

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR



Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran TAKERA pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar

Yulvani Susanti¹, Suryadi², Enung Nurlaela³

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2}, SDN 134 Panorama Bandung³

Email: yulvanisusanti@student.upi.edu¹, Suryadi@upi.edu², enungnurlaela36@gmail.com³

Submitted Received 12 October. First Received 12 November 2023. Accepted 12 December 2023

First Available Online 30 December 2023. Publication Date 30 December 2023

Abstract

Learning outcomes are the final results of learning activities carried out by students who go from not knowing to knowing and gaining new knowledge. That way learning outcomes are expected to get maximum results as expected by students and teachers. However, based on observations made by researchers when teaching in grade IV there are still many students who do not know the diversity of traditional houses in Indonesia. The researcher conducted a pretest before using the TAKERA media (map of Indonesian cultural diversity) which contained the name of the province and the traditional house from the region. And also do a posttest after using the TAKERA media (map of Indonesian cultural diversity). This research is a classroom action research carried out in two learning cycles in class IV of elementary schools, and this research was conducted to obtain data on improving student learning outcomes without using learning media and using learning media. Based on research data, using TAKERA media can improve student learning outcomes. Along with the increase in each cycle, that at the pre-cycle stage, the average cognitive learning outcomes obtained by students were 100% in the low category, then in cycle I there was an increase in students' cognitive learning outcomes, namely 65%, including the low category and finally in cycle II there is also an increase in cognitive learning outcomes by 50% in the complete category and needs guidance, without any students who are in the incomplete category.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Media, TAKERA Media.

Abstrak

Hasil belajar merupakan capaian akhir dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan siswa yang dari tidak tahu menjadi tahu dan mendapatkan ilmu baru. Dengan begitu hasil belajar sangat diharapkan mendapatkan hasil yang maksimal sesuai dengan yang diharapkan siswa dan guru. Namun berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti ketika mengajar di kelas IV masih banyak siswa yang tidak mengetahui keragaman rumah adat yang ada di Indonesia. Peneliti melakukan pretest sebelum menggunakan media TAKERA (peta keragaman budaya Indonesia) yang berisikan nama provinsi dan rumah adat asal daerahnya. Dan juga melakukan posttest setelah penggunaan media TAKERA (peta keragaman budaya Indonesia). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran di kelas IV sekolah dasar, dan penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data peningkatan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran dan dengan menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan data hasil penelitian, dengan menggunakan media TAKERA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seiring dengan peningkatan pada setiap siklus bahwa pada tahap pra siklus diperoleh rata-rata hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa sebesar 100% dengan kategori rendah, lalu pada siklus I terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa yaitu sebesar 65% termasuk kategori rendah dan terakhir pada siklus II terdapat pula peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 50% dengan kategori tuntas dan perlu bimbingan, tanpa ada siswa yang berada pada kategori tidak tuntas.

Kata kunci: Hasil belajar, Media Pembelajaran, Media TAKERA.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan usaha sadar setiap manusia pada umumnya yang dilakukan secara terus menerus selama hidupnya dan diharapkan dengan belajar akan mendapatkan Pendidikan yang dapat membantu kehidupan manusia untuk berubah menjadi lebih baik. Demikian dibahas juga dalam Undang-undang Dasar No. 20 Tahun 2003 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, negara dan bangsa". Dimana proses pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan mengajarkan materi pelajaran yang

Namun pada kurikulum merdeka, pemerintah menerapkan pembelajaran yang dimana pendidik diberikan keleluasaan untuk menciptakan pembelajaran berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar siswa. Untuk muatan ilmu pengetahuan sosial, pada kurikulum merdeka disatukan dengan ilmu pengetahuan alam menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Melalui pembelajaran IPAS diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman mengenai makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai, seorang guru diharuskan lebih terampil dalam merancang pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dalam merancang pembelajaran diperlukan model, metode, strategi, dan juga media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna.

