 1249–1264), 2012. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-0011-9.ch608>
- [9] Bilfaqih, Yusuf dan Qomarudin, M. Nur. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- [10] Kuntarto, Eko. *Kefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Diperguruan Tinggi*. *Journal Indonesian Language Education and Literature*. Vol. 3 No. 1, 2017.
- [11] Sugiarto, E., & Lestari, W. (2020). The collaboration of visual property and semarang dance: A case study of student creativity in "Generation Z." *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 10(12), 100–110, 2020.
- [12] Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61, 2020. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- [13] Putro, Khamin Zarkasih. *Pola Interaksi Anak dan Orangtua Selama Kebijakan Pembelajaran di Rumah*. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1. No. 1, 2020.
- [14] V. dan V. S. Novianto, "Implementasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran IPS," *PROSIDING, Format Pendidik. untu Meningkatkan. Daya Saing Bangsa*, pp. 39–45, 2019. (14)
- [15] Kurniati, E., Nur Alfaeni, D. K., & Andriani, F. Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 241. 2020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>
- [16] EPE Syafri & U Kulsum. (2021). *TikTok; Media Pembelajaran Alternatif dan Atraktif pada Pelajaran PPKn Selama Pandemi di SMP Negeri 2 Mertoyudan*. *Proseding Seminar Nasional Dinamika Informatika 2021 Universitas PGRI Yogyakarta*. 1 (5) 110-115, 2021.
- [17] Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Cegah Covid-19, Ini Tantangan Orangtua Dampingi Anak Saat Diam di Rumah " pada 02/04/2020, 12:30 WIB. <https://nasional.kompas.com/read/2020/04/02/12303441/cegah-covid-19-initantangan-orangtua-dampingi-anak-saat-diam-di-rumah>. Diakses pada tanggal 15 Februari 2022 pukul 21.00 WIB.
- [18] Agustiah, Dela, Taty Fauzi, dan Erfan Ramadhani. "Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap

-
- Perilaku Belajar Siswa.” *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam* 4, no. 2020. <https://doi.org/10.29240/jbk.v4i2.1935>.
- [19] Munirwan Umar, “Peranan Orang Tua Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Anak,” *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling* 1, no. 1 : 20–28. 2015. <https://doi.org/10.22373/je.v1i1.315>.

***Teams Games Tournament* dengan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS**

Aslihatul Fuadah¹, Sukadari²
^{1,2}Program Magister Pendidikan IPS, FKIP
Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:
[10.30595/pssh.v3i.286](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.286)

Submitted:
February 13, 2022

Accepted:
April 20, 2022

Published:
June 1, 2022

Keywords:

Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, IPS, *Teams Games Tournament*, Kartu Soal

ABSTRACT

Keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh pemilihan strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan data awal yang diperoleh dari tindakan pra siklus, nilai rata-rata siswa 59, dengan ketuntasan 31,25%, sehingga dapat dikatakan pembelajaran yang dilakukan guru belum berhasil. Untuk itu, perlu diadakan perbaikan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media kartu soal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar muatan pelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Kragilan Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media kartu soal. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan tiga siklus, yang pada tiap siklusnya Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajar dalam tiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian pada variabel aktivitas siswa pada siklus I 62,5% dengan kualifikasi cukup, pada siklus II, 76,04% dengan kualifikasi baik dan pada siklus III 80,73% dengan kualifikasi baik. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 72, pada siklus II sebesar 73 dan pada siklus III sebesar 79. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I 50%, pada siklus II, 75% dan pada siklus III, 81,25%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT dengan media kartu soal dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS. Disarankan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media kartu soal dapat diterapkan dalam mata pelajaran lain, dan guru dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Aslihatul Fuadah
Program Magister Pendidikan IPS, FKIP
Universitas PGRI Yogyakarta
Email: aslihatulfuadah@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan dikelas benar-benar efektif dan bermakna (1). Muatan pelajaran IPS adalah salah satu

muatan pelajaran yang wajib termuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. IPS adalah kajian mengenai kehidupan manusia dalam kehidupan di masyarakat dan sosial. Ilmu Pengetahuan dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya). Pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai dan moral serta keterampilan siswa agar menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.(2)

Sesuai dengan karakteristik peserta didik dan muatan pelajaran IPS di sekolah dasar, dengan menggunakan metode ekspositori akan menyebabkan peserta didik bersikap pasif, dan menurunkan derajat muatan pelajaran IPS menjadi pelajaran hafalan yang membosankan. Guru yang bersikap memonopoli peran sebagai sumber informasi, selayaknya meningkatkan kinerjanya dengan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti menyajikan *cooperative learning model*. Guru harus dapat menerapkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) yang memungkinkan anak mengerjakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan ketrampilan, sikap dan pemahaman dengan penekanan belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu atau media pembelajaran serta pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.(3)

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS yang terjadi di kelas masih kurang dapat menarik perhatian siswa secara menyeluruh. Siswa yang ramai dapat mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung karena guru belum optimal dalam melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa masih terbatas mendengarkan dan mencatat materi yang dianggap penting. Kegiatan pembelajaran belum memberikan ruang pada siswa untuk terlibat aktif dan mengalihkan perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu kondisi siswa yang sangat aktif belum terarah untuk aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar secara berkelompok, hanya beberapa siswa yang aktif memberikan pendapat atau bertanya serta mendominasi kelompoknya yang menyebabkan siswa lain kurang dapat memberikan kontribusi untuk kelompok.

Hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan evaluasi pada akhir pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata siswa 59. Sebanyak 11 siswa dari 16 siswa tidak tuntas, atau ketuntasan hasil belajar 31,25%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat rendah sehingga dapat dikatakan belum berhasil.

Permasalahan-permasalahan tersebut terjadi karena guru dalam pelaksanaan pembelajaran belum menggunakan metode yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang bermuara pada meningkatnya hasil belajar. Maka dari itu, guru perlu mengadakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memberikan ruang kepada peserta didik agar lebih aktif, tertantang dan melatih siswa untuk dapat bekerja secara berkelompok yaitu dengan *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Hasil prestasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang rendah karena proses pembelajaran masih berpola paradigma lama yang bersumber pada buku pelajaran, guru menggunakan metode mengajar yang masih konvensional, dan siswa terpadu di dalam kelas dengan buku lembar kerja siswa (4). Penggunaan model pembelajaran merupakan suatu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, dalam hal ini dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa, dimana siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru harus merubah model pembelajaran yang lama kepada model pembelajaran yang baru. Para pendidik harus bisa mengubah cara mengajar dan merespon perkembangan dengan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif. Melalui pembelajaran inilah interaksi antara siswa dengan siswa dan interaksi guru dengan siswa harus ditekankan dalam proses belajar mengajar. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan penyajian materi dan penyampaian tujuan pembelajaran akan lebih efektif. Selain dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dalam pembelajaran guru juga menggunakan media pembelajaran berupa kartu soal. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.(5) Kartu soal merupakan sebuah kartu yang dimodifikasi oleh guru yang berisi soal dan jawaban yang diberikan kepada siswa. Penggunaan kartu soal bertujuan untuk memudahkan memberikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Media kartu soal adalah sarana agar peserta didik dapat secara aktif, serta terlibat dalam pembelajaran, berpikir kritis, dan inovatif dalam menemukan teori atau konsep. Pembelajaran dengan menggunakan kartu soal biasanya dilakukan melalui kooperatif learning. Media yang dikembangkan dengan menggunakan media konkret sederhana dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh guru(3).

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar muatan pelajaran IPS bagi peserta didik kelas V SD Negeri Kragilan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa akan meningkat (6). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus penelitian, dimana setiap siklus terdiri atas 4 tahap dalam sebuah daur ulang yaitu perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*) dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai.

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan yaitu, guru mempersiapkan instrument penelitian berupa lembar pengamatan aktivitas siswa dan lembar penilaian pengetahuan (KI3). Pada tahap perencanaan, guru juga membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu pada tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan media kartu soal yang digunakan pada fase *games/tournament*. Guru membentuk kelompok belajar yang dibuat secara heterogen. Guru juga membuat LKPD yang membantu peserta didik saat berdiskusi pada fase *Teams Study*. Guru juga menyiapkan sertifikat penghargaan untuk memberikan rekognisi pada kelompok saat berakhirnya *games/tournament*.

Pada tahap yang kedua yaitu tindakan, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat. Tindakan dilaksanakan dalam 3 siklus hingga kriteria keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai. Pada tahap observasi, kegiatan yang dilakukan yaitu dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan dicatat pada lembar observasi, dan anecdot record atau catatan lapangan selama guru memberikan pembelajaran di kelas. Hasil pengamatan kemudian dianalisis pada tahap refleksi. Pada tahap refleksi, selain menganalisis hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa juga bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh pada saat observasi, kemudian dilakukan observasi untuk menyempurnakan tindakan pada siklus berikutnya. Dari hasil refleksi, mencatat kekurangan yang perlu diperbaiki, untuk dijadikan dasar dalam penyusunan rencana ulang.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Kragilan sebanyak 16 peserta didik yang terdiri dari 9 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kragilan. Teknik analisis data, untuk data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, yang diperoleh dari hasil tes evaluasi pada setiap pembelajaran yang dilakukan. Sedangkan analisis data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang dicatat dalam lembar observasi.

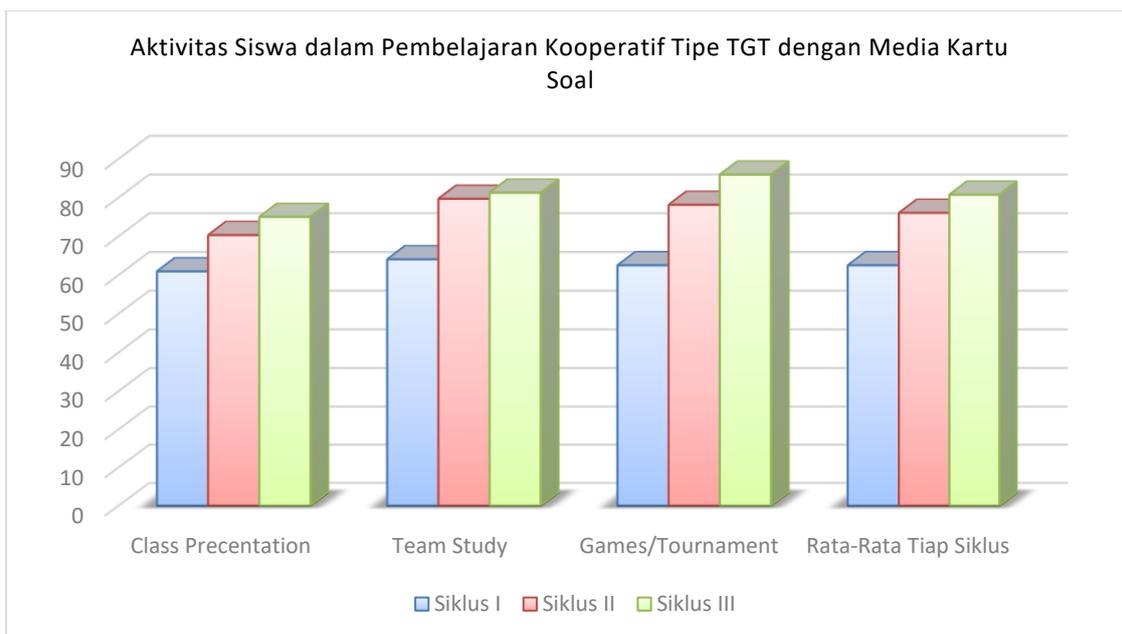
Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu ditandai dengan peningkatan aktivitas siswa dengan Kualifikasi minimal baik dan sebesar 75% atau 12 siswa mengalami ketuntasan belajar sesuai KKM yaitu 70.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Aktivitas Siswa

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, II, III

No.	Indikator	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
1	<i>Class precentation</i>	60,93	70,31	75
2	<i>Team Study</i>	64,06	79,68	81,25
3	<i>Games/tournament</i>	62,50	78,12	85,93
Jumlah		187,5	228,12	242,18
Rata-rata		62,5	76,04	80,73
Kualifikasi		Cukup Baik	Baik	Baik



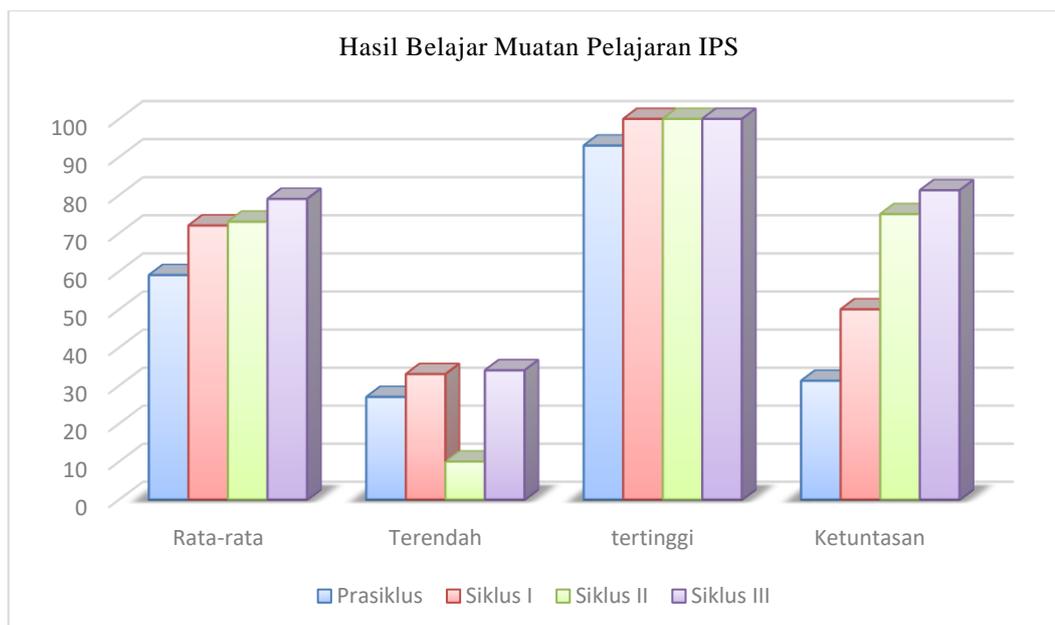
Gambar 1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, II, III

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan pada siklus I rata-rata hasil pengamatan pada aktivitas peserta didik yaitu sebesar 62,5% dengan kriteria cukup baik, pada siklus II -rata-rata hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik yaitu sebesar 76,04% dengan kriteria baik, sedangkan hasil pengamatan pada aktivitas peserta didik pada siklus III terjadi peningkatan menjadi 80,73 dengan kriteria baik. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa tiap siklusnya.

Penelitian ini sesuai dengan pendapat Slavin, yaitu dalam pembelajaran TGT meliputi kegiatan presentasi kelas, *team study*, dan *games/tournament*. Kegiatan presentasi di kelas para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan memberikan perhatian tersebut akan dapat membantu siswa mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis akan menentukan skor tim mereka (7). Kegiatan *team study* atau belajar tim yaitu tugas para anggota tim adalah menguasai materi yang disampaikan di dalam kelas dan membantu teman sekelompoknya untuk menguasai materi tersebut (Slavin, 2010:155). Sedangkan dalam kegiatan *games/tournament*, para siswa memainkan *game* akademik dalam kemampuan homogen dengan meja turnamen (7).