Salah satu kreativitas dan keterampilan dasar mengajar pada aspek keterampilan menggunakan variasi (media), salah satunya dapat dilihat pada perancangan atau penggunaan media pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2014, hlm.19) penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat, meningkatkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan memberikan pengaruh psikologis yang baik terhadap siswa. Diperkuat dengan penjelasan Hamalik (dalam Rusman, 2013, hlm. 60) bahwa dalam pembelajaran, media memegang peranan penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran jarang dilakukan oleh guru di SDN 134 Panorama. Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas 4, ditemukan suatu hal yang menarik dimana siswa tidak mengetahui rumah adat yang terdapat di beberapa provinsi yang ada di Indonesia. Tidak hanya rumah adat saja, siswa juga tidak mengetahui nama-nama 38 provinsi di Indonesia.

Berdasarkan fakta tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai rumah adat dengan menggunakan media pembelajaran TAKERA (peta keragaman budaya Indonesia). Penggunaan media pembelajaran TAKERA ini dilakukan berdasarkan pertimbangan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mursiti (2006) bahwa penggunaan peta dapat menyebabkan nilai yang diperoleh oleh siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan peta. Sejalan dengan Pratiwi Mustamin (2020) terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran peta terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN 46 Membura kabupaten Enrekang.

Dari latar belakang penelitian tersebut, maka penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dan partisipatif antara peneliti, guru kelas dan dosen pembimbing lapangan. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan

pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya di Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran TAKERA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran di kelas IV sekolah dasar, dan penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data peningkatan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran dan dengan menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Dengan tahapan kegiatan perencanaan sebagai berikut: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing the process*), (4) refleksi (*reflecting on theres proses*), (5) perencanaan ulang (*re-planning*), (6) pelaksanaan (*acting*), (7) pengamatan (*observing*), (8) refleksi (*reflection*) dan seterusnya (Kemmis et al., 2014)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 134 Panorama, Kecamatan Cidadap, Kota Bandung. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, dan untuk subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV dengan jumlah 20 orang, 9 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan.

Untuk memperoleh informasi secara lengkap dan akurat, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas ini secara langsung melalui kegiatan observasi dan wawancara. Dalam kegiatan pembelajaran, untuk mengukur dan memperoleh data hasil belajar siswa dibutuhkan indikator yang dikaitkan dengan yang akan dicapai siswa yaitu pada ranah kognitif, sebagai berikut:

Tabel 1. (Indikator hasil belajar siswa)

Ranah Kognitif	Indikator
Mengingat (C1)	Dapat menyebutkan
Memahami (C2)	Dapat menjelaskan
Menerapkan (C3)	Dapat menentukan
Menganalisis (C4)	Dapat menelaah
Mengevaluasi (C5)	Dapat membuktikan
Menciptakan (C6)	Dapat merencanakan, memproduksi

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang akan diukur dalam media pembelajaran TAKERA adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Dimana siswa diharapkan dapat menelaah apa saja yang telah dipelajari dari media yang telah dilihat dan di jelaskan.

Berdasarkan presentase menurut Djamarah (2016) dalam Prasetyo & Abduh (2021) keberhasilan pencapaian hasil belajar siswa dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase keberhasilan tindakan} = \frac{\sum \text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Djamarah, 2016: 67)

Gambar 1. (Rumus Persentase Keberhasilan)

Langkah selanjutnya setelah melakukan perhitungan dari keberhasilan dari indikator hasil belajar melalui media pembelajaran TAKERA yaitu menganalisis presentase capaian dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. (Indikator Capaian Ketuntasan Belajar)

Capaian Kognitif	Kriteria
21 – 38	Tuntas
11 – 20	Perlu Bimbingan
0 – 10	Tidak Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di SDN 134 Panorama dengan menggunakan media pembelajaran TAKERA (Peta Keragaman Budaya Indonesia), penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya pra siklus, siklus I dan siklus II. Berikut merupakan penjabaran dari hasil kegiatan penelitian setiap siklusnya.

1. Pra Siklus

Kegiatan pembelajaran pada tahap pra siklus ini dilaksanakan dengan metode tanya jawab antara guru dan siswa. Hasil observasi selama pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum mengetahui keragaman rumah adat di Indonesia. Sedangkan menurut Rusman, dkk. (2011, hlm. 60). Meskipun tidak dapat mendatangi atau menghadirkan suatu objek dengan nyata, maka pendidik dapat

memanfaatkan sebuah media untuk membantu siswa dalam pembelajaran.

Tabel 3. (Capaian Kognitif Siswa Pada Pra Siklus)

No	Inisial	Capaian Kognitif	%	Keterangan
1	AZ	2	5,26%	Tidak Tuntas
2	AK	1	2,63%	Tidak Tuntas
3	AK	0	0%	Tidak Tuntas
4	BA	0	0%	Tidak Tuntas
5	DJ	0	0%	Tidak Tuntas
6	DA	1	2,63%	Tidak Tuntas
7	DNA	2	5,26%	Tidak Tuntas
8	KK	0	0%	Tidak Tuntas
9	LN	0	0%	Tidak Tuntas
10	MAL	4	10,52%	Tidak Tuntas
11	MAR	0	0%	Tidak Tuntas
12	MAF	0	0%	Tidak Tuntas
13	NL	0	0%	Tidak Tuntas

14	NE	0	0%	Tidak Tuntas
15	PN	0	0%	Tidak Tuntas
16	RF	0	0%	Tidak Tuntas
17	SP	2	5,26%	Tidak Tuntas
18	SA	0	0%	Tidak Tuntas
19	UA	0	0%	Tidak Tuntas
20	JY	2	5,26%	Tidak Tuntas

Melihat hasil dari observasi dan perhitungan presentase, dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang tidak tuntas dalam hasil belajar ranah kognitif ini. Hasil observasi yang dilakukan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung hanya dengan melakukan pengamatan pada bahan ajar milik pemerintah, menunjukkan bahwa terdapat 7 siswa yang sudah mengetahui 1 sampai 4 rumah adat yang ada di Indonesia, sedangkan 13 siswa lainnya belum dapat mengetahui rumah adat yang ada di 38 provinsi di Indonesia.

2. Siklus I

Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra siklus, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media TAKERA dengan tujuan untuk memotivasi

siswa dalam mengetahui, memahami dan menelaah berbagai keragaman rumah adat di Indonesia. Penggunaan media pembelajaran akan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya, sejalan dengan yang diungkapkan oleh Munadi (2012, hlm.2) penggunaan media pembelajaran pada hakikatnya sangat membantu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk tahap pertama yaitu tahap perencanaan, peneliti merencanakan tindakan awal yaitu menyediakan media yang akan dipakai untuk proses pembelajaran, media pembelajaran tersebut berisikan gambar rumah adat di 38 provinsi di Indonesia disertai dengan nama provinsi dan juga nama rumah adatnya.



Gambar 2. (Media TAKERA)

Pada tahap kedua yaitu pelaksanaan, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diawali dengan membagikan lembar pretest yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa sudah mengetahui rumah adat yang ada di 38 provinsi di Indonesia,

namun tidak disertai dengan penjelasan dari guru dan kerja sama dengan kelompok. Lalu selanjutnya pada tahap pengamatan dan perhitungan tingkat pengetahuan siswa, guru melakukan pengecekan kepada setiap siswa dan melihat hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan peneliti pada proses pembelajaran siklus I ini terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari pra siklus dan siklus I. Dimana pada siklus I ini menunjukkan bahwa 7 siswa yang sudah mengetahui 11 sampai 12 rumah adat yang ada di Indonesia, sedangkan 13 siswa lainnya hanya mengetahui 5 sampai 10 rumah adat yang ada di 38 provinsi di Indonesia.