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa

No.	Pencapaian	Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Nilai rata-rata	59	72	73	79
2	Nilai terendah	27	33	10	34
3	Nilai tertinggi	93	100	100	100
4	Prosentase ketuntasan (%)	31,25%	50	75%	81,25



Gambar 2. Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS

Dari hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik tiap siklusnya dibandingkan pada tahap pra siklus. Pada tahap prasiklus prosentasi ketuntasan belajar peserta didik hanya mencapai 31,25%. Keberhasilan ditunjukkan dengan adanya peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar 50% pada siklus II sebesar 75% dan pada siklus III sebesar 81,25%. Dalam penelitian yang telah dilakukan jelas bahwa terjadi peningkatan, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Penerapan pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dengan media kartu soal terbukti berhasil yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan. Dengan demikian penerapan model kooperatif tipe TGT dengan media kartu soal pada pembelajaran tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar pada muatan pelajaran IPS.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran tematik tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa yang ditunjukkan adanya peningkatan pada hasil observasi pada siklus I sebesar 62,5% dengan kualifikasi cukup, pada siklus II sebesar 76,04%, dengan kualifikasi baik dan pada siklus III sebesar 80,73% dengan kualifikasi baik. Jadi, pembelajaran tematik pada tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” melalui model kooperatif tipe TGT efektif untuk meningkatkan aktivitas siswa.
- b. Pembelajaran tematik pada tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” melalui model kooperatif tipe TGT juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan prosentase ketuntasan belajar yaitu pada pra siklus, sebelum pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan media kartu soal ketuntasan belajar peserta didik 31,25%, pada siklus I, setelah menggunakan kooperatif tipe TGT dengan media kartu ketuntasan belajar peserta didik 50%, pada siklus II sebesar 75% dan pada siklus III sebesar 81,25%. Oleh karena itu, model kooperatif tipe TGT efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Salamah S, Giyat G. Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Kooperatif Model Jigsaw. *GulawentahJurnal Stud Sos.* 2019;4(2):114.
- [2] Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara; 2017.
- [3] Sukadari. *Media Pembelajaran Tematik “Papan Acak Kata” Untuk Meningkatkan Kemampuan*

-
- Membaca Siswa Kelas VB SN 2 Padokan. UPY Press; 2019.
- [4] Sosialita J, Sabari DJ, Si M, Permana SA, Pd M. Kajian dan Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial. 2014;5(117).
- [5] Sutjipto KC dan B. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Jakarta: Ghalia Indonesia;
- [6] Zaenal A. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya;
- [7] Slavin RE. Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik cetakan VIII (diterjemahkan oleh Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media;

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran *Picture And Picture* pada Materi Muatan IPS di Sekolah Dasar

Heny Prihatiniwati¹, Sukadari²

¹Sekolah Dasar Negeri Duwet, Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta

²Program Magister, UPY Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.340](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.340)

Submitted:

February 2, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Picture and picture; learning motivation, Social Studies Learning

ABSTRACT

Low learning motivation of student at elementary schools becomes a problem for students as well as teacher. Low motivation will affect the students' achievement. This also will make teachers difficult to meet the learning aims. This problem needs solution. Teachers need to use contain models of teaching and learning activities in order to improve the students' motivation. One of model used by the writer is picture and picture model. Picture and picture model of teaching and learning is model in which teacher use pictures as the main component. Briefly, students should arrange the picture. Chronologically in order that they become a story. Students do this activity in groups. Using the picture and picture model of teaching and learning result in the higher motivation of students in learning. In addition, the teaching learning activity become more interesting to students.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Sukadari

Program Pascasarjana Pendidikan IPS,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. IKIP PGRI Sonosewu No. 117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec Kasihan, Kabupaten Bantul, DIY 55182

Email: sukadariupy@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Usaha mencerdaskan kehidupan warga negara merupakan amanat konstitusi negara Indonesia. Berbagai upaya terobosan dan kebijakan baru terus dibenahi demi terwujudnya cita-cita nasional. Pendidikan merupakan sebuah produk yang dihasilkan untuk menggapai cita-cita Cita-cita dalam kontitusi negara Indonesia tersebut tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 tepatnya pada alinea ke-4 "mencerdaskan kehidupan bangsa". Untuk mencapai tujuan tersebut peranan Lembaga Pendidikan sangat diperlukan. Guru sebagai pencetak generasi yang berpendidikan perlu mengadakan perbaikan-perbaikan dalam proses pembelajaran.

Perbaikan-perbaikan tersebut diantaranya perubahan kurikulum, penyempurnaan kajian bahan ajar, peningkatan sumber daya manusia dalam hal ini guru melalui pelatihan-pelatihan, sampai wacana mendatangkan pendidik dari luar negeri. Itu semua dilakukan untuk satu tujuan yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun, fakta yang terjadi di lapangan banyak permasalahan mendasar sebagai penyebab belum optimalnya sistem pendidikan negara kita, seperti kegiatan belajar yang tidak efektif, rendahnya

prestasi siswa, motivasi belajar rendah sampai kenakalan siswa yang menyebabkan usaha pemerintah demi memajukan pendidikan semakin tidak berdampak signifikan. [1]

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran adalah rendahnya motivasi belajar pada siswa. Hal itu dapat terjadi karena kurangnya guru dalam berkreasi dalam pembelajaran atau hal-hal melatarbelakangi kehidupan siswa itu sendiri.

Guru yang kreatif akan selalu mengadakan perubahan-perubahan dalam tugas utamanya. Demi keberhasilan pembelajaran maka guru akan berusaha agar siswanya aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajarnya meningkat. Salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah dengan menggunakan model-model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran *picture and picture*.

2. PEMBAHASAN

a. Pendidikan, Pembelajaran dan Motivasi

Pendidikan merupakan wadah bagi siswa untuk mengembangkan potensinya. Potensi yang diharapkan yaitu adanya perubahan yang signifikan dalam diri siswa, termasuk kemampuan, kecerdasan, keterampilan, dan akhlak yang baik. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 (1) menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.” (Undang-Undang Republik Indonesia Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Siswa membutuhkan sebuah dorongan untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya. Guru merupakan seseorang yang berperan mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara [12]

Guru, Siswa, dan model pembelajaran merupakan komponen utama yang saling berkaitan dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh komponen-komponen tersebut, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Tetapi bisa juga dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain misalnya layanan dalam pembelajaran, motivasi belajar, sarana yang mendukung, infrastruktur yang baik, media pembelajaran dan sebagainya [21]

Pada saat anak mulai memasuki jenjang sekolah dasar terutama ketika berada ditahap kelas tinggi, perkembangan kemampuan kognitif, afektif dan psiko- motorik berkembang sangat pesat. Sehingga, pada tahap ini kita sebagai pendidik harus mampu memfasilitasi tumbuh kembang peserta didik dengan baik. Hal tersebut bertujuan agar anak mampu mengembangkan kemampuannya dengan sebaik mungkin agar bisa menjadi bekal untuk menjalankan kehidupan pada masa-masa selanjutnya [17]

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertindak laku, dorongan ini ada pada diri sendiri yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya [11]. Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu [23]. Motivasi merupakan sebuah dorongan yang ada di dalam diri seseorang bertujuan untuk melakukan suatu perbuatan, baik dilakukan secara sengaja ataupun tidak sengaja guna mencapai tujuan tertentu [15].

Motivasi belajar adalah motivasi keseluruhan siswa yang menjadi penyebab terjadinya aktivitas pembelajaran yang dapat menjamin kelangsungan kegiatan belajar serta memberikan arahan bagi kegiatan belajar tersebut, guna mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam kegiatan belajar, motivasi ialah faktor yang sangat penting. Motivasi memberikan dorongan dan mendorong orang agar terlibat dalam aktivitas. Motivasi ialah pedoman untuk memandu kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang jelas [23]

Keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh kuatnya motivasi dalam diri sendiri. Siswa yang tidak atau mempunyai suatu dorongan atau motivasi maka akan mendapatkan hasil belajar yang tidak atau kurang memuaskan. Berbeda dengan siswa yang mempunyai motivasi yang tinggi maka akan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Dan dapat dilihat bahwa siswa yang bermotivasi tinggi dalam hal apapun maka siswa tersebut akan mempunyai multi talenta.

Unsur-unsur dinamis yang perlu diperhatikan agar proses belajar siswa mencapai hasil optimal, yaitu (1) motivasi siswa, (2) bahan belajar, (3) alat bantu belajar, (4) suasana belajar, (5) kondisi subjek yang belajar [16].

Ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa diantaranya adalah tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh pun, ia akan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya, dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu), tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya dan senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal [13].

Agar terbentuk siswa yang mempunyai motivasi dalam kegiatan pembelajaran, maka guru sebagai pendidik harus menjadi motivator yang baik. Jangan berat untuk memberikan penguatan atau *reward* kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran walau itu hanya sebatas kata-kata, aura wajah yang menyenangkan, acungan jempol, atau pemberian alat tulis yang harganya murah. Dengan cara seperti itu akan menimbulkan rasa senang dan semangat bagi siswa sehingga motivasi diri mereka akan bangkit. Dengan bangkitnya motivasi tersebut jelas akan mempengaruhi hasil belajar mereka. Yang berakibat keberhasilan bagi guru dalam pembelajaran, dan secara otomatis tujuan pembelajaran tercapai.

b. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Model *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai komponen utamanya, adapun pelaksanaannya adalah mencocokkan gambar agar relevan dan mempunyai makna, atau dipasangkan secara logis dan diurutkan menjadi sebuah narasi [2]. Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah model pembelajaran yang menggunakan media gambar [6]. Model pembelajaran *picture and picture* adalah model pembelajaran yang menggunakan gambar dengan cara menyusun gambar yang tidak beraturan sampai tersusun secara sistematis [14].

Picture and Picture yaitu model pembelajaran dengan penggunaan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi suatu urutan yang logis. [6]. Model *picture and picture* adalah salah satu metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan komunikatif atau mengutamakan kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi logis [3]. Pembelajaran *Picture and Picture* ini siswa dituntut harus bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya. Pembelajaran model ini dalam proses pembelajarannya juga menggunakan benda konkrit yaitu berupa gambar-gambar nyata yang sesuai dengan materi pembelajaran [12].

Picture and Picture adalah teknik pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai sumber dan sekaligus belajar. Teknik pembelajaran *picture and picture* menggunakan gambar untuk memahami proses atau prosedur [5]. Mengembangkan kemampuan berpikir kronologis maksudnya adalah bahwa *picture and picture* membimbing peserta didik untuk mampu memahami dan menyusun gambar berdasarkan urutan kemunculannya [5].

Picture and picture dapat dikatakan sebagai model pembelajaran atau teknik pembelajaran, karena intinya bahwa dalam pelaksanaannya memuat tindakan yang sama. Dalam hal ini sama-sama menggunakan instrumen gambar-gambar yang nantinya harus diurutkan sehingga membentuk sebuah narasi. Salah satu contoh ada 4 gambar: pohon karet, ban mobil, lateks/karet mentah, pabrik ban. Apabila siswa dapat mengurutkan gambar tersebut menjadi: (1) pohon karet; (2) lateks/karet mentah; (3) pabrik ban; (4) ban mobil, maka dapat dikatakan bahwa siswa tersebut sudah berpikir secara kronologis.

c. Karakteristik Model *Picture and Picture*

Untuk menerapkan teknik atau model pembelajaran *picture and picture* pendidik perlu mempertimbangkan pengaruhnya terhadap suasana kelas. Apabila *picture and picture* diterapkan secara individual, peserta didik akan diam secara fisik, tetapi berkonsentrasi penuh dan berpikir keras secara kognitif untuk memecahkan teka-teki gambar. Di pihak lain, apabila *picture and picture* diterapkan secara kelompok, kelas akan riuh karena masing-masing siswa memiliki gagasan dan berusaha mewujudkan dengan memegang satu gambar dan menempatkan gambar pada tempat yang tersedia. Oleh karena itu, untuk menjaga agar keriuhan siswa tidak sampai mengganggu kelas lain dan berlangsung dalam waktu yang relatif singkat, pendidik harus mampu mengukur tingkat kesulitan gambar dan menyesuaikannya dengan kemampuan berpikir siswa [5]. Penyajian model pembelajaran *picture and picture* harus menyesuaikan tingkat perkembangan psikis siswa dalam hal ini sesuai tingkatan kelas masing-masing. Hal tersebut akan membuat siswa dapat memahami materi yang disajikan oleh guru.

Kelebihan-kelebihan model pembelajaran *picture and picture* adalah: (1) guru lebih mengenal karakteristik siswa, (2) Siswa dapat berfikir logis dan juga sistematis, (3) merangsang siswa berpikir kritis dan imajinatif, (4) Motivasi belajar siswa bertambah, (5) siswa terlibat langsung dalam

pembelajaran [2]. Kelebihan yang lain adalah: (1) menarik perhatian siswa, (2) meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, (3) mengembangkan keingintahuan siswa, (4) menantang daya pikir siswa, (5) mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kronologis [5]. Dengan melihat uraian di atas, sangat jelas bahwa model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti siswa akan lebih berpartisipasi, dan ingin membuktikan kemampuannya dalam berfikir secara runtut.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *picture and picture*, diantaranya: (1) menyita banyak waktu (2) sebagian siswa tidak mengerti dan memilih diam (3) kelas bisa menjadi tidak kondusif karena riuh (4) membutuhkan biaya mahal jika menggunakan alat peraga [2].

Langkah-langkah/Skenario model/teknik pembelajaran *picture and picture* adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan
 - 1) Pendidik menyiapkan gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran.
 - 2) Pendidik meng-copy atau memperbanyak gambar-gambar tersebut sejumlah kelompok di kelas. Apabila kelas akan dibagi menjadi 5 kelompok, maka gambar diperbanyak sejumlah 5 eksemplar.
 - 3) Pendidik menyiapkan lembaran kertas untuk menjadi tempat menempel gambar.
 - 4) Pendidik menyiapkan kertas bergaris untuk menyusun narasi.
- b. Pelaksanaan
 - 1) Pendidik membagi siswa menjadi sejumlah kelompok.
 - 2) Pendidik memberi petunjuk dan kesempatan pada siswa untuk memperhatikan gambar yang terdapat di meja masing-masing kelompok.
 - 3) Melalui diskusi kelompok, siswa berusaha menyusun gambar-gambar yang tersedia secara kronologis. Hasil diskusi digunakan untuk menyusun narasi di lembar kertas yang tersedia tentang fenomena yang terdapat pada gambar.
 - 4) Setelah narasi selesai disusun, setiap kelompok secara berurutan diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.
 - 5) Pendidik memberi apresiasi, penguatan, dan pelurusan terhadap presentasi kelompok agar pemahaman siswa sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- c. Penutup
 - 1) Pendidik dan siswa bersama-sama menyusun kesimpulan terhadap pembelajaran yang baru saja dilalui.
 - 2) Pendidik mengarahkan siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang baru saja dilalui [5]
- d. Pembelajaran IPS dan Model *Picture and Picture*

Pendidikan IPS merupakan adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang disajikan secara ilmiah dan pedagogik untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS sebagai muatan pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum sekolah memiliki peranan penting dalam mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang baik. Pendidikan IPS di Indonesia bertujuan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitude and values*) yang nantinya digunakan dalam kehidupan bermasyarakat agar menjadi warga negara yang baik [7]. Dan juga diharapkan siswa-siswa dapat mempunyai kesadahan moral, yaitu mengetahui nilai-nilai moral, menentukan sudut pandang, pengambilan keputusan, dan pemahaman terhadap diri sendiri [17]

Mata pelajaran IPS merupakan integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu-ilmu sosial tersebut terangkum dalam muatan pembelajaran IPS yang menganalisis mengenai gejala sosial yang terjadi dalam masyarakat. Tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku siswa, diantaranya, (1) pengetahuan dan pemahaman. Mentransfer pemahaman terkait masyarakat kepada anak. (2) Sikap hidup belajar. Melalui mempelajari IPS siswa mampu menyelidiki sehingga menemukan ide dan konsep di masa mendatang. (3) Nilai-nilai sosial dan sikap. Nilai-nilai sosial menjadi tolok ukur siswa dalam menafsirkan fenomena yang ada di sekitarnya. (4) Keterampilan. Keterampilan dibutuhkan siswa agar mampu berpikir secara ilmiah dan merumuskan kesimpulan [7].

Apabila pembelajaran muatan IPS di Sekolah Dasar berhasil maka tidak menutup kemungkinan akan terjadi keberhasilan pembelajaran pada jenjang pendidikan di atasnya. Sejak dini siswa harus belajar bagaimana berfikir secara kronologis. Salah satu usaha agar siswa belajar berpikir kronologis pembelajaran muatan IPS adalah dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture*.

Dengan melihat berbagai kelebihan yang telah diuraikan di atas, model pembelajaran *picture and picture* sangat cocok untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran IPS.

3. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, serta melihat berbagai kelebihan serta kekurangannya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *picture and picture* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran IPS.
- b. Model pembelajaran *picture and picture* juga cocok digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi-materi pembelajaran IPS, karena kegiatan pembelajarannya menjadi semakin menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adirestuty, F. (2019). Pengaruh self-efficacy guru dan kreativitas guru terhadap motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal wahana pendidikan*, 4(1), 54-67.
- [2] Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 11(3), 234-241.
- [3] Dewi, N. N. K., Kristiantari, M. R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278-285.
- [4] Hidayat, F., & Maba, A. P. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap kepribadian anak sekolah dasar: studi kasus pada siswa 'X'. *Jurnal Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1-13.
- [5] Hieronymus Purwanta, Victor Novianto, dan Sriyanto, 2019. *Variabel-Variabel Esensial Penelitian Pendidikan: Pembelajaran* hal 25-28, UNS Press
- [6] Kharis, A. (2019). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui model pembelajaran picture and picture berbasis IT pada tematik. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3).
- [7] Kirana, K. T. (2021). PEMBELAJARAN DARING MUATAN PEMBELAJARAN IPS PADA KELAS V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 291-305.
- [8] Kurniawan, A., & Masjudin, M. (2018, March). Pengembangan buku ajar microteaching berbasis praktik untuk meningkatkan keterampilan mengajar calon guru. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembangan Pendidikan Indonesia* (pp. 9-16).
- [9] Lasfiani, E. (2021). Analisis Keterampilan Mengajar Variasi Pada Mahasiswa Semester 6 PGSD Universitas Muhammadiyah Purworejo. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 139-145.
- [10] Octaviani, S., & Tias, I. W. U. (2022). Peningkatan Keterampilan Dasar Mengajar Mahasiswi PGPAUD pada Kelas Microteaching Melalui Metode Drill and Practice. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2).
- [11] Pratama, A. P. (2021). Pengaruh pembelajaran daring terhadap motivasi belajar siswa sd. *Mahaguru: jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 2(1), 88-95.
- [12] Prihatiningsih, E., & Setyanigtyas, E. W. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Dan Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), 1-14.
- [13] Rosmanah, Y. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Materi Caption Menggunakan Media Instagram Siswa Kelas XII IPA 4 SMA Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto tahun Pelajaran 2020/2021. *Language: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1(1), 43-50.
- [14] Samitra, D., & Yuneti, A. (2020). Penerapan model pembelajaran Picture and picture terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri Sumber Jaya. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(1), 34-41.
- [15] Saumi, N. N., Murtono, M., & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 149-155.
- [16] Salamah, S., & Giyat, G. (2019). Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Kooperatif Model Jigsaw. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 114-121.
- [17] Sukadari, S. (2019). Media Pembelajaran Tematik “ PAPAN ACAK KATA” untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas V B SD N 2 Padokan. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 6(1).
- [18] Sukadari, S. (2021). Guru Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar Sangat Dibutuhkan. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 67-74.
- [19] Sukadari. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah*. Yogyakarta: Kanwa Publisher: 65
- [20] Teguh, M. (2020). Gerakan literasi sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 1(2), 1-9.

-
- [21] Ummah, F., Rahayu, D. W., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantu Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU: Journal of Elementary Education*, 5(5), 3001-3009.
- [22] Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*
- [23] Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13.

Penggunaan Media Gambar dan Alam Sekitar Pada Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Pudak, Tepus, Gunungkidul

Medi Widodo¹, Sukadari²

¹Sekolah Dasar Negeri Pudak, Gunungkidul, Yogyakarta

²Program Magister, UPY Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.360](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.360)

Submitted:

February 16, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

picture media, natural surroundings, learning outcomes

ABSTRACT

The use of learning media is very influential on the learning process. Image media is a form and channel that can be used in the process of presenting information. The natural environment is needed to provide real experience in the learning process. The purpose of this study was to improve social studies learning outcomes on natural features in the local environment for fourth graders at SDN Pudak, Tepus. This research uses classroom action research method. The research subjects were students of class IV SDN Pudak Tepus totaling 8 students, consisting of 3 boys and 5 girls. The data processing procedure is carried out through a flow process consisting of four stages, namely: 1) planning; 2) implementation; 3) observation; 4) reflection. The results showed an increase in student learning outcomes, namely: (1) Pre-cycle, as many as 3 students (37.5%) achieved mastery learning; (2) the first cycle, as many as 6 students (75%) were able to achieve complete learning; and (3) cycle II, as many as 8 students (100%) were able to achieve complete learning. Based on these data, it can be concluded that by using media images and the natural surroundings can improve student social studies learning outcomes.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Sukadari

Program Magister, UPY Yogyakarta

Jalan IKIP PGRI 1 Sonosewu No. 117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul,

Daerah Istimewa Yogyakarta 55182

Email: sukadariupy@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu interaksi atau segala aktivitas yang dilakukan antara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Suatu pembelajaran diberikan kepada siswa agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap atau karakter sampai kepercayaan diri siswa. Pendidikan karakter adalah pendidikan dengan proses membiasakan anak melatih sifat-sifat baik yang ada dalam dirinya sehingga proses tersebut dapat menjadi kebiasaan dalam diri anak. Dalam proses belajar mengajar tidak hanya bertujuan untuk mencerdaskan siswa dalam aspek kognitif saja, akan tetapi juga melibatkan emosi dan spiritual, tidak sekedar memenuhi otak anak dengan ilmu pengetahuan, tetapi juga mendidik karakter dan cara berpikir yang luas [1]. Anak dipersiapkan untuk menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan respek terhadap lingkungan sekitarnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas, bahkan sampai pada Perguruan Tinggi. IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta

kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktif untuk dijadikan program pembelajaran pada tingkat persekolahan [2]. IPS menggambarkan interaksi individu atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan mulai dari yang terkecil misalkan keluarga, tetangga, rukun tetangga atau rukun warga, desa/kelurahan, kecamatan, kabupaten, provinsi, negara dan dunia. Pembelajaran dalam muatan pelajaran IPS juga mencakup perubahan sikap, mental, dan perilaku siswa meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur melalui proses penilaian setelah melakukan kegiatan belajar IPS dengan cara mencari berbagai informasi sehingga siswa mampu memperoleh hasil belajar yang optimal serta diharapkan agar siswa mampu memecahkan masalah-masalah sosial sebagai bentuk pengembangan atas pengetahuan yang telah dipelajari [3].

Sekolah Dasar merupakan pondasi yang memberikan pendidikan dasar IPS bagi siswa. Dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar yang diberikan oleh guru, siswa diharapkan dapat mengalami perubahan baik dalam segi pengetahuan, sikap/karakter, keterampilan serta kepercayaan diri pada siswa. Segala perubahan tersebut disebut dengan hasil belajar IPS siswa. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya [4]. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar [5]. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi siswa tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan saja tetapi juga sikap dan keterampilan [6]. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu yang menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Hasil observasi yang di Kelas IV SD Negeri Puduk, Tepus, Gunungkidul menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPS di sekolah sudah berjalan cukup baik. Namun hasil belajar IPS siswa belum optimal. Pembelajaran belum menunjukkan kondisi siswa yang aktif-partisipatif, yang mampu melibatkan siswa dalam interaksi dialogis dan berkualitas dengan guru, dan atau antar siswa, sehingga berakibat pada iklim dan suasana kelas pada pembelajaran yang kurang menarik, kurang menyenangkan, dan membuat jenuh bagi siswa. Data hasil belajar siswa kelas IV pada muatan pelajaran IPS masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang diterapkan di sekolah yaitu 75. Pada pra kegiatan ini dari delapan siswa di kelas IV SDN Puduk, Tepus, Gunungkidul hanya 3 siswa (37,5 %) siswa yang mencapai KKM. Untuk menyikapi masalah tersebut guru perlu mencari strategi pembelajaran yang tepat sehingga mendapatkan hasil belajar yang meningkat, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti media gambar dan alam sekitar, sehingga siswa akan termotivasi, dan hasil belajar siswa akan meningkat. Proses belajar mengajar akan terjadi dengan baik jika siswa berinteraksi dengan alat indranya dan guru berupaya menampilkan rangsangan atau stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indra, semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan siswa dalam meningkatkan hasil belajar akan semakin besar.

Menurut Sadiman, dkk (2014: 29) Media gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Media gambar adalah "suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa" media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah dapat dilihat dengan lebih jelas [7]. Dipadukan dengan alam sekitar yang ada dilingkungan tempat tinggal siswa diharapkan dapat menjadi perpaduan media pembelajaran yang menarik sehingga nantinya berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengkaji rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Puduk, Tepus, Gunungkidul maka peneliti memutuskan untuk menggunakan media gambar dan alam sekitar dalam melakukan perbaikan hasil belajar IPS Kelas IV pada materi kenampakan alam di lingkungan setempat. Oleh karena itu penulis menyusun artikel dengan judul "Penggunaan Media Gambar Dan Alam Sekitar Pada Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Puduk, Tepus, Gunungkidul".

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Puduk, Tepus, Gunungkidul, dengan subyek siswa kelas IV. Terdiri dari 8 siswa, dengan rincian siswa putra sebanyak 3 siswa dan siswa putri sebanyak 5 siswa, dilaksanakan pada semester satu tahun ajaran 2020 / 2021. PTK ini terdiri dari satu prasiklus dan dua siklus penelitian, yang masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan, dan masing-masing siklus dalam proses pengkajian beralur sebanyak empat tahap, yaitu (1) merencanakan, (2) melakukan tindakan, (3) mengamati (observasi) dan (4) merefleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi dan Tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil

belajar siswa dikatakan tuntas jika sebanyak 8 siswa (100%) mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah yaitu pada muatan pelajaran IPS mencapai nilai 75.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PRA SIKLUS

Kegiatan pengumpulan data pada pra siklus dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan alam sekitar pada muatan pelajaran IPS. Maka sebelum melakukan tindakan, guru mempersiapkan lembar tes yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Di bawah ini merupakan tabel hasil observasi pra siklus pada muatan pelajaran IPS yang diperoleh siswa kelas IV SDN Puduk, yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.
Observasi Hasil Belajar Siswa Muatan Pelajaran IPS Tahun 2020/2021

No	Nilai siswa	Jumlah Siswa	Persentase %
1	< 75	5	62,5
2	≥ 75	3	37,5
Jumlah		10	100

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 3 siswa atau 37,5%, dan siswa yang belum mencapai < 75 sebanyak 5 siswa atau 62,5 %, hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai 75 pada muatan pelajaran IPS di kelas IV SDN Puduk, Tepus, Gunungkidul sehingga perlu adanya tindakan yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

B. SIKLUS I

Kegiatan siklus I ini guru melaksanakan penerapan media gambar dan alam sekitar pada muatan pelajaran IPS yang diawali dengan kegiatan di dalam kelas dengan menggunakan media berupa poster yang ditunjukkan oleh guru. Selanjutnya siswa diajak melakukan observasi di luar kelas serta mengerjakan soal tes sambil melakukan pengamatan tentang lingkungan sekitar siswa. Di bawah ini memuat hasil tes yang dilakukan siswa kelas IV SDN Puduk, Tepus, Gunungkidul pada muatan pelajaran IPS siklus I yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.
Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Muatan Pelajaran IPS Tahun 2020/2021

No	Nilai siswa	Jumlah Siswa	Persentase %
	< 75	2	25
	≥ 75	6	75
Jumlah		10	100

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa pada Siklus I mengalami peningkatan, siswa yang mencapai KKM yang diterapkan melalui kurikulum sekolah yaitu 75 lebih banyak dibandingkan yang belum mencapai KKM. Pada Siklus I terlihat siswa yang mencapai KKM sebanyak 6 siswa atau 75 %, dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 2 siswa atau 22,5 %. Dari data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan setelah dilakukan tindakan oleh guru dalam pembelajarannya yaitu penggunaan media gambar dan alam sekitar pada materi kenampakan alam di lingkungan setempat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Puduk, Tepus, Gunungkidul. Hasil pada siklus I menjadi dasar untuk menerapkan kembali pada siklus II, juga untuk memperkuat kesimpulan hasil pada siklus I maka dilaksanakan kembali pada siklus II.

C. SIKLUS II

Kegiatan pada siklus II guru kembali melaksanakan kegiatan pembelajaran pada materi kenampakan alam di lingkungan sekitar muatan pelajaran IPS dengan menggunakan media gambar dan alam sekitar. Pada saat

pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, Peneliti menerapkan langkah yang sama dengan pelaksanaan pada siklus I. Selanjutnya siswa mengerjakan tes yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat. Data hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam di lingkungan sekitar muatan pelajaran IPS yang diperoleh siswa kelas IV SDN Pudak, Tepus, Gunungkidul pada siklus II yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.
Tes Hasil Belajar Siswa Siklus 2 Muatan Pelajaran IPS Tahun 2020/2021

No	Nilai siswa	Jumlah Siswa	Persentase %
	< 75	0	0
	≥ 75	8	100
Jumlah		10	100

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa pada Siklus II kembali mengalami peningkatan, dapat dilihat pada data hasil belajar siswa tersebut bahwa pada siklus II ini sebanyak 8 siswa (100 %) telah mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan setelah dilakukan tindakan oleh guru dalam pembelajarannya yaitu penggunaan media gambar dan alam sekitar, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dan alam sekitar dapat meningkatkan hasil belajar materi kenampakan alam di lingkungan sekitar muatan pelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Pudak, Tepus, Gunungkidul.

Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media gambar dan alam sekitar pada materi kenampakan alam di lingkungan sekitar muatan pelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Pudak, Tepus, Gunungkidul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media gambar dan alam sekitar pada materi kenampakan alam di lingkungan sekitar muatan pelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Pudak, Tepus, Gunungkidu Tahun Pelajaran 2020 / 2021. Peningkatan hasil belajar siswa diukur dengan melihat nilai dari hasil skor tes siswa yang dilaksanakan setiap akhir tindakan atau siklus. Berikut rangkuman peningkatan minat belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 4.
Rangkuman Peningkatan Belajar Siswa

No	Nilai Siswa	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	< 75	62,5	25	0
2	≥ 75	37,5	75	100
Jumlah		100	100	100

Berdasarkan tabel tersebut dapat dinyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan data pada pra siklus, siswa yang mempunyai keaktifan belajar dengan kategori minimal baik 75 mencapai 37,5 % meningkat pada siklus I menjadi 75 % dan pada siklus II meningkat menjadi 100 %. Dengan demikian penggunaan media gambar dan alam sekitar pada materi kenampakan alam di lingkungan sekitar pada muatan pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pudak, Tepus, Gunungkidul.

Upaya pemecahan masalah adalah dengan berinovasi dalam proses belajar mengajar dengan berbagai alternatif. salah satunya dengan pemilihan media yang tepat bagi siswa. Dimana media yang tepat mampu meningkatkan motivasi belajar yang akhirnya berujung pada peningkatan hasil belajar seperti yang diharapkan. Penerapan media gambar dan alam sekitar sangat relevan diterapkan pada muatan pelajaran IPS khususnya materi kenampakan alam di lingkungan sekitar, sehingga mampu memberikan dampak positif pada proses pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan.

Alasan mengapa media gambar dan alam sekitark digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu diantara media pembelajaran yang lain, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarnakannya siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Alat peraga dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar anak-anak Sekolah Dasar, sehingga tidak tergantung pada buku teks, tetapi dapat lebih kreatif dalam mengembangkan alat peraga agar para murid menjadi lebih senang belajar.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, stripe, opaque proyektor. Media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja. Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukuran terhadap lingkungan. Menurut Sadiman, (2014: 29) Media gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan di nikmati dimana-mana. Media gambar adalah “suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa” media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah dapat dilihat dengan lebih jelas.