Tabel 4. (Capaian Kognitif Siswa pada Siklus 1)

N o	Inisia l	Capaian n	%	Keterangan
1	AZ	8	21,05	Tidak Tuntas
2	AK	6	15,78	Tidak Tuntas
3	AK	5	13,15	Tidak Tuntas
4	BA	8	21,05	Tidak Tuntas
5	DJ	6	15,78	Tidak Tuntas

6	DA	11	28,94	Perlu
			%	Bimbingan
7	DNA	11	28,94	Perlu
			%	Bimbingan
8	KK	10	26,31	Tidak
			%	Tuntas
9	LN	5	13,15	Tidak
			%	Tuntas
10	MAL	11	28,94	Perlu
			%	Bimbingan
11	MAR	5	13,15	Tidak
			%	Tuntas
12	MAF	11	28,94	Perlu
			%	Bimbingan
13	NL	8	21,05	Tidak
			%	Tuntas
14	NE	12	31,57	Perlu
			%	Bimbingan
15	PN	11	28,94	Perlu
			%	Bimbingan
16	RF	11	28,94	Perlu
			%	Bimbingan
17	SP	9	23,68	Tidak
			%	Tuntas
18	SA	6	15,78	Tidak
			%	Tuntas
19	UA	6	15,78	Tidak
			%	Tuntas
20	JY	10	26,31	Tidak
			%	Tuntas

3. Siklus II

Berdasarkan hasil observasi pada tahap siklus I, langkah selanjutnya yaitu membuat perencanaan tindakan untuk siklus II. Peneliti merencanakan untuk menambahkan penjelasan pada media yang digunakan, hal tersebut dilakukan untuk menambah motivasi serta semangat siswa untuk menelaah lebih dalam lagi mengenai rumah adat pada media. Perbedaan proses pembelajaran siklus I dan II terdapat pada penggunaan media yang lebih lama dan lebih jelas untuk digunakan, sehingga siswa menjadi lebih mudah untuk menelaah media TAKERA yang digunakan.

Dengan proses pembelajaran demikian, peneliti mendapatkan hasil perhitungan pada proses pembelajaran siklus II ini terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Hasil presentase menunjukkan bahwa 10 siswa yang sudah mengetahui 21 sampai 25 rumah adat yang ada di Indonesia, sedangkan 10 siswa lainnya hanya mengetahui 15 sampai 20 rumah adat yang ada di 38 provinsi di Indonesia.

Tabel 5. (Capaian Kognitif Siswa pada Siklus II)

No	Inisial	Capaian Kognitif	%	Keterangan
1	AZ	20	52,63 %	Perlu Bimbingan
2	AK	15	39,47 %	Perlu Bimbingan
3	AK	15	39,47 %	Perlu Bimbingan
4	BA	20	52,63 %	Perlu Bimbingan
5	DJ	15	39,47 %	Perlu Bimbingan
6	DA	23	60,52 %	Tuntas
7	DNA	22	57,89 %	Tuntas
8	KK	24	63,15 %	Tuntas
9	LN	16	42,10 %	Perlu Bimbingan
10	MAL	24	63,15 %	Tuntas
11	MAR	17	44,73 %	Perlu Bimbingan
12	MAF	25	65,78 %	Tuntas
13	NL	18	47,36 %	Perlu Bimbingan

14	NE	21	55,26 %	Tuntas
15	PN	25	65,78 %	Tuntas
16	RF	25	65,78 %	Tuntas
17	SP	23	60,52 %	Tuntas
18	SA	16	42,10 %	Perlu Bimbingan
19	UA	16	42,10 %	Perlu Bimbingan
20	JY	25	65,78 %	Tuntas