Ciri-ciri media gambar yang baik adalah usahakan sesederhana mungkin. Karena gambar yang rumit dengan realisme yang sulit diproses dan dipelajari seringkali mengganggu perhatian peserta didik. Tidak membantu kelancaran proses pembelajaran justru bisa jadi masalah tersendiri bagi peserta didik. Gambar harus bisa dipegang dan diraba oleh anak. Ukuran harus disesuaikan dengan keadaan kelas, sehingga dapat dijangkau oleh semua siswa. Ciri- ciri gambar yang baik, yaitu:

- 1) Cocok dengan tingkatan umur dan kemampuan pebelajar
- 2) Bersahaja dalam arti tidak terlalu kompleks, karena dengan gambar itu pebelajar mendapar gambaran yang pokok. Kalau gambar kompleks, perhatian pebelajar terbagi, akibatnya ada sesuatu yang justru penting tetapi tidak tertangkap oleh pebelajar.
- 3) Realistis, maksudnya gambar itu seperti benda yang sesungguhnya atau sesuai dengan apa yang digambarkan, sudah tentu perbandingan ukuran juga harus diperhatikan.
- 4) Gambar dapat diperlakukan dengan tangan.

Ada yang menganggap bahwa gambar adalah sesuatu yang suci, tetapi sebagai media pembelajaran, gambar harus dapat dipegang, diraba oleh pebelajar. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gambar yang digunakan sebagai media belajar harus yang sederhana, apa adanya atau sesuai dengan situasi atau keadaan yang ada, dapat dipegang dan diraba siswa serta harus jelas agar mudah dipelajari. Adapun jenis-jenis atau contoh media gambar dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Poster merupakan suatu media gambar yang berbentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan, yang dibuat dengan ukuran besar agar dapat dilihat dengan jelas, tujuannya yaitu menarik perhatian dan juga kandungannya berupa bujukan, memotivasi dan lain sebagainya.
- 2) Kartun Suatu media gambar, merupakan media yang unik untuk mengemukakan suatu gagasan.
- 3) Komik Suatu media gambar selain kartun yang bersifat unik, perbedaannya yaitu pada komik terdapat karakter atau yang memerankan suatu cerita dalam urutan-urutan.
- 4) Gambar Fotografi merupakan suatu media gambar yang dihasilkan dengan cara diambil gambarnya “benda atau yang lainnya” dengan suatu alat digital seperti kamera foto dll.
- 5) Grafik merupakan media gambar bertujuan untuk penyajian data berupa angka-angka. Grafik memberikan berbagai informasi inti dari suatu data, berupa hubungan antar bagian-bagian data tersebut.
- 6) Bagan merupakan kombinasi dari media grafis dan foto dirancang untuk memvisualisasikan suatu fakta pokok ataupun gagasan dengan cara yang logis dan juga teratur. Fungsi dari bagan sebagai media gambar yakni untuk memperlihatkan perbandingan, perbandingan, jumlah relatif, proses, perkembangan, klasifikasi dan juga organisasi.
- 7) Diagram merupakan suatu gambaran yang berguna untuk memperlihatkan ataupun menerangkan suatu data yang akan disajikan.
- 8) Peta merupakan gambar rata suatu permukaan bumi yang mewujudkan kedudukan dan ukuran bumi yang dilambangkan dengan garis dan tanda.

4. SIMPULAN

Pendekatan dalam pembelajaran IPS memerlukan kesesuaian antara metode pembelajaran, media, kondisi siswa serta lingkungan belajar. Penggunaan media pembelajaran bisa jadi justru tidak bermanfaat apabila guru tidak memahami hal-hal di atas. Apalagi pada masa transisi seperti saat ini, dimana siswa diharuskan belajar secara daring kemudian kembali lagi melakukan transisi ke pembelajaran tatap muka tentu saja memerlukan penyesuaian. Tidak hanya bagi siswa tetapi juga bagi guru pada umumnya. Penggunaan media gambar dan alam sekitar pada materi kenampakan alam di lingkungan sekitar pada muatan pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pudak, Tepus, Gunungkidul., dibuktikan pada pra siklus siswa yang memperoleh skor mencapai KKM mencapai 37,5 % meningkat pada siklus I menjadi 75 % dan pada siklus II mencapai 100 %.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sukadari. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- [2] Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 21, 71.
- [3] Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 21, 71.
- [4] Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [5] Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [6] Rusman. (2018). *Media-Media Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Rajawali Pers.
- [7] Sadiman A.S, d. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Efektivitas Media Pembelajaran Kartu Bergambar pada Pemahaman IPS Kelas 8 SMP Baitul Quran Ponjong

Nurullaila Indrianingrum¹, Sukadari²

¹SMP Baitul Quran Ponjong, Gunungkidul, Yogyakarta

²Program Pascasarjana, UPY Yogyakarta

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.368](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.368)

Submitted:

February 15, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Learning Media, Flash card,
Social studies

This study aims to determine the effectiveness of the application of picture card learning media to 8th grade students of Baitul Quran Ponjong Middle School after using picture card learning media on the subject of Change in Colonial Society and the Growth of National Spirit. This research is experimental in nature so that the method used is a quantitative method. The research subjects were 8th grade students of Baitul Quran Ponjong Middle School with a total population of 30 people. The research sample was taken using simple random sampling technique. There was a fairly high increase from the average pretest to posttest scores after being given treatment in the form of picture card learning media, the comparison was 25.7 or an increase of 47.8%.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Sukadari

Program Pascasarjana Pendidikan IPS,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta.

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, DIY 55182.

Email: sukadariupy@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses untuk mengubah sikap dan perilaku manusia (seseorang atau kelompok orang) dalam usaha untuk mendewasakan diri melalui upaya-upaya seperti pengajaran, pelatihan, proses, perbuatan dan cara mendidik. Oleh karena itu pendidikan mempunyai tujuan yaitu untuk mengembangkan semua potensi pada diri pribadi manusia. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa fungsi dari pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Artinya pendidikan nasional ikut andil dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga peserta didik dapat menjadi pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta memiliki akhlak mulia, sehat secara jasmani maupun rohani, berilmu, cakap dalam bertindak, kreatif dalam mengatasi permasalahan, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Penguatan karakter siswa menjadi bagian yang sangat urgen dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Terlebih, penguatan karakter merupakan salah satu butir *nawacita* yang dicanangkan oleh Presiden melalui

gerakan nasional revolusi mental. Hal penting tersebut ditindaklanjuti oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan mengutamakan dan membudayakan pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. Penguatan karakter tersebut oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dicanangkan secara bertahap mulai tahun 2016 (1).

Di sisi lain, melemahnya nasionalisme, maraknya penyimpangan sosial seperti tawuran, korupsi, hedonisme, disintegrasi bangsa, ketidakramahan terhadap lingkungan, individualisme, krisis kepercayaan, dan sebagainya merupakan fakta yang disebabkan lemahnya modal sosial. Pengembangan modal sosial merupakan tugas utama pembelajaran IPS. Maraknya masalah sosial tersebut boleh jadi disebabkan dianggap remehnya pendidikan IPS. Pendidikan IPS memang mengalami tantangan yang sangat berat, disaat kaum ibu masuk ke dalam sektor publik, maka pendidikan anak di rumah menjadi terabaikan, disaat budaya baca belum terbentuk maka budaya visual melalui TV masuk dengan intensif, di saat modal sosial belum terbina, individualisme melalui permainan, home schooling, tugas individual menjadi kebutuhan dan tuntutan, disaat etos kerja atau belajar dan produktivitas belum terbina, budaya santai telah terbentuk, disaat profesionalisme semakin sulit digapai, maka tuntutan materi begitu mendesak. Keteladanan pun menjadi menjadi sesuatu yang sangat langka. Kesenjangan antara teori dan aplikasi kerap pula terjadi karena berbagai kendala.

Penamaan IPS sebenarnya sudah melekat dengan keterpaduan (*integrated*) ilmu-ilmu sosial, tujuannya sudah jelas untuk meningkatkan kepekaan dan keterampilan dalam memecahkan masalah-masalah sosial sesuai dengan psikologi perkembangan peserta didik. Pada kenyataannya, kurikulum IPS masih terpisah-pisah, Kurikulum baru (KTSP) di SMP memang sudah dipadukan namun masih tetap masih tampak nyata generik ilmu sosialnya, dan pendekatannya pun belum tematik, kecuali kelas 1, 2, dan 3 di SD. Di SMA IPS sudah mengarah ke ilmu sosial, IPS hanya dipergunakan sebagai payung ilmu-ilmu sosial dan nama salah satu jurusan saja (2).

Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah bisa diartikan sebagai; (1) Pendidikan IPS yang menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi negara dan agama, (2) Pendidikan EPS yang menekankan pada isi dan metode berpikir ilmuwan sosial, (3) Pendidikan IPS yang menekankan pada *reflective inquiry* (3).

Karena memiliki tujuan untuk membentuk warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab, harus menghadirkan pembelajaran IPS yang berkualitas. Salah satu bentuk cara untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas adalah dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran. Media adalah salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2013: 4). Media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terlibat dalam proses pembelajaran (4).

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijabarkan tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang menjadi perantara atau pengantar yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi dari informan menuju ke penerima informasi. Penggunaan media dalam proses komunikasi bertujuan untuk lebih mengefektifkan komunikasi sehingga informasi yang diterima tidak salah Alasan digunakan media pembelajaran ini dikarenakan banyak materi yang lebih efektif dan dapat ditangkap dengan baik karena kondisi peserta didik yang senang dan tidak ada perasaan bahwa mereka sedang melakukan pembelajaran.

Di SMP Baitul Quran Ponjong, penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS belum banyak dilakukan. Walau sudah menggunakan kurikulum 2013, namun pemanfaatan media pembelajaran masih terlalu minim. Bahkan media yang ada hanyalah presentasi (*powerpoint*) padahal peserta didik tidak selalu bisa memahami teori dengan mudah. Aktivitas peserta didik antara lain yaitu hanya memperhatikan dan terkadang mencatat hasil pelajaran. Hasil pra penelitian menunjukkan 20% peserta didik kelas VIII tidak memahami materi yang dijelaskan menggunakan ceramah, dan 30% tidak memahami materi yang dijelaskan menggunakan *powerpoint*.

Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah membutuhkan kemampuan guru merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Strategi yang dipilih guru seharusnya lebih kreatif dan inovatif. Metode dalam penyampaian materi pun seharusnya melibatkan siswa secara langsung tidak hanya mengandalkan metode ceramah (pembelajaran satu arah). Dryden & Vos berpendapat bahwa semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila seseorang dalam keadaan gembira (5).

Hal ini juga bisa berpengaruh terhadap penerimaan anak terhadap pelajaran yang akan didapatkan. Media visual dalam hal ini media grafis dipilih dikarenakan peserta didik lebih mudah untuk mengingat gambar sehingga media ini sangat cocok untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Selain itu media visual juga bisa memberikan gambaran antara teori yang mereka pelajari dengan kenyataan. Karena itu siswa dapat mendapat informasi yang lebih konkret sehubungan dengan materi yang sedang dipelajari.

Kartu dipilih dikarenakan kartu merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh semua orang dengan aturan bermain yang cukup dapat dibuat variasi. Kartu dapat dimainkan oleh lebih dari lima orang, sehingga efektif menjangkau kelas yang peserta didiknya banyak. Kartu juga dapat dimainkan oleh sekolah dengan

kondisi belum menjangkau teknologi komputer, sehingga kartu dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Selain itu dengan adanya media pembelajaran berupa permainan, peserta didik akan belajar bagaimana caranya berkomunikasi, berunding, mengenal aturan, dan diharapkan dengan permainan tersebut peserta didik akan belajar bagaimana cara untuk berkompromi dengan oranglain. Proses inilah yang nanti diharapkan dapat menumbuhkan rasa kasih sayang toleransi antar sesama teman. Selain itu dengan permainan dapat meleburkan sekat-sekat antar peserta didik sehingga mereka dapat akrab dan mengenal satu dengan lainnya.

2. METODE PENELITIAN

Efektivitas penggunaan kartu bergambar sebagai media pembelajaran merupakan penelitian bersifat eksperimental sehingga metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas 8 SMP Baitul Quran Ponjong dengan jumlah populasi sebanyak 30 orang. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Teknik sampel acak sederhana merupakan teknik yang paling sederhana dimana sampel diambil secara acak tanpa memerhatikan strata populasi yang hanya memiliki satu ciri (homogen atau relatif homogen (6). Peneliti menggunakan teknik sampel acak sederhana karena populasi penelitian bersifat relatif homogen, yakni kelas 8 yang hanya terdiri dari tiga kelas. Kemudian sampel yang telah ditentukan tersebut dibentuk menjadi kelompok tersendiri berjumlah 10 orang siswa. Kelompok siswa yang telah terbentuk diyakini mampu mewakili kelasnya masing-masing.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah *preexperimental one-group pretest-posttest* dimana peneliti menguji efektivitas media dengan membandingkan pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberi *treatment*. Sebelum diberi *treatment*, terlebih dahulu peneliti melakukan *pretest* kepada kelompok siswa yang menjadi sampel penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman awal mereka mengenai Perubahan Masyarakat Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan. Setelah itu, kelompok siswa tersebut diberi *treatment* dengan meminta mereka menggunakan kartu bergambar. *Posttest* kemudian dilakukan setelah kelompok siswa menggunakan aplikasi pembelajaran, tujuannya ialah untuk mengetahui keefektifan *treatment* yang diberikan kepada kelompok siswa. Berdasarkan bentuk desain penelitian, pengumpulan data dilakukan menggunakan metode tes.

Tes merupakan teknik pengumpulan data dimana subjek yang diteliti diminta mengerjakan tugas tertentu dalam bentuk tertulis, lisan, maupun praktik (7). Pada penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes tertulis dengan instrumen berbentuk soal pilihan ganda (*multiple choice questions*) berjumlah 25 butir. Soal pilihan ganda dibuat sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang terdapat pada kisi-kisi agar tidak menyimpang dari materi yang terintegrasi dalam aplikasi pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dikaenakan desain penelitian yang diadopsi yakni *one group prestestposttest*, maka data hasil pengujian efektivitas media pembelajaran kartu bergambar pada kelompok siswa berjumlah 30 orang diperoleh melalui pretest dan posttest. Pemberian pretest dan posttest dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap materi Perubahan Masyarakat Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan sebelum maupun sesudah diberi *treatment*. Perbedaan mendasar dari pretes dan post tes adalah lama waktu pengerjaan. Data hasil pretest dan posttest tersebut sajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Daftar Nilai Post tes dan Pre tes

No	Nama Siswa	Hasil tes		Selisih	Presentase kenaikan (%)
		Pre tes	Post tes		
1	siswa 1	48	92	44	91.7
2	siswa 2	48	86	38	79.2
3	siswa 3	52	72	20	38.5
4	siswa 4	56	88	32	57.1
5	siswa 5	66	76	10	15.2
6	siswa 6	76	86	10	13.2
7	siswa 7	76	86	10	13.2
8	siswa 8	48	92	44	91.7
9	siswa 9	48	86	38	79.2
10	siswa 10	42	66	24	57.1
11	siswa 11	42	66	24	57.1
12	siswa 12	46	58	12	26.1
13	siswa 13	48	92	44	91.7
14	siswa 14	62	100	38	61.3

No	Nama Siswa	Hasil tes		Selisih	Presentase
15	siswa 15	68	82	14	20.6
16	siswa 16	78	92	14	17.9
17	siswa 17	62	88	26	41.9
18	siswa 18	66	82	16	24.2
19	siswa 19	62	78	16	25.8
20	siswa 20	62	82	20	32.3
21	siswa 21	52	78	26	50.0
22	siswa 22	56	88	32	57.1
23	siswa 23	56	92	36	64.3
24	siswa 24	52	82	30	57.7
25	siswa 25	52	88	36	69.2
26	siswa 26	56	88	32	57.1
27	siswa 27	56	92	36	64.3
28	siswa 28	52	68	16	30.8
29	siswa 29	66	86	20	30.3
30	Siswa 30	78	92	14	17.9
	Rata rata	57.7	83.5	25.7	47.8

Dari tabel 1 terlihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh melalui pretest yaitu 57.7 sedangkan rata-rata nilai hasil posttest sebesar 83.5. Rata-rata selisih perbandingan nilai pretest dan posttest sebesar 25.7 sehingga dapat dikatakan terjadi peningkatan sebesar 47.8%. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa setelah diberi treatment berupa penggunaan media pembelajaran.

Pembuktian uji efektivitas dilakukan melalui perhitungan statistik menggunakan uji berpasangan (*paired sample t test*) dengan hipotesis H_0 = tidak terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment*, dan H_1 = terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment*. Hasil perhitungan statistik disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Pengujian dengan sample t tes

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretes	57.73	30	10.435	1.905
	Postes	83.47	30	9.598	1.752

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretes & Postes	30	.377	.040

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretes - Postes	-25.733	11.200	2.045	-29.916	-21.551	-12.584	29	.000

Berdasarkan hasil perhitungan statistik uji berpasangan, diketahui bahwa thitung adalah -12.584 dan ttabel (sign=0,000) dengan df sebesar 29 adalah 2,045. Perbandingan antara thitung dan ttabel yakni -thitung (-12.584) < -ttabel (-2,045) dengan nilai probabilitas (sig.) 0,00 lebih kecil dari 0,05. Dari perbandingan tersebut diambil keputusan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, ini berarti terjadi peningkatan dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment* sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kartu gambar terbukti efektif untuk pemahaman mater IPS kelas 8 SMP Baitul Quan Ponjong. Angka korelasi perhitungan sebesar 0,377 sehingga keputusan bersifat kuat dan positif.

Media visual sebagai alat bantu visual dalam konsep media pembelajaran visual adalah setiap gambar, model, benda atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata pada siswa. Manusia memiliki organ penginderaan yang berfungsi untuk menangkap rangsangan. Organ penginderaan ini sering disebut panca indera. Panca indera memiliki daya serap yang berbeda mengenai stimulus yang diterimanya. Daya serap panca indera adalah sebagai berikut: indera persentase daya serap penglihatan 82%, pendengaran 11%, peraba 3,50%, perasa 2,50%, dan penciuman 1%. hal ini menunjukkan bahwa indera yang paling tinggi kemampuan daya serapnya terhadap informasi yang diterima atau diindera adalah indera penglihatan (Khotimah, 2019: 21).

4. KESIMPULAN

Terjadi peningkatan cukup tinggi dari rata-rata nilai *pretest* ke *posttest* setelah diberi *treatment* berupa media pembelajaran kartu bergambar, perbandingan sebesar 25,7 atau meningkat sebesar 47,8%. Selain itu, dari hasil perhitungan statistik uji berpasangan juga diketahui bahwa $-t_{hitung} (-12.584) < -t_{tabel} (-2,045)$ dengan nilai probabilitas (*sig.*) 0,00 lebih kecil dari 0,05 sehingga diambil keputusan H1 diterima dan H0 ditolak dengan angka korelasi sebesar 0,377 yang berarti bersifat kuat dan positif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu bergambar untuk pemahaman materi IPS kelas 8 SMP Baitul Quran Ponjong dinilai efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Setiawati, Esti & Ernawati I. Implementasi Penguatan Nilai-Nilai Karakter Berbasis Kearifan Lokal Budaya Sekolah Pra- dan Masa Pandemi Corona. *Malay Local Wisdom in the Period and After the Plague*. 2020;(13 Juni 2020):34.
- [2] Maryani E, Syamsudin H. Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. *J Penelit [Internet]*. 2009;9(1):1–15. Available from: http://jurnal.upi.edu/file/Enok_Maryani.pdf
- [3] Sumantri N. *Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda Karya; 2001. 44 p.
- [4] Angkowo, R & Kosasih A. *Optimalisasi media pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo; 2007. 10 p.
- [5] Darmansyah. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan humor*. Jakarta: Bumi Aksara; 2010. 11 p.
- [6] Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta; 2010. 120 p.
- [7] Muliawan J. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Gaya Media; 2014. 191 p.

Character Values Through Puppert Tradition In The Place Wahyu Panca Tunggal

Wulandari¹, Sukadari²

^{1,2}Pendidikan IPS, Program Magister Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.380](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.380)

Submitted:

February 15, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Characters, Shadow Puppets,
Wahyu Panca Tunggal

ABSTRACT

His study aims to (1) explain the meaning of the shadow puppets story in the play Wahyu Panca Tunggal, (2) explain the character values of the shadow puppets character in the play Wahyu Panca Tunggal, 3) find out the inculcation of character values in the students of through the shadow puppets tradition. This study uses a qualitative method with a phenometological approach, based on the philosophy of postpositivism. Data were obtained by means of observation, interviews and document studies with informants. The data validity technique uses triangulation. The data analysis technique uses qualitative data analysis that is inductive in nature, namely the analysis of processed data based on the data obtained. The results of the study show that: (1) the Wahyu Panca Tunggal puppets story has a very deep meaning, especially with Pancasila which means five precepts or five guidelines for human life in society and the state, the story is interesting and in accordance with the conditions of the times. (2) The character values of the puppets characters in the Wahyu Panca Tunggal play are illustrated by the Pendawa Lima characters, namely Puntadewa is honest and fair, Werkudara is firm, Janaka is humble and polite, Nakula and Sadewa are wise and fair in character. King Duryodhana describes a queen who is angry, dishonest with the people. Durna is cunning and mischievous. (3) The inculcation of character values in the students of, carried out through the shadow puppets tradition in the Wahyu Panca Tunggal play has a positive impact, this is indicated by the increasing character of students, for example, students always greet and say hello when they meet the teacher, be friendly to the teacher and friends. Students who initially lacked respect for teachers, now students have respect, and have an understanding and love for the local culture that exists, especially in puppets.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Sukadari

Program Magister PIPS,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jalan PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Tepl/Fax (0274) 376808

Email: sukadariupy@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memuat dua pengertian Sistem Pendidikan Nasional dan Pendidikan Nasional. Sistem Pendidikan adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Sistem Pendidikan Nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan Nasional pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Penyelenggaraan pendidikan wajib memegang prinsip bahwa pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak mendiskriminasikan dengan menjunjung nilai-nilai hak asasi manusia, nilai keagamaan, dan nilai kultural/budaya. Proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan membangun kreativitas peserta didik pada proses pembelajaran melalui pengembangan budaya menulis, membaca, dan berhitung serta memberdayakan semua komponen masyarakat sebagai *stakeholder* melalui peran serta pada penyelenggaraan pendidikan dan pengendalian mutu layanan pendidikan.

Seni pewayangan dan seni pedalangan merupakan salah satu bentuk seni budaya bangsa Indonesia yang adiluhung (bernilai tinggi), mengandung nilai hidup dan kehidupan luhur yang di setiap akhir cerita atau lakonnya selalu memenangkan kebaikan dan mengalahkan kejahatan. Hal ini mengandung suatu ajaran bahwa perbuatan baiklah yang akan unggul, sedangkan perbuatan jahat selalu menerima kekalahannya, sebagai contoh cerita Mahabarata dan Ramayana.

Pementasan wayang kulit diharapkan dapat menjadi alat serta sarana yang efektif untuk menyampaikan tujuan. Pementasan wayang kulit tidak hanya terkandung tuntunan perilaku manusia tapi juga sebagai sarana hiburan yang sangat dekat dengan masyarakat. Melalui hiburan, sasaran dan tujuan dapat dengan mudah diserap oleh seluruh lapisan masyarakat dan dapat dinikmati segala umur, baik oleh anak-anak, orang dewasa maupun orang tua.

Ditinjau dari segi wujud dan pakeliran kesenian wayang banyak terkandung nilai adiluhung sebagai santapan rohani secara tersirat. Peranan seni pewayangan merupakan unsur dominan, apabila dikaji secara mendalam terdapat nilai-nilai edukasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Unsur-unsur pendidikan tampil dalam bentuk *pasemon* atau perlambang, jadi seseorang dapat melihat nilai-nilai tersebut tergantung dari kemampuan menghayati dan mencerna bentuk-bentuk simbol atau lambang dalam pewayangan [1].

Pandawa dan Kurawa merupakan dua kelompok keturunan dari keluarga Bharata. Pandawa dan Kurawa tidak pernah rukun karena Kurawa selalu berbuat jahat kepada Pandawa. Kejahatan Kurawa karena rasa benci dan iri terhadap Pandawa [2].

Tradisi wayang kulit diharapkan mampu menjadi sarana melestarikan warisan budaya dan maha karya nenek moyang bangsa Indonesia. Wayang di samping sebagai sarana hiburan juga berfungsi sebagai sarana pendidikan karakter dan pengembangan diri yaitu dapat dipergunakan dalam membantu proses belajar mengajar. Wayang lakon Wahyu Panca Tunggal dijadikan bahan penelitian karena di dalam cerita lakon tersebut terdapat tokoh-tokoh wayang yang penuh dengan keteladanan sikap mulia yang bisa dijadikan sebagai tuntunan hidup dan sebagai penanaman karakter di dunia pendidikan .

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yaitu pendekatan untuk memahami ruang lingkup pengalaman kesadaran manusia. Metode kualitatif berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, yaitu suatu realitas yang tidak dapat dilihat dan dipecah dalam beberapa variabel. Filsafat *postpositivisme* sering juga disebut sebagai paradigma interpretif dan konstruktif, yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang holistik/utuh, kompleks, dinamis, penuh makna, dan hubungan gejala bersifat interaktif (*reciprocal*). Selain itu, penelitian kualitatif bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena yang selanjutnya dipahami oleh peneliti mengenai gejala-gejala apa yang dialami oleh subjek penelitian baik itu berupa tindakan, maupun uraian penjelasan yang diungkapkan, sehingga dapat diolah secara ilmiah oleh peneliti [3].

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistik dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah [4].

Studi ini dilakukan secara mendalam, berkali-kali dalam melakukan interview, observasi, sampai pada akhirnya tidak menemukan informasi baru lagi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gejala-gejala fenomena secara sistematis dan akurat yang terjadi di lingkungan.

Penelitian ini berdasarkan data dan sumber data yang digunakan untuk menggambarkan fakta yang terjadi di lapangan. Data yang diambil adalah data tentang karakter dari tokoh-tokoh wayang dalam lakon

Wahyu Panca Tunggal. Data penelitian ini diperoleh melalui hasil wawancara dari informan tentang karakter tokoh-tokoh wayang berguna untuk mendapatkan hasil penelitian yang kompleks dan mendalam. Data penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh dari informan langsung sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber data lain, seperti aktivitas dan peristiwa, tempat, dokumen, media masa, buku, dan lainnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan bukan hanya pada salah seorang narasumber saja. Akan tetapi kepada beberapa orang yang dapat dijadikan narasumber yang akan menghasilkan data yang relevan.

Wawancara dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Teknik pengumpulan data ini peneliti menggunakan jenis wawancara dengan pendekatan menggunakan petunjuk umum wawancara. Pewawancara mengharuskan membuat kerangka dan garis besar yang ditanyakan sebagai petunjuk wawancara yang berisi tentang proses dan isi wawancara secara garis besar. Pelaksanaan wawancara dan pengurutan pertanyaan disesuaikan dengan keadaan informan dalam konteks wawancara yang sebenarnya [4].

Penelitian ini menggunakan observasi terstruktur yaitu peneliti berstruktur terarah kepada yang diteliti bahwa peneliti sedang melakukan penelitian. Studi dokumen merupakan pelengkap dari observasi dan wawancara. Dokumen yang berbentuk tulisan misal catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan, Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, Dokumen yang berbentuk karya seni misalnya gambar, patung, film [3].

Terdapat empat kriteria yang digunakan dalam teknik pengujian keabsahan data, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*) [4].

Teknik pemeriksaan ini peneliti menggunakan triangulasi dengan memanfaatkan penggunaan sumber yaitu membandingkan dan mengecek suatu informasi dari informan dengan jalan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.

Pengolahan data dilakukan sesuai model Miles and Huberman, data dikumpulkan dari hasil wawancara, studi dokumentasi dan setelah peneliti melakukan observasi. Hasil observasi data-data tersebut perlu dilakukan analisis data, dengan tujuan agar data yang didapat bersifat akurat. Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis data kualitatif yang bersifat induktif, yaitu analisis data diproses berdasarkan data yang diperoleh. Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan penelitian ini maka dihasilkan: (1). Makna cerita wayang kulit dalam lakon Wahyu Panca Tunggal bahwa wayang adalah warisan budaya nenek moyang yang mengandung pesan-pesan moral yang sangat bagus bagi kehidupan. Cerita pewayangan terselip nilai-nilai kebaikan serta nilai kepahlawanan yang sangat baik untuk dijadikan teladan dalam pembelajaran karakter. Cerita wayang kulit dalam lakon Wahyu Panca Tunggal menceritakan tokoh Pandawa sebagai pengejawantahan dari sila-sila Pancasila yang merupakan pedoman kehidupan sehari-hari, yang perlu dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Wayang mencerminkan kehidupan peradaban yang sangat luhur karena di situ terdapat nilai-nilai dari persatuan kesatuan dalam kemajemukan agama, budaya suku ras yang tidak pernah usang. Berarti begitu tingginya filosofi dari wayang tersebut pada kehidupan di masa lampau dan termasuk masa kini, ini sangat penting dalam kemajemukan jadi sangat bagus filosofinya diterapkan dalam kehidupan.

Wayang Wahyu Panca Tunggal sebagai gambaran Pandawa sebagai Pancasila yang mempunyai 5 sila. Kelima sila tersebut disimbolkan dengan para tokoh Pandawa yang berjumlah lima. Puntadewa sebagai sila pertama dengan gambar bintang, Werkudara sebagai sila kedua dengan gambar rantai, Arjuna sebagai lambang sila ke tiga dengan gambar pohon beringin. Nakula sebagai sila keempat dengan gambar kepala banteng, dan Sadewa sebagai sila kelima dengan gambar lambang padi dan kapas. Lebih lengkap disampaikan oleh Ki Sunarpo Guno Prayitno selaku dalang yang memainkan pagelaran wayang kulit dengan lakon Wahyu Panca Tunggal bahwa: Inti sari dari lakon Wahyu Panca Tunggal itu menggambarkan tercapainya suatu tujuan, apabila semua pimpinan dan masyarakat dalam hal ini wayang sebagai tokoh pandawa lima itu bisa manunggal. Karena dengan manunggalnya Pandawa yang jumlahnya lima pastinya akan membuahkan hasil atau membuahkan tujuan akan tercapai. Tanpa dilandasi kemandunggalan para pandawa lima akan sulit sekali untuk mencapai tujuan. Wayang pandawa lima tidak ada kaitannya dengan Pancasila namun berhubung wayang kulit penuh dengan tuntunan moral maka si dalang menyisipkan nilai-nilai luhur. Hal ini sila yang pertama yang berbunyi Ketuhanan yang Maha Esa disini ki dalang menyisipkan seorang figure Puntadewa melekat dengan panembahnya istilahnya Puntadewa tidak akan keluar dari

kakuasaan Yang Maha Kuasa dan tidak akan meninggalkan kewajibannya sebagai hamba kepada penciptanya. Yang kedua kemanusiaan yang adil dan beradab, dalam hal ini saya menokohkan figur Werkudara, Werkudara sebagai simbol kemanusiaan karena Werkudara rasa kemanusiaannya itu besar sekali. Sila ketiga persatuan Indonesia dalam hal ini figur Janaka bisa mempersatukan Pandawa. Keempat kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan/ perwakilan itu penokohan Nakula. Nakula itu sifatnya merakyat sekali dan dekat dengan masyarakat, dalam hal ini Nakula itu senangnya menanam padi. Yang terakhir sila keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia, penokohan Raden Sadewa walaupun anak yang terakhir atau *ragil* tapi mempunyai sikap bijaksana. (2). Nilai-nilai karakter tokoh wayang dalam lakon Wahyu Panca Tunggal adalah rela berkorban, patriotisme, rasa kebangsaan, persatuan, suka menolong, membela kebenaran dan kejujuran. (3). Penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik bahwa pendidikan selama beberapa dekade belakangan ini hanya bertumpu pada aspek intelektualitas. Mengingat pentingnya pendidikan karakter, lembaga pendidikan harus memberi perhatian lebih terhadap perkembangan pendidikan karakter di sekolah masing-masing. Sekolah adalah lembaga pendidikan yang menjadi sesuatu yang amat berharga. Karena di sekolah terjadi transfer ilmu sekaligus penanaman nilai-nilai luhur bangsa, di sekolah peserta didik perlu mendapatkan pembinaan karakter yang baik. Pendidikan karakter seharusnya mendapatkan perhatian khusus bukan hanya memperhatikan tercapainya peserta didik yang cerdas saja, di samping cerdas pikir tapi juga harus diimbangi dengan cerdas hati.