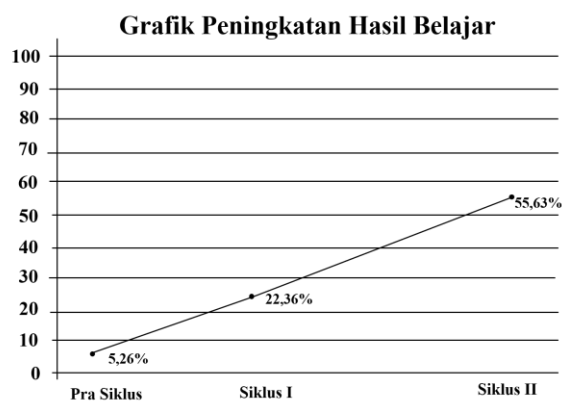
Berdasarkan tindakan dari tahap pra siklus, siklus I sampai dengan siklus II terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Pada tahap pra siklus 20 siswa masih berada pada tahap tidak tuntas, tidak ada satupun siswa yang berada pada tahap tuntas. Namun setelah dilakukannya tindakan pada tahap siklus I dan II didapatkan hasil yaitu 10 siswa sudah mengetahui 21 sampai dengan 25 rumah adat yang ada di 38 provinsi di Indonesia.

Tabel 6. (Capaian Kognitif Siswa pada Setiap Siklus)

No	Capaian Kognitif	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
1	Tuntas	0	0%	0	0%	10	50%
2	Perlu Bimbingan	0	0%	7	35%	10	50%

3	Tidak Tuntas	20	100%	13	65%	0	0%
---	--------------	----	------	----	-----	---	----

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa pada tahap pra siklus diperoleh rata-rata hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa sebesar 100% dengan kategori rendah, lalu pada siklus I terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa yaitu sebesar 65% termasuk kategori rendah dan terakhir pada siklus II terdapat pula peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 50% dengan kategori tuntas dan perlu bimbingan, tanpa ada siswa yang berada pada kategori tidak tuntas.



Gambar 3. (Grafik Peningkatan Hasil Belajar)

Berikut grafik yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan hasil belajar tersebut hasil dari pembelajaran yang dibantu dengan media pembelajaran TAKERA (Peta Keragaman Budaya Indonesia) untuk kelas IV SDN 134 Panorama yang dibuat oleh peneliti.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media TAKERA pada kelas IV dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap pra siklus hasil observasi yang dilakukan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung hanya dengan melakukan pengamatan pada bahan ajar milik pemerintah, menunjukkan bahwa terdapat 7 siswa yang sudah mengetahui 1 sampai 4 rumah adat yang ada di Indonesia, sedangkan 13 siswa lainnya belum dapat mengetahui rumah adat yang ada di 38 provinsi di Indonesia. Kemudian, pada siklus I ini menunjukkan bahwa 7 siswa yang sudah mengetahui 11 sampai 12 rumah adat yang ada di Indonesia, sedangkan 13 siswa lainnya hanya mengetahui 5 sampai 10 rumah adat yang ada di 38 provinsi di Indonesia. Namun setelah dilakukannya tindakan pada tahap siklus I dan II didapatkan hasil yaitu 10 siswa sudah mengetahui 21 sampai dengan 25 rumah adat yang ada di 38 provinsi di Indonesia. Berdasarkan data hasil penelitian, dengan menggunakan media TAKERA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seiring dengan peningkatan pada setiap siklus bahwa pada tahap pra siklus diperoleh rata-rata hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa sebesar 100% dengan kategori rendah, lalu pada siklus I terdapat peningkatan hasil belajar kognitif

siswa yaitu sebesar 65% termasuk kategori rendah dan terakhir pada siklus II terdapat pula peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 50% dengan kategori tuntas dan perlu bimbingan, tanpa ada siswa yang berada pada kategori tidak tuntas.

Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*.

Depok: PT Rajafindo Persada.

Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran*.

Jakarta: Gaung Persada Press.

Mursiti, (2006). Pengaruh penggunaan media peta terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sejarah di SD Sampangan 03 Semarang.

Mustamin, P (2020) Pengaruh Penggunaan Media Peta Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 46 Membura Kabupaten Enrekang

Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.

<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>

Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT RAJA GRAFINDO PERSADA