Karakter merupakan gambaran mengenai tingkah laku yang mengutamakan nilai baik buruk, maupun benar salah yang dilakukan secara terang-terangan maupun sembunyi.

Karakter adalah sebuah kata yang merujuk pada kualitas orang dengan karakteristik tertentu. Karakter, budi pekerti, akhlak, moral, afeksi, susila, dan watak mempunyai arti yang sama [5].

Karakter dapat juga disebut watak, yaitu paduan segala tabiat manusia yang bersifat tetap, sehingga menjadi ciri khas yang membedakan orang satu dengan yang lain. Karakter atau watak terjadi karena perkembangan dasar yang telah terkena pengaruh dari ajar. Yang dinamakan dasar adalah potensi dasar atau bakat yang diperoleh yang sudah menjadi suatu kodrat [6].

Manusia dikatakan berkarakter kuat atau tangguh karena tidak mau menerima begitu saja kondisi pada dirinya melainkan senantiasa selalu berusaha untuk memperbaiki dan menyempurnakan diri, melalui proses belajar yang terarah bisa membentuk diri sehingga memiliki karakter yang kuat dan tangguh [7].

Pendidikan karakter di Sekolah Dasar merupakan pondasi awal bagi pembentukan karakter suatu bangsa. Rentannya pendidikan karakter saat ini sangat meresahkan orang tua dan juga pendidikan secara nasional. Upaya yang dilakukan untuk membangun karakter siswa adalah dengan melalui implementasi kearifan lokal tokoh pewayangan, antara lain pementasan wayang kulit. Pertunjukan wayang ini biasanya dimainkan oleh seorang dalang yang menceritakan alur cerita wayang. Dalang adalah "orang yang memainkan wayang yang terbuat dari kulit, yang disebut dengan wayang kulit". Wayang kulit adalah salah satu kebudayaan yang berkembang khususnya di daerah Jawa [8].

Karakter anak-anak kita terutama dalam saling menghargai, dalam tata krama, *unggah-ungguh* semakin berkurang. Hal ini terjadi karena dalam masa modern ini susah mencari karakter teladan yang bisa ditiru. Media televisi, media sosial (internet, youtube, tiktok, twitter dan sebagainya) tidak ditemukan hal yang mengajarkan hal olah tata bahasa, olah tata karma, *unggah ungguh*. Akibat lebih lanjut anak-anak kurang bisa mendengar ataupun menghargai saran, nasehat, petunjuk orang tua. Betapa mundurnya jaman sekarang sehingga karakter menghargai, tata krama kurang dapat diterapkan oleh anak-anak.

Cerita wayang mengandung banyak pesan moral yang baik untuk di contoh peserta didik, bahkan dengan cerita wayang dapat menumbuhkan rasa cinta budaya lokal pada diri peserta didik yang saat ini sangat kurang pemahamannya terhadap budaya lokal di sekitar mereka. Media ini ditujukan untuk anak sebagai bentuk pengenalan budaya lokal dan penanaman rasa cinta Tanah Air sejak dini. Di mana rasa cinta Tanah Air merupakan salah satu nilai karakter yang harus dikembangkan pada peserta didik.

Penanaman karakter pada peserta didik dilakukan melalui tokoh-tokoh pewayangan. Sebagai contoh adalah Puntadewa sebagai seorang ratu sebagai pimpinan dalam hal ini yang menerima lantarannya Kyai Semar sebab sebagai *pamomong* yang pada akhirnya yang menerima wahyu itu Puntadewa sebagai seorang pucuk pimpinan harus punya watak yang adil dan bijaksana.

Penanaman nilai karakter dalam wayang dengan kenyataan di dunia pendidikan sangat penting karena peserta didik senang dengan cerita-cerita wayang dan bisa mendalami karakter-karakter wayang. Hal itu akan merubah perwatakan peserta didik karena begitu anak senang dengan budaya jawa, senang dengan pertunjukan wayang kulit secara tidak langsung itu juga merubah dan mempengaruhi jiwa budi pekerti yang luhur.

Puntadewa mempunyai nama lainnya antara lain Yudistira, Darmakusuma, Gunatalikrama, Wijangkana, Ajathasutra, Samiaji. Puntadewa adalah putra sulung, Karakter : bijaksana, baik hati, jujur, bermoral, patuh, menghormati, dan pemaaf. Werkudara nama lainnya: Bima, Bimasena, Bratasena,

Wijasena, Ballawa, Jagal Abilawa, Dandunwacana, Nagata, Kusumayuda, Kowara, Kusumadilaga, Pandusiwi, Bayuseti, . Karakter : pemberani, kuat, berani, teguh, patuh, dan jujur. Arjuna nama lainnya: Janaka, Permadi, Dananjaya, Margana, Palguna, Parta, Kumbangali-ali, Jahnawi, Wibatsuh, Wijanarka, Karitin. Karakter : jujur, sopan, cerdas, *welas asih*, bersahaja dan suka membela yang lemah. Ia juga dikenal sebagai ksatria yang *teteg* (kukuh), *tatag* (tidak waswas), *tanggap* (mengerti), *tangguh* (kuat), *tanggon* (dapat diandalkan), dan *tutung* (tuntas). Nakula nama lainnya: Pinten, Tripala. Nakula lahir kembar bersama adiknya, Sahadewa atau Sadewa. Nakula mahir menunggang kuda dan pandai mempergunakan senjata panah dan lembing. Sadewa nama lainnya: Tangsen, Darmaganti. Sadewa adalah titisan Bathara Aswin, Dewa Tabib, kedua tokoh wayang tersebut mempunyai karakter yang sama yaitu : jujur, taat, setia, bisa menjaga rahasia dan tau membalas budi.

Karakter dan sifat-sifat dari wayang tersebut di atas bisa dijadikan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Jawa pada Kompetensi Dasar 3.2. Memahami teks cerita wayang Pandawa, dan Kompetensi Dasar 4.2. Menyampaikan tanggapan tentang isi cerita wayang. Dan untuk penyampaian muatan pelajaran PPKn pada Kompetensi Dasar 3.1. Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan pada Kompetensi Dasar 4.1. Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Dampak positif dari membangun karakter melalui implementasi kearifan lokal tokoh pewayangan yaitu anak mempunyai karakter yang santun dan berbudi luhur serta anak mempunyai rasa cinta terhadap kesenian tradisional yang adi luhung seperti wayang.

Penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik melalui pementasan wayang kulit dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pemahaman budaya lokal yang adiluhung, dapat membedakan sikap baik dan sikap buruk serta terdapat perubahan perilaku peserta didik seperti yang diharapkan oleh guru. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa dalam penanaman karakter ini tidak mudah dilaksanakan oleh pendidik dan tidak selalu berjalan lancar, terdapat beberapa kendala-kendala atau penghambat dalam pelaksanaan hal tersebut. Tetapi ada pula beberapa hal pendukung penggunaan media tersebut. Kesulitan yang dihadapi pada saat mengajar yaitu adanya perbedaan karakter yang dimiliki setiap anak. Faktor pendukungnya peserta didik tertarik karena unik bentuknya, Faktor penghambat dalam penanaman karakter, suara guru, kreativitas guru, totalitas guru dan anak biasanya mampu berkonsentrasi 15 menit pertama saja, selebihnya mereka akan bosan dan berbuat jahil, mengingat guru kelas sedang menceritakan wayang dengan metode ceramah saja. Anak belum mengenal tokoh wayang dan penokohan wayang yang sulit sehingga harus kreatif menciptakannya. Sebagai kreatifitas guru dalam mengajarkan nilai-nilai karakter pada wayang agar peserta didik tidak bosan selama pembelajaran maka guru sebagai pendidik bisa secara langsung memperagakan dan menunjukkan tokoh wayang yang diceritakan. Wayang kulit dijadikan sebagai alat peraga dalam pembelajaran dengan tujuan peserta didik akan lebih tertarik dan mempunyai minat yang besar untuk mempelajari nilai-nilai karakter yang terkandung dalam tiap-tiap tokoh wayang. Pembelajaran dengan menggunakan media langsung akan lebih mudah dipahami dan akan bertahan lama dalam ingatan peserta didik. Peserta didik dapat secara langsung melihat, memegang, merasakan, dan memperagakan dari tokoh-tokoh wayang kulit tersebut secara langsung.

Penggunaan media wayang dalam membangun karakter peserta didik mampu merubah sikap dan perilaku peserta didik dari yang awalnya mempunyai perilaku negatif menjadi positif, yang mulanya kurang mempunyai rasa hormat terhadap guru sekarang peserta didik memiliki rasa hormat, serta mempunyai pemahaman dan rasa cinta terhadap budaya lokal yang ada khususnya pada wayang kulit. Wayang kulit berperan sebagai tontonan, sekaligus tuntunan. Tontonan karena wayang kulit dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat dari anak-anak, kalangan anak muda atau remaja bahkan dapat dinikmati para kaum tua. Sedangkan tuntunan karena mengandung pesan moral yang disampaikan oleh seorang dalang yang terkait dengan perilaku bermasyarakat, termasuk berbangsa dan bernegara.

Pertunjukan wayang memberikan gambaran lakon peri kehidupan manusia dengan segala masalahnya yang menyimpan nilai-nilai pandangan hidup dalam mengatasi segala tantangan dan kesulitan. Dalam wayang, selain tersimpan moral dan estetika, terdapat nilai-nilai pandangan hidup masyarakat Jawa. Melalui wayang, orang memperoleh cakrawala baru tentang pandangan dan sikap dalam menentukan kebijakan mengatasi tantangan hidup

Penerapan pendidikan karakter di sekolah merupakan penguatan pelaksanaan kurikulum di tingkat satuan pendidikan. Pelaksanaannya dimulai dari hal yang pokok, sederhana, mudah diamati. Karakter yang ingin dibangun adalah karakter yang mampu menumbuhkan kepenasaran intelektual untuk modal membangun kreativitas, daya inovasi, dan kemandirian ilmiah.

Program-program yang dilakukan oleh sekolah untuk menunjang pengembangan budaya sekolah sebagai sarana pembentukan karakter antara lain program gerakan santun berbahasa cukup banyak digunakan di sekolah-sekolah dasar untuk membentuk kebiasaan peserta didik, dan diharapkan menjadi karakter yang melekat pada dirinya. Selain itu ada juga program kotak kritik dan saran, membuat suasana

sekolah yang warganya saling memperdulikan dan komunikasi, selain melatih peserta didik mengemukakan pendapat dan merespon lingkungan sekitarnya. Program kantin kejujuran juga menjadi pilihan banyak sekolah untuk melatih peserta didik jujur dan mandiri.

Pementasan hasil budaya berupa wayang menjadikan anak-anak tidak akan lupa dengan kisah dan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita wayang yang ditonton. Wayang adalah warisan budaya nasional yang patut dilestarikan oleh bangsa Indonesia. Penggunaannya sebagai media pendidikan karakter menjadi komponen pendukung pembentukan karakter peserta didik sekaligus mempertahankan eksistensinya sebagai budaya bangsa.

Pertunjukan wayang banyak mengandung nilai-nilai luhur yang sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Melalui pertunjukan wayang dapat dilihat gambaran kehidupan manusia di alam semesta, sehingga sering dikatakan bahwa pertunjukan wayang merupakan hiburan berwujud tontonan yang mengandung tuntunan untuk memahami tatanan. Pementasan wayang kulit dilakukan dengan tujuan dari cerita yang ditampilkan seorang dalang dalam lakon pewayangan mengenai pesan moral yang terkandung dalam cerita wayang kulit. Pesan moral yang disampaikan dalam pertunjukan wayang kulit hendaknya memberikan suatu pedoman yang dapat mendidik masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

4. SIMPULAN

Penanaman nilai-nilai karakter peserta didik melalui tradisi wayang kulit dalam lakon Wahyu Panca Tunggal dapat ditarik kesimpulan:

- a. Cerita wayang Wahyu Panca Tunggal memiliki arti atau makna sangat dalam, utamanya dengan Pancasila yang memiliki arti lima sila atau lima tuntunan bagi manusia dalam hidup bermasyarakat dan bernegara, ceritanya menarik dan sesuai dengan keadaan jaman.
- b. Nilai-nilai karakter tokoh wayang dalam lakon Wahyu Panca Tunggal tergambar dari tokoh Pandawa Lima yaitu Puntadewa bersifat bijaksana, baik hati, jujur, bermoral, patuh, menghormati, adil dan pemaaf. Werkudara bersikap pemberani, kuat, tegas, teguh, patuh dan jujur, Janaka wataknya jujur, sopan, cerdas, *welas asih*, bersahaja, rendah hati, membela yang lemah. Nakula berwatak jujur, taat, setia, bisa menjaga rahasia dan tau membalas budi. Sadewa wataknya jujur, taat, setia, patuh, bisa menjaga rahasia dan tau membalas budi. Prabu Duryudana menggambarkan ratu yang berwatak murka, berwatak pemaaf, mudah terkena pengaruh, sombong, sewenang-wenang, tidak jujur terhadap rakyat. Durna berwatak licik dan nakal.
- c. Penanaman nilai-nilai karakter dilakukan melalui tradisi wayang kulit dalam lakon Wahyu Panca Tunggal memberikan dampak yang positif, hal ini ditandai dengan semakin meningkatnya karakter peserta didik. Peserta didik yang mulanya kurang mempunyai rasa hormat terhadap guru sekarang peserta didik memiliki rasa hormat, serta mempunyai pemahaman dan rasa cinta terhadap budaya lokal yang ada khususnya pada wayang kulit.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Restianti Hetti. 2010. *Mengenal Wayang*. Jakarta: Quadra.
- [2] Junaidi. 2010. *Mengkenalkan Wayang kepada Anak*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- [3] Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- [4] Moleong. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [5] Dharma Kesuma, Cipi Triatna dan Johar Permana. 2018. *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- [6] Sukadari. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- [7] Baidi. 2015. *Membangun Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Karakter dan Penanaman Nilai*. Yogyakarta: Deepublish.
- [8] Aizid Rizem. 2012. *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*. Yogyakarta: DIVA Pres.

Penggunaan Metode *Peer Teaching* pada Peningkatan Hasil Belajar IPS SD di Yogyakarta

Caecilia Titin Nilawati¹, Sukadari²

¹Program Magister PIPS UPY, Guru SDN Nglanggeran, Gunungkidul, Yogyakarta

²Dosen Program Magister PIPS, Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.385](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.385)

Submitted:

February 19, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Peer Teaching, Learning Outcomes, Social Sciences

ABSTRACT

Peer teaching is a learning model that allows students to share their knowledge with their peers or teach their peers. This is done because the social studies learning outcomes of fourth grade students at SDN Nglanggeran are still relatively low. In addition, the learning carried out by the teacher has not been innovative and monotonous. This learning method is student-centered. The purpose of this study was to improve social studies learning outcomes regarding ethnic and cultural diversity through peer teaching methods for fourth grade students at SDN Nglanggeran. This research uses classroom action research method. The research subjects were the fourth grade students of SDN Nglanggeran Patuk, totaling 22 students, consisting of 8 boys and 14 girls. Data were collected by using a learning outcomes test technique with 10 multiple choice questions. The results showed an increase in student learning outcomes which can be seen from the increase in the average score from 72.2 (pre-cycle) to 76.6 (cycle I), increasing to 81.5 (cycle II). Therefore, it can be said that the use of this peer teaching method can improve social studies learning outcomes for students so that teachers are expected to use the peer teaching method.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Caecilia Titin Nilawati

Program Magister PIPS,

Universitas PGRI Yogyakarta

Jalan PGRI I No. 117 Sonosewu, Jogjakarta, 55182 Telp/Fax (0274) 376808

Email: titinilawati06@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan usaha untuk melakukan perubahan kearah perkembangan, baik tingkah laku, pola pikir yang kesemuanya mengarah pada pendewasaan. Belajar sebagai pembentukan tingkah laku individual dilakukan melalui kontak dengan lingkungan. Kesiapan belajar peserta didik dapat dilakukan melalui bimbingan. Bimbingan dalam belajar dapat dilaksanakan secara individu maupun secara kelompok. Bimbingan belajar juga dapat dilaksanakan di luar sekolah.

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat dua kegiatan yang sinergis, yaitu guru mengajar dan peserta didik belajar. Guru mengajarkan bagaimana peserta didik harus belajar. Sementara peserta didik belajar bagaimana seharusnya belajar melalui berbagai pengalaman sehingga terjadi perubahan dalam dirinya baik dari aspek kognitif, psikomotorik, maupun afektif. (Marno, 2015: 149). Dalam proses pembelajaran, guru perlu mengembangkan stimulus pada diri setiap peserta didik. Di dalam pembelajaran, peserta didik

difasilitasi untuk terlibat secara aktif mengembangkan potensi dirinya menjadi kompetensi. Guru memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi yang dimiliki.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan dasar dari berkembangnya ilmu-ilmu sosial yang harus ditanamkan kepada anak sejak usia dini. Namun realitanya pelajaran IPS kurang diminati peserta didik karena banyak menghafal. Dalam menyampaikan materi IPS, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik cepat bosan dan tidak termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar IPS SD di Yogyakarta.

Berdasarkan data observasi, hasil belajar peserta didik hanya mencapai 45%, dalam proses pembelajaran peserta didik hanya mencatat materi dan mendengarkan penjelasan dari guru tanpa ikut serta dalam kegiatan belajar. Hasil belajar peserta didik rendah karena guru tidak memfasilitasi untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran IPS.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala di atas adalah metode pembelajaran *peer teaching*. Pembelajaran *peer teaching* merupakan strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam pembelajaran, setiap peserta didik harus bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Pembelajaran *peer teaching* ini dikatakan berhasil apabila semua teman dalam kelompoknya menguasai materi pelajaran.

Metode pembelajaran *peer teaching* ini selain dapat meningkatkan kecakapan peserta didik dalam berkomunikasi juga dapat memberi solusi kepada peserta didik dalam memahami suatu konsep mata pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tentang penggunaan metode *peer teaching* pada peningkatan hasil belajar IPS SD di Yogyakarta. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas ini meliputi tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Variabel penelitian ini adalah hasil belajar IPS. Hasil belajar IPS diukur melalui tes/evaluasi. Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan yaitu 75, peserta didik yang sudah mendapatkan nilai 75 atau lebih dinyatakan tuntas belajar. Pengukuran ketepatan penggunaan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar diukur dengan menggunakan 2 instrumen yaitu lembar pengamatan aktivitas pendidik dan lembar pengamatan motivasi peserta didik (Salamah dan Giyat, 2019: 116).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar peserta didik di SD Nglanggeran, berdasar data yang diperoleh diketahui rerata nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS hanya mencapai 63. Banyaknya peserta didik yang mampu mencapai nilai sama atau melebihi KKM yang sudah ditetapkan hanya sebesar 45% dari peserta didik kelas IV SD Nglanggeran.

Data kondisi awal hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IV SD Negeri Nglanggeran tahun ajaran 2020/2021 disajikan pada tabel di bawah ini :

TahunAjaran	KKM	Rata-rata	Ketuntasan		Jumlahpesertadidik
			Tuntas	TidakTuntas	
2020/2021	75	63,00	8 peserta didik	14 peserta didik	22 peserta didik

Tabel 1. Kondisi Awal Nilai IPS

a. Pertemuan I

Peserta didik dibagi menjadi lima kelompok, tiga kelompok berjumlah 4 orang dan dua kelompok berjumlah 5 orang. Hal ini dikarenakan jumlah peserta didik kelas IV adalah 22 orang. Guru menunjuk salah satu peserta didik yang paling pandai dalam setiap kelompok untuk menjadi tutor sebaya dalam kelompoknya. Peserta didik yang ditunjuk menjadi tutor bertugas mendampingi dan membimbing peserta didik lain dalam kelompoknya agar bias memahami materi. Setelah itu peserta didik diminta mengerjakan lembar. Tutor sebaya dalam setiap kelompok mengamati dan membantu peserta didik apabila ada yang ditanyakan. Pada kegiatan penutup kegiatan yang dilakukan

- (1) Pengumpulan tugas kelompok dan tugas individu.
- (2) Guru mengumumkan hasil yang dicapai dari masing-masing kelompok. Pada kegiatan ini diumumkan predikat Tim berdasar peningkatan keberhasilan belajar dalam mempraktekkan cara memelihara lingkungan sekolah dan mengidentifikasi bentuk kerjasama di lingkungan sekolah. Adapun pemberian predikat Tim dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 2. Rerata Skor Perkembangan dan Predikat Tim Siklus I

No	Nama Kelompok	Rerata Skor Perkembangan	Predikat Tim
1	Disiplin	22,5	Hebat
2	Kreatif	17,5	Hebat
3	Kerja keras	22,5	Hebat
4	Tanggung jawab	27,5	Super
5	Jujur	22	Hebat

- (3) Guru memberi ulasan hasil yang dicapai baik dari segi kekurangan maupun kelebihan yang ada.
- (4) Kegiatan postes, Peserta didik mengerjakan postes berupasoaal
- (5) Pemberian tugas rumah.

b. Pertemuan 2

Peserta didik dibagi menjadi lima kelompok, tiga kelompok berjumlah 4 orang dan dua kelompok berjumlah 5 orang. Dalam setiap kelompok ada salah satu peserta didik yang sudah ditunjuk guru sebagai tutor sebaya. Teman yang ditunjuk menjadi tutor sebaya selalu mendampingi dan membimbing peserta didik. Peserta didik sangat aktif bertanya kepada tutor sebaya apabila ada soal yang belum jelas. Tutor sebaya dengan senang hati dan penuh semangat selalu memberi motivasi kepada peserta didik yang belum memahami materi yang diberikan guru. Setelah itu peserta didik diminta mengerjakan lembar kerja peserta didik. Tutor sebaya dalam setiap kelompok selalu membantu jika ada teman yang kesulitan dalam menjawab soal. Pada kegiatan penutup yang dilakukan adalah

- (1) Pengumpulan tugas kelompok dan tugas individu.
- (2) Guru mengumumkan hasil yang dicapai dari masing-masing kelompok. Pada kegiatan ini diumumkan predikat Tim berdasar peningkatan keberhasilan belajar dalam mempraktekkan cara memelihara lingkungan sekolah dan mengidentifikasi bentuk kerjasama di lingkungan sekolah. Adapun pemberian predikat Tim dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Rerata Skor Perkembangan dan Predikat Tim Siklus I

No	Nama Kelompok	Rerata Skor Perkembangan	Predikat Tim
1	Disiplin	25,5	Hebat
2	Kreatif	20,5	Hebat
3	Kerja keras	22,5	Hebat
4	Tanggung jawab	29,5	Super
5	Jujur	24	Hebat

- (3) Guru memberi ulasan tentang hasil yang dicapai baik dari segi kekurangan maupun kelebihan yang ada. Guru juga menyampaikan rencana kegiatan berikutnya dan memberikan motivasi kepada peserta didik bahwa guru akan memberikan penghargaan pada kelompok dengan rata-rata terbaik
- (4) Kegiatan postes, Peserta didik mengerjakan postes berupa soal
- (5) Pemberian tugas rumah.

c. Pengamatan

- 1) Hasil pengamatan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I

Tabel 4. Tingkat Aktifitas Peserta didik dalam Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan pertama

No	Tingkat Aktifitaspesertadidik	Jumlah	Prosentase (%)
1	85 – 100 (amat baik)	13	60
2	65 – 84 (baik)	4	18
3	55 – 64 (Cukup)	5	22
4	0 – 54 (kurang)	0	0
Jumlah		22	100

- 2) Hasil pengamatan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I

Tabel 5. Tingkat Aktifitas Peserta didik dalam Pembelajaran Pada Siklus I Pertemuan kedua.

No	Tingkat Aktifitaspesertadidik	Jumlah	Prosentase
1	85 – 100 (amat baik)	17	77
2	65 – 84 (baik)	4	19
3	55 – 64 (Cukup)	1	14
4	0 – 54 (kurang)	0	0
Jumlah		22	100

Dari table tersebut terlihat bahwa peserta didik yang tingkat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran selama kegiatan tindakan siklus I untuk pertemuan pertama sebanyak 78% peserta didik dalam kategori minimal baik dan menjadi 87% peserta didik dalam kategori minimal baik pada pertemuan kedua.

- 3) Hasil pengamatan aktifitas guru dan tutor sebaya dalam kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I

Berdasar hasil pengamatan yang dilakukan kolaborator dengan menggunakan instrumen pengamatan, secara umum aktifitas guru sudah mencapai nilai tingkat aktifitas sebesar 90. Kelemahan guru terletak pada usaha pemberian bantuan dan dorongan kepada setiap peserta didik untuk aktif belum nampak. Sedangkan aktifitas tutor sebaya masih belum melibatkan semua anggotanya dan kecenderungan hanya menjelaskan pada satu orang saja sehingga anggota yang lain berbicara antara satu dengan yang lain. Semua tutor tidak memberikan pertanyaan lain kepada anggotanya selain soal yang telah dibagikan oleh guru. Tutor juga belum bias mengatur waktu dengan cermat yang terlihat pada saat kelompok lain maju dan mengerjakan soal, mereka masih sibuk mengerjakan soalnya.

- 4) Hasil pengamatan aktifitas guru dan tutor sebaya dalam kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I

Berdasar hasil pengamatan kolaborator tingkat aktifitas guru dalam pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I mencapai tingkat aktifitas sebesar 92. Beberapa komponen pengamatan yang belum muncul adalah pada usaha guru untuk memberikan stimulus pada setiap peserta didik agar aktif dalam kegiatan kelompok. Sedangkan aktifitas tutor sebaya masih belum melibatkan semua anggotanya dan kecenderungan hanya menjelaskan pada satu orang saja sehingga anggota yang lain berbicara antara

satu dengan yang lain. Semua tutor sudah memberikan pertanyaan lain kepada anggotanya selain soal yang telah dibagikan oleh guru. Tutor juga sudah bias mengatur waktu dengan cermat yang terlihat pada saat kelompok lain maju dan mengerjakan soal, mereka sudah bias mengerjakan soalnya dengan dengan baik dan dalam situasi yang kondusif.

- 5) Hasil belajar IPS yang dicapai peserta didik berdasar postes yang telah dilakukan diketahui rerata nilai postes pada siklus I ini sebesar 71,2 (daftar nilai ada pada lampiran). Selanjutnya proses asesmen peserta didik yang dapat mencapai nilai KKM disajikan dalam table berikut ini,

Tabel 6. Tingkat Prosentase capaian KKM

No	Ketercapaian KKM	JumlahPesertadidik	Prosentase (%)
	Tercapai	13	61,9
	Belum mencapai KKM	8	38,1
Jumlah			100

d. Refleksi

- Refleksi dari kegiatan pembelajaran dilakukan pada akhir siklus I.
- Tujuan dari refleksi adalah melihat hasil yang telah dicapai pada siklus I baik dari segi aktifitas siswa, guru dan tutor sebaya dalam proses pembelajaran maupun hasil yang telah dicapai siswa berupa peningkatan kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran IPS.
- Refleksi yang dilakukan meliputi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I. Hasil yang diperoleh pada siklus I menjadi pertimbangan guru untuk melangkah ke siklus II. Kendala yang dihadapi ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada siklus I diantaranya adalah siswa masih sering ramai saat guru menjelaskan materi atau memberikan pengarahan. Tutor sebaya juga belum bias mengatur waktu karena masih cenderung mengerjakan soalnya sendiri. Pada pelaksanaan siklus I sudah ada peningkatan yang signifikan untuk hasil belajar siswa. Data hasil belajar pada siklus I adalah 71,02 sedangkan pada siklus II adalah 77,01.

4. SIMPULAN

- a. Penerapan model pembelajaran dengan metode *peer teaching* dapat meningkatkan hasil belajar IPS dengan hasil nilai rata-rata sudah di atas KKM yang ditetapkan 75,0.
- b. Dari hasil nilai yang diperoleh peserta didik dari prasiklus sampai dengan siklus II terdapat peningkatan yang signifikan sehingga pembelajaran IPS tuntas dan dinyatakan berhasil dengan perolehan nilai rata-rata pada siklus II sebesar 81,5.
- c. Perbaikan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan metode *peer teaching* pada siklus I sesuai dengan perencanaan ulang dan berhasil meningkatkan nilai rata-rata pada siklus II dalam penelitian tindakan ini, sehingga penelitian dinyatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fitri Raudhah. (2018) *Jurnal penerapan metode pembelajaran peer teaching untuk meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar dan retensi siswa pada materi sistem pencernaan.*
- [2] Hieronymus Purwanta, Viktor Novianto, Sriyanto. (2019). *Variabel-Variabel Esensial Penelitian Pendidikan: Pembelajaran* (Cetakan 1, Edisi I ed.). (N. F. Abidin, Ed.) Surakarta: Penerbit dan Percetakan UNS (UNS Press). Retrieved Januari 27, 2022
- [3] Marno. (2015). *Strategi dan Metode Mengajar*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media
- [4] Nana Sudjana. (2014). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- [5] Salamah dan Giyat. (2019). Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Kooperatif Model Jigsaw. *Jurnal Studi Sosial*, 4, 115-121. doi:10.25273/gulawentah.v4i2.5558
- [6] Siregar, Evalina. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- [7] Sukadari. (2018) *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah*. Yogyakarta: Kanwa

-
- Publisher.
- [8] V. dan V. S. Novianto, (2019) “Implementasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran IPS,” *PROSIDING, Format Pendidik. untu Meningkatkan. Daya Saing Bangsa*, pp. 39–45.

Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik dengan Metode Demontrasi pada Kelas 1 SD N Tepus 1

Eknu Sriyani¹, Sukadari²

¹Sekolah Dasar Negeri Tepus 1, Gunungkidul, Yogyakarta

²Program Magister, UPY Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:
[10.30595/pssh.v3i.387](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.387)

Submitted:
February 16, 2022

Accepted:
April 20, 2022

Published:
June 1, 2022

Keywords:

Classroom research, learning achievement, demonstration method

ABSTRACT

The purpose of the research is to improve student achievement in thematic learning with the demonstration method in class 1 SDN Tepus 1. This research is a class action research (classroom action research). The research subjects were the first grade students of SDN Tepus 1 Gunungkidul Regency for the academic year 2021/2022 (22 students), comprising of 14 boys and 8 girls. Data processing techniques are using observation, tests and documentation. The data analysis technique used data triangulation, by comparing the increase in the acquisition of student scores as illustrated by the pre and post test data. The results showed an increase in student learning activity, namely: (1) In cycle I, 10 students (45.45%) achieved mastery learning; (2) In cycle II, 19 students (86.36%) were able to achieve complete learning; and (3) In cycle III, 22 students (100%) were able to achieve complete learning.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Sukadari

Program Magister Pendidikan IPS

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

Jalan IKIP PGRI INo.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

Email: sukadariupy@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu tempat dimana siswa mendapatkan ilmu secara formal. Sekolah bukan hanya tempat menimba ilmu, tetapi juga sebagai tempat berkumpul, bermain dan berbagai keceriaan antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya sehingga terjadi interaksi di dalamnya. Sekolah juga merupakan tempat dimana kegiatan belajar mengajar berlangsung dan tempat terjadinya interaksi antara guru dan murid.

Sekolah tidak terlepas dengan kegiatan belajarnya, menurut Sukadari (2018:78), kegiatan pembelajaran merupakan suatu interaksi atau segala aktivitas yang dilakukan antara guru dengan siswa dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Suatu pembelajaran diberikan kepada siswa agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap atau karakter sampai kepercayaan diri siswa. Pendidikan karakter adalah pendidikan dengan proses membiasakan anak melatih sifat-sifat baik yang ada dalam dirinya sehingga proses tersebut dapat menjadi kebiasaan dalam diri anak. Dalam proses belajar mengajar tidak hanya bertujuan untuk mencerdaskan siswa dalam aspek kognitif saja, akan tetapi juga melibatkan emosi dan spiritual, tidak sekedar memenuhi otak anak dengan ilmu pengetahuan, tetapi juga mendidik karakter dan cara berpikir yang luas

Berdasarkan pengalaman penulis sebagai guru kelas 1 di SDN Tepus 1 dalam pembelajaran, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa terlihat kaku dalam pembelajaran dan sebagian siswa tidak menyelesaikan tugas dengan baik. Sejalan dengan hal itu, siswa dituntut untuk melakukan aktivitas, siswa yang berbuat, siswa yang harus aktif sendiri, sedangkan guru berperan sebagai pembimbing dan bertugas menyediakan kondisi yang kondusif agar siswa dapat mengembangkan bakat dan potensinya.

Pembelajaran dalam satu kelas yang terdiri dari banyak siswa dengan berbagai macam latar belakang karakter, motivasi dan kemampuan, memerlukan kemampuan guru untuk mengolahnya dengan berbagai metode pembelajaran yang menarik. Metode pembelajaran yang memungkinkan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik dengan aktivitas dan kemampuan masing-masing siswa.

Kenyataan saat ini yang terjadi bahwa aktivitas dan prestasi belajar siswa masih begitu rendah. Prestasi belajar yang rendah dimungkinkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan oleh guru. Sedangkan aktivitas belajar siswa di kelas cenderung untuk melakukan aktivitas mendengarkan dan mencatat serta kurang termotivasi untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran tematik di kelas.

Berdasarkan evaluasi prasiklus yang dilaksanakan, prestasi belajar siswa kelas I SDN Tepus 1 berjumlah 16 orang belum 50 % mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini disebabkan oleh :

- a. Kegiatan pembelajaran tematik yang masih berpusat pada guru.
- b. Metode ceramah yang monoton dalam mengajar kurang bisa dimengerti oleh siswa
- c. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran tematik masih kurang
- d. Tingkat kepercayaan diri siswa untuk bertanya yang masih rendah

Agar hal ini tidak berkelanjutan maka guru perlu mengupayakan perubahan paradigma baru dalam pembelajaran, yaitu pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa aktif, kreatif, dan menyenangkan. Salah satu metode itu adalah Demonstrasi melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Berdasarkan masalah diatas maka perlu adanya suatu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik. Salah satu upaya yang akan dilakukan adalah melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran.

Metode pembelajaran jenisnya beragam yang masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan, maka pemilihan metode yang sesuai dengan topik atau pokok bahasan yang akan diajarkan harus betul-betul dipikirkan oleh guru yang akan menyampaikan materi pelajaran.

Menurut Syaiful Bahri dan Aswan (2010: 90), metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan, yang sering disertai dengan penjelasan lisan. Penggunaan metode demonstrasi diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga dalam proses belajar mengajar itu aktivitasnya tidak hanya didominasi oleh guru, dengan demikian siswa akan terlibat secara fisik, emosional dan intelektual yang pada gilirannya diharapkan konsep yang diajarkan oleh guru dapat dipahami oleh siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berlangsung awal bulan Agustus dan berakhir pada akhir bulan Oktober. Sedangkan tempat yang dijadikan penelitian adalah SDN Tepus 1, Kecamatan Tepus, Kabupaten Gunungkidul. Penelitian dilakukan pada bulan Agustus pada semester satu tahun 2021/2022.

Subjek penelitian adalah siswa kelas I SDN Tepus 1 tahun 2021/2022 yang berjumlah 22 orang yang terdiri dari 8 orang perempuan dan 14 orang laki-laki dengan pertimbangan bahwa prestasi belajar masih rendah.

Pengembangan rancangan tindakan sebaiknya dilakukan dengan menuliskan pokok-pokok rencana kegiatan yang akan dilakukan seperti di bawah ini:

Siklus 1

- a. Perencanaan
 - Merencanakan pembelajaran
 - Menentukan dasar penelitian
- b. Tindakan
 - Mengembangkan skenario pembelajaran
 - Menyusun RPP
 - Menyusun lembar kerja siswa
 - Menyiapkan sumber belajar
 - Mengembangkan format penilaian
 - Mengembangkan format observasi pembelajaran
 - Melaksanakan tindakan sesuai skenario pembelajaran, dan Lembar Kerja Siswa (LKS)

- c. Observasi
 - Melakukan observasi sesuai format yang telah disiapkan
 - Menilai hasil tindakan sesuai format yang telah disiapkan
- d. Refleksi
 - Melakukan evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap tindakan
 - Melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa
 - Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya

Siklus II

- a. Perencanaan
 - Identitas dan penentuan alternatif pemecahan masalah
 - Pengembangan program tindakan kedua
- b. Tindakan
 - Pelaksanaan tindakan kedua
- c. Observasi
 - Pengumpulan dan analisis data tindakan kedua
- d. Refleksi
 - Evaluasi tindakan kedua

Siklus III

- a. Perencanaan
 - Identitas dan penentuan alternatif pemecahan masalah
 - Pengembangan program tindakan kedua
- b. Tindakan
 - Pelaksanaan tindakan ketiga
- c. Observasi
 - Pengumpulan dan analisis data tindakan ketiga
- d. Refleksi
 - Evaluasi tindakan ketiga

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah tahap pendahuluan (pra-tindakan) dan tahap pelaksanaan tindakan (tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi).

1. Pra Siklus

Pada kondisi awal/pra-tindakan, nilai rerata kelas siswa pada muatan pelajaran tematik kelas 1 SDN Tepus 1 Kabupaten Gunungkidul tahun 2021/2022 sebesar 60,65; nilai tertinggi 70; dan nilai terendah 55; siswa yang tidak tuntas belajar sebanyak 15 siswa (68,18%); dan sebaliknya siswa yang mampu mencapai ketuntasan belajar sebanyak 7 siswa (31,81%). Kondisi inilah yang mendorong peneliti melakukan perbaikan pembelajaran tematik dengan metode demonstrasi sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas 1 SDN Tepus 1 Kabupaten Gunungkidul Tahun Pelajaran 2021 / 2022.

2. Siklus 1

Prestasi belajar pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran Siklus I diperoleh nilai rerata kelas 68,40; nilai terendah 55; nilai tertinggi 85. Sebanyak 10 siswa (45,45%) mencapai ketuntasan belajar dengan nilai KKM 75 dan masih terdapat sebagian siswa yang belum mampu mencapai KKM.

Tabel 1. Hasil Tes Prestasi Belajar pada Pelaksanaan Siklus I

No.	Nama	Pertemuan I		Pertemuan II	
		Prestasi Belajar	Ketuntasan Belajar (>KKM 75)	Prestasi Belajar	Ketuntasan Belajar (>KKM 75)
1.	AM	55	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
2.	AD	80	Tuntas	80	Tuntas
3.	AAK	65	Tidak Tunas	60	Tidak Tunas
4.	AY	55	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
5.	ADN	80	Tuntas	80	Tuntas
6.	AI	75	Tuntas	80	Tuntas
7.	BAP	75	Tuntas	75	Tuntas
8.	FAB	60	Tidak Tunas	65	Tidak Tunas

9.	GP	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
10.	HSS	80	Tuntas	85	Tuntas
11.	LNP	75	Tuntas	75	Tuntas
12.	MES	50	Tidak Tunas	55	Tidak Tunas
13.	NAM	65	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
14.	NDA	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
15.	ROS	70	Tidak Tuntas	75	Tuntas
16.	RDC	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas
17.	SHP	60	Tidak Tunas	60	Tidak Tunas
18.	VAS	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
19.	VA	70	Tidak Tuntas	75	Tuntas
20.	VR	70	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
21.	WAR	70	Tidak Tuntas	75	Tuntas
22.	YP	60	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
	Rerata Kelas	65,90		68,40	
	Nilai Tertinggi	80		85	
	Nilai Terendah	50		55	

Sumber: Data primer diolah, 2021

3. Siklus II

Pada Siklus II diperoleh nilai rerata kelas sebesar 74,31; nilai terendah 55; nilai tertinggi 85; dan sebanyak 19 siswa (86,36%) mampu mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM 75.

Tabel 2. Hasil Tes Prestasi Belajar pada Pelaksanaan Siklus II

No.	Nama	Pertemuan I		Pertemuan II	
		Prestasi Belajar	Ketuntasan Belajar (>KKM 75)	Prestasi Belajar	Ketuntasan Belajar (>KKM 75)
1.	AM	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
2.	AD	80	Tuntas	85	Tuntas
3.	AAK	60	Tidak Tunas	75	Tuntas
4.	AY	75	Tidak Tuntas	75	Tuntas
5.	ADN	80	Tuntas	85	Tuntas
6.	AI	80	Tuntas	80	Tuntas
7.	BAP	75	Tuntas	75	Tuntas
8.	FAB	70	Tidak Tunas	75	Tunas
9.	GP	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
10.	HSS	85	Tuntas	85	Tuntas
11.	LNP	75	Tuntas	75	Tuntas
12.	MES	60	Tidak Tunas	55	Tidak Tunas
13.	NAM	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas
14.	NDA	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
15.	ROS	75	Tuntas	75	Tuntas
16.	RDC	75	Tuntas	75	Tuntas
17.	SHP	60	Tidak Tunas	60	Tidak Tunas
18.	VAS	60	Tidak Tuntas	75	Tuntas
19.	VA	75	Tuntas	75	Tuntas
20.	VR	75	Tuntas	80	Tuntas
21.	WAR	75	Tuntas	75	Tuntas
22.	YP	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas
	Rerata Kelas	69,77		74,31	
	Nilai Tertinggi	85		85	
	Nilai Terendah	50		55	

Sumber: Data primer diolah, 2021

4. Siklus 3

Pada Siklus II diperoleh nilai rerata kelas sebesar 82,63; nilai terendah 75; nilai tertinggi 90; dan sebanyak 22 siswa (100%) mampu mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM 75.

Tabel 3. Hasil Tes Prestasi Belajar pada Pelaksanaan Siklus III

No.	Nama	Pertemuan I		Pertemuan II	
		Prestasi Belajar	Ketuntasan Belajar (>KKM 75)	Prestasi Belajar	Ketuntasan Belajar (>KKM 75)
1.	AM	80	Tuntas	88	Tuntas
2.	AD	85	Tuntas	85	Tuntas
3.	AAK	80	Tuntas	80	Tuntas
4.	AY	80	Tuntas	85	Tuntas
5.	ADN	90	Tuntas	90	Tuntas
6.	AI	80	Tuntas	90	Tuntas
7.	BAP	75	Tuntas	80	Tuntas
8.	FAB	75	Tunas	85	Tunas
9.	GP	80	Tuntas	85	Tuntas
10.	HSS	85	Tuntas	90	Tuntas
11.	LNP	75	Tuntas	80	Tuntas
12.	MES	70	Tidak Tunas	75	Tunas
13.	NAM	75	Tuntas	80	Tuntas
14.	NDA	70	Tidak Tuntas	75	Tuntas
15.	ROS	80	Tuntas	80	Tuntas
16.	RDC	80	Tuntas	80	Tuntas
17.	SHP	65	Tidak Tunas	75	Tunas
18.	VAS	75	Tuntas	80	Tuntas
19.	VA	75	Tuntas	80	Tuntas
20.	VR	85	Tuntas	85	Tuntas
21.	WAR	80	Tuntas	85	Tuntas
22.	YP	80	Tuntas	85	Tuntas
	Rerata Kelas	78,18		82,63	
	Nilai Tertinggi	90		90	
	Nilai Terendah	65		75	

Sumber: Data primer diolah, 2021

Kondisi awal/pra-tindakan, nilai rerata kelas siswa pada mata pelajaran tematik siswa kelas 1 SDN Tepus 1 Kabupaten Gunungkidul tahun 2022 sebesar 60,65; nilai tertinggi 70; dan nilai terendah 55; siswa yang tidak tuntas belajar sebanyak 15 siswa (68,18%); dan sebaliknya siswa yang mampu mencapai ketuntasan belajar sebanyak 7 siswa (31,81%).

Selanjutnya, pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran tematik Siklus I pertemuan I nilai rerata kelas 65,90; nilai tertinggi 80; nilai terendah 50; dan sebanyak 6 siswa (27,27%) mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) 75. Kondisi ini mengalami peningkatan pada pelaksanaan pertemuan II Siklus I dengan nilai rerata kelas 68,40; nilai terendah 55; nilai tertinggi 85; dan sebanyak 10 siswa (45,45%) mencapai ketuntasan belajar dengan nilai KKM sebesar 75. Masih ditemukannya sebagian siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM 75, maka perbaikan pembelajaran tematik perlu dilanjutkan dengan Siklus II.

Siklus II Pertemuan I diperoleh nilai rerata kelas sebesar 69,77; nilai tertinggi 85; nilai terendah 50; dan sebanyak 11 siswa (50%) mampu mencapai ketuntasan belajar. Pelaksanaan Siklus II Pertemuan II diperoleh nilai rerata kelas sebesar 74,31; nilai terendah 55; nilai tertinggi 85; dan sebanyak 19 siswa (86,36%) mampu mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM 75.

Pertemuan I Siklus III diperoleh nilai rerata siswa sebesar 78,18; nilai terendah 65; nilai tertinggi 90 dan sebanyak 19 siswa (86,36%) mampu mencapai ketuntasan belajar dengan nilai KKM 75. Pertemuan II Siklus III diperoleh nilai rerata siswa 82,63; nilai tertinggi 90; nilai terendah 75; dan sebanyak 22 siswa

(100%) mampu mencapai ketuntasan belajar dengan nilai KKM 75. Sehingga dapat dikatakan perbaikan pembelajaran ini mampu memenuhi indikator keberhasilan ketuntasan belajar 100%.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

- a. Siklus I dengan nilai rerata kelas 68,40; nilai terendah 55; nilai tertinggi 85; dan sebanyak 10 siswa (45,45%) mencapai ketuntasan belajar dengan nilai KKM sebesar 75. Masih ditemukannya sebagian siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM 75, maka perbaikan pembelajaran tematik perlu dilanjutkan dengan Siklus II
- b. Siklus II, diperoleh nilai rerata kelas sebesar 74,31; nilai terendah 55; nilai tertinggi 85; dan sebanyak 19 siswa (86,36%) mampu mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM 75.
- c. Siklus III, diperoleh nilai rerata siswa 82,63; nilai tertinggi 90; nilai terendah 75; dan sebanyak 22 siswa (100%) mampu mencapai ketuntasan belajar dengan nilai KKM 75. Sehingga dapat dikatakan perbaikan pembelajaran ini mampu memenuhi indikator keberhasilan ketuntasan belajar 100%.
- d. Dengan demikian, simpulan penelitian ini adalah metode demonstrasi dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar tematik pada siswa kelas 1 SDN Tepus 1 Kabupaten Gunungkidul tahun pelajaran 2021/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Allyn & Simon (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [2] Arikunto, Suharsimi. (2002). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Purwanto, Ngalm. (1992). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- [4] Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [5] Sukadari, S. (2019). Media Pembelajaran Tematik “ PAPAN ACAK KATA” untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas V B SD N 2 Padokan. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 6(1).
- [6] Sukadari. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah*. Yogyakarta: Kanwa Publisher: 65
- [7] Syaiful Bahri dan Aswan Zain.(2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta