

PENERAPAN MULTIMEDIA ANIMASI SEJARAH MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING "JIGSAW" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MASA PERGERAKAN NASIONAL INDONESIA DI KELAS V SD N CIGENTUR KECAMATAN TANJUNGPURA KABUPATEN SUMEDANG

Lustiana Pazrin¹, Drs. H. Dadang Kurnia² M.Pd, Dety Amelia Karlina M.Pd³

Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang
Jl. Mayor Abdurachman Wahid No 211 Sumedang

¹Email : lustiana.pazrin95@student.upi.edu

²Email : dadangkurnia@upi.edu

³Email : Dety@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to describe the application of multimedia animation history in improving the learning achievement of IPS students of grade V SD N Cigentur. This type of research is Action Research Class (Action Research). The research design used Kemmis and Mc Taggart model. The subjects of the study were the students of class V of 25 students consisting of 10 male students and 15 female students. Data collection techniques use observation, tests, field notes, and documentation. Data analysis technique is done descriptively, quantitative, and qualitative.

The results showed that the use of multimedia can improve IPS learning achievement for students. The pre-action stage shows that the achievement of class V students in IPS subjects is low. The average grade value reached 43.68 while the learning mastery of 24%. In cycle I, students' learning mastery increased by 16% (initial condition 24% increased to 40%). In the second cycle, with the improvement and modification of multimedia learning, along with the management of group formation adapted to students' cognitive abilities and reward, students' learning achievement increased by 48% (cycle I condition 40% increased to 88%). Learning achievement in cycle II has met the success indicator because 80% of students have reached score 70 .

Keywords: multimedia, learning result, social studies, national movement period

LATAR BELAKANG MASALAH

Mutu pendidikan di Indonesia masih menjadi masalah utama secara nasional. Hal ini dapat diselesaikan oleh semua pihak, salah satunya adalah pemerintah melalui sekolah yang berperan sebagai suatu lembaga pendidikan. Sebagai suatu lembaga pendidikan sekolah mempunyai tugas untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar dalam menyampaikan ilmu kepada peserta

didik melalui bimbingan pengajaran atau lebih sebagai persiapan dan bekal dimasa yang akan datang. Mutu pendidikan masih menjadi masalah utama secara nasional. Hal ini dapat diselesaikan oleh semua pihak, salah satunya adalah pemerintah melalui sekolah yang berperan sebagai suatu lembaga pendidikan. Sebagai suatu lembaga pendidikan sekolah mempunyai tugas untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Depdiknas, 2003, p.2)

Kurikulum IPS di Indonesia menurut Waterworth (Supriatna 1997, p. 45) menunjukkan bahwa IPS itu terdiri dari pengetahuan sosial, sejarah, geografi, dan ekonomi yang diajarkan berdasarkan pola *expanding community* (Stopsky, 1994). Dengan model seperti ini, sesungguhnya pendidikan IPS tidak lebih dari pengajaran ilmu-ilmu sosial (terutama sejarah, ekonomi, dan geografi) yang disesuaikan dengan tingkat umur dan perkembangan yang dimiliki siswa.

Tujuan pelajaran IPS dalam Kurikulum Tingkat Satuan (2006, p. 32) adalah sebagai berikut, 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan; 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk dan ditingkat lokal, nasional dan global. Mulyana, Hanifah, & Jayadinata (2016, p. 332) mengemukakan bahwa "IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa yang di dalamnya memuat kehidupan sosial termasuk gejala dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat serta bagaimana cara menangani dan menyikapinya yang nantinya akan menumbuhkan sikap tanggung jawab siswa pada lingkungan masyarakatnya".

Dikaitkan dengan penerapan pembelajaran IPS di kelas, makna dan tujuan pendidikan IPS ternyata mengalami proses pendangkalan dalam materi pelajaran yang berkaitan dengan sejarah. Penyebabnya adalah kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran dan kemampuan guru dalam mengembangkan metode pembelajaran dan media pembelajaran, disamping tujuan khusus pembelajaran IPS yang dikembangkan oleh guru hanya menyangkut unsur – unsur domain kognitif tingkat rendah, proses pembelajarannya pun lebih berpegang pada teori belajar behavioristik.

Tidak mengherankan jika model evaluasi hasil belajar IPS didominasi oleh bentuk-bentuk tes objektif pilihan ganda yang lebih mengutamakan kemampuan memori dan pemahaman dengan sedikit sekali kemampuan aplikasi konsep. Hasilnya tentu sudah dapat diprediksi bahwa pendidikan IPS tidak lebih dari pada mata pelajaran untuk menghafal informasi-informasi pengetahuan sosial yang kurang bermakna bagi kehidupan sosial siswa.

Dalam proses aplikasinya, guru seringkali menghadapi berbagai kendala atau dalam hambatan penerapan pembelajaran sejarah dalam pelajaran IPS antara lain meliputi:

1. Guru tidak menyusun strategi pembelajaran yang efektif keterbatasan fasilitas, sarana, dan sumber belajar;
2. Kebiasaan guru yang ingin selalu mengindoktrinasi siswa karena keterbatasan kemampuan strategi kognitifnya.
3. Keterkurungan guru dan siswa terhadap pengetahuan awal yang telah dimilikinya besarnya jumlah siswa dalam tiap-tiap kelas kesenjangan tingkat kemampuan antar siswa, antar kelas, dan antar sekolah yang masih tinggi untuk penerapan kurikulum standar serta kurangnya kreativitas guru dalam mengatasi hambatan-hambatan kurikulum dan sistem evaluasi terpusat.

Menurut Hanifah (2009) selama ini yang menjadi hambatan pembelajaran IPS adalah tidak dikemasnya dalam metode yang menarik bagi siswa, yang biasanya guru hanya menggunakan metode konvensional membuat siswa bosan dan hasil belajar siswa menjadi kurang memuaskan. Seharusnya guru mampu beradaptasi dengan kemajuan zaman dengan menggunakan media – media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran supaya tujuan dari pembelajaran yang ada dalam materi tersampaikan dan tidak terjadi pendangkalan pengetahuan yang terjadi didalam diri siswa mengenai pelajaran IPS oleh karena itu dalam penerapannya membutuhkan model yang tepat. Selain itu hambatan yang dialami guru dalam memilih model pembelajaran dan penggunaan media yang kurang tepat menyebabkan siswa tidak mengerti tentang materi pelajaran IPS mengenai sejarah yang diajarkan dan mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran IPS siswa hanya mencapai nilai minimal KKM saja karena tidak adanya media yang digunakan dalam proses penyampaian materi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa untuk mempermudah memahami mengenai materi pelajaran yang diajarkan, situasi seperti ini teramati ketika pelaksanaan pembelajaran IPS di SD N Cigentur pada pokok bahasan masa pergerakan nasional di Indonesia sebagian siswa tidak memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Hasil pengamatan (observasi) pada tanggal 8 oktober 2016 terhadap pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar Negeri Cigentur kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang diperoleh data sebagai berikut. Fakta yang ada dan terjadi di sekolah yang peneliti teliti menunjukkan hal yang berbeda, yaitu pengetahuan yang dimiliki oleh siswa hanya diperoleh melalui penjelasan dari guru, siswa tidak menemukan konsep pengetahuannya sendiri sehingga pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik menjadi tidak bermakna karena lebih kepada penurunan pengetahuan dari guru ke siswa. Pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher center*). Yang menyebabkan Siswa tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan berpikir siswa masih rendah, karena guru kurang mengembangkan kemampuan berpikir yang dimiliki siswa dan guru kurang memahami model

pembelajaran dengan baik, sehingga berpengaruh pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Sehingga siswa kelas V pada mata pelajaran IPS masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM (70,00) hal ini disebabkan :

1. Kinerja guru :

- a. Kegiatan pembelajaran yang tidak dikembangkan oleh guru sehingga dalam proses pembelajaran menjadi monoton, karena guru belum bisa menciptakan iklim belajar yang membuat siswa tertarik belajar didalam kelas dan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran.
- b. Kurangnya keahlian guru dalam menggunakan media yang disebabkan oleh kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan media yang sesuai dengan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

2. Aktifitas siswa :

- a. Siswa pasif dalam kegiatan belajar karena kurangnya motivasi karena proses pembelajaran yang kurang menarik minat siswa untuk aktif, karena guru belum bisa menciptakan iklim belajar yang membuat siswa tertarik belajar didalam kelas dan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

3. Iklim belajar :

- a. Guru masih menggunakan metode pembelajaran *teacher center* (berpusat kepada guru) yang menyebabkan siswa tidak mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri karena guru masih menggunakan metode pembelajaran tersebut.

Seharusnya guru mampu menyesuaikan kemampuannya dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas dengan kemajuan zaman dengan menggunakan media – media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran supaya tujuan dari pembelajaran yang ada dalam materi tersampaikan dan tidak terjadi pendangkalan pengetahuan yang terjadi didalam diri siswa mengenai pelajaran IPS yang berkaitan dengan sejarah oleh karena itu dalam penerapannya membutuhkan model yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satunya adalah dengan penerapan media animasi dengan menggunakan model *cooperative learning “jigsaw”* untuk meningkatkan penjelasan mengenai materi pelajaran kepada siswa , Sehingga peneliti memiliki inisiatif dengan menggunakan media animasi sebagai alat bantu untuk memperjelas penyampaian materi masa pergerakan nasional di Indonesia pada pelajaran IPS dikelas V SD.

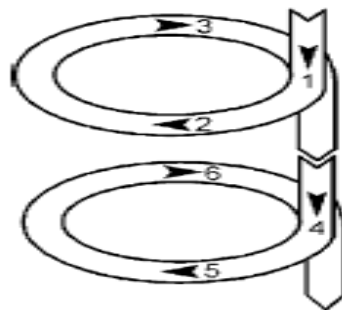
Media animasi adalah bagian dari multimedia yang merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran kepada siswa di dalam kelas dengan tujuan siswa yang memiliki gaya belajar berbeda dapat memahami makna dan tujuan pembelajaran. Menurut Munadi (2008, p.148) media animasi terdiri dari media *visual* , media audio dan audiovisual yang menggabungkan beberapa media yang kemudian dioperasikan dalam suatu program pembelajaran multimedia adalah suatu sistem penyampaian pesan menggunakan berbagai jenis pengajaran yang membentuk

suatu unit atau paket . Contoh dari multimedia adalah satu model pembelajaran yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan *audiovisual* yang dikemas dalam satu paket.

Selanjutnya *Cooperative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok yang dalam rangkaian kegiatan belajarnya dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan Sanjaya (Rusman, 2011, p. 203). *Cooperative learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen Rusman,(2011, p 202). Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) teknik "jigsaw" pertama kali dikembangkan dan diujicobakan oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins (Arends, 2001).Teknik mengajar Jigsaw dikembangkan oleh Aronson sebagai metode pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*).

METODE PENELITIAN

Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahapan adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas oleh Kemmis dan Mc Taggart (Kusumah dan Dwitagama, 2010, p. 21)

Tindakan Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama 2010, p. 21); Hanifah (2014, p.53), yang meliputi empat komponen yaitu: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Keempat langkah tersebut saling terkait satu sama lain.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Cigentur KecamatanTanjungkerta Kabupaten Sumedang. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan atas pertimbangan bahwa SDN Cigentur ini memiliki letak pada lingkungan sosial yang masih terjaga akan interaksi, gotong royong, dan kepedulian sangat tinggi terhadap pendidikan. Selain itu, di SDN Cigentur terdapat proyektor yang dapat digunakan oleh peneliti

dalam pembelajaran sebagai pendukung materi pelajaran, serta peneliti telah mengenal sedikit tentang kepribadian dari kepala sekolah, guru, dan staff di SDN Cigentur ini sehingga peneliti lebih percaya diri untuk melakukan penelitian di SDN Cigentur, dan penelitian ini juga didukung oleh pihak sekolah.

Subyek penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SDN Cigentur Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 25 siswa terdiri dari 15 orang siswa putri dan 10 orang siswa laki-laki. Ada beberapa alasan peneliti untuk memilih siswa kelas V SDN Cigentur sebagai subjek penelitian, hal tersebut didasarkan pada hasil data awal, bahwa di kelas tersebut

Teknik Pengumpulan Data

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Observasi dilakukan dengan cara memantau dengan seksama aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Sebagai alat pemantau kegiatan guru, observasi digunakan untuk mencatat setiap tindakan yang dilakukan guru sesuai dengan masalah dalam penelitian tindakan ini. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat setiap tindakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil pengamatan itu dapat ditemukan berbagai kelemahan sehingga dapat ditindaklanjuti untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Berhubungan dengan kegiatan siswa, observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa .

Catatan lapangan dapat dilakukan dengan cara melihat perkembangan guru saat melakukan proses pembelajaran kepada siswa serta perkembangan siswa setelah dilaksanakan tindakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VSDN Cigentur . Hasil dari pengamatan tentang aspek pembelajaran di kelas, interaksi antara guru dengan media, guru dengan siswa, dan interaksi siswa dengan multimedia serta beberapa aspek lainnya kemudian dicatat sebagai catatan lapangan untuk digunakan sebagai sumber data PTK

Teknik pengolahan data yang digunakan adalah teknik Data Kualitatif . Data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru. Data kualitatif berupa data hasil belajar, catatan lapangan, hasil observasi keterampilan guru serta aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Dan hasil dari analisis dari data kualitatif yang telah dianalisis menyatakan kesimpulan untuk dijadikan sebagai rencana penelitian yang akan dilakukan Sugiyono (2005, p. 1) mengemukakan bahwa Penelitian Kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan :

Pengolahan lembar observasi kinerja Guru

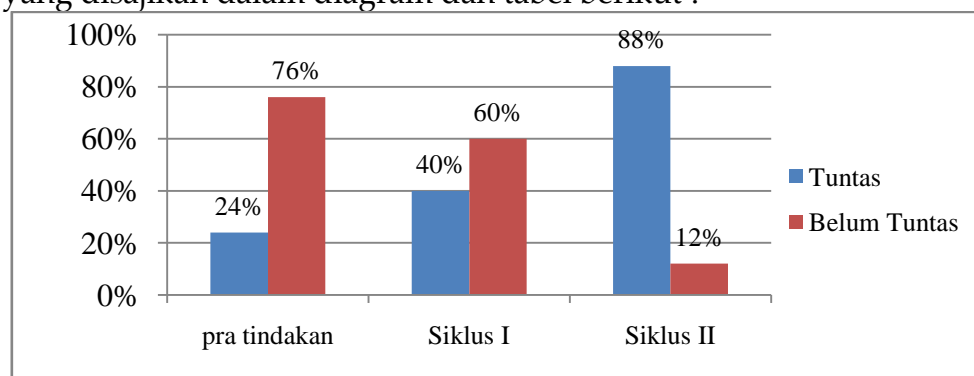
Dengan melakukan pengskoran pada kolom aspek yang dinilai yaitu berapa penilaian objektif tiap indikator yang nampak pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan memperhatikan deskriptor-deskriptor penilaian yang telah dipersiapkan. Aspek penilaian terdiri dari angka-angka 1 - 100. Dari isian kolom tersebut dapat terlihat berapa jumlah indikator yang diharapkan muncul pada pembelajaran. Jumlah indikator yang nampak kemudian dicari persentasenya dengan menerapkan rumus persentase yang ada pada instrumen penelitian yaitu jumlah indikator yang nampak dibagi jumlah seluruh indikator masing-masing aspek dikali 100 %. Pengolahan data wawancara. Pengolahan data wawancara ini mengacu pada pendapat Sudaryono, dkk (2013, p. 35) yang menyebutkan. "Pedoman wawancara berisi tentang uraian penelitian yang biasanya digunakan dalam bentuk daftar pertanyaan agar proses wawancara dapat berjalan dengan baik. Isi pertanyaan atau pernyataan biasa mencakup fakta-fakta, data, pengetahuan dan konsep, pendapat, persepsi, atau evaluasi narasumber berkenaan dengan fokus masalah yang dikaji dalam penelitian."

Data yang diperoleh melalui wawancara selanjutnya diolah dalam bentuk format wawancara, segala yang ditanyakan seputar pelaksanaan proses belajar mengajar kepada guru dipersiapkan dan jawabannya dituangkan dalam format wawancara tersebut secara garis besarnya saja namun tidak merubah inti dari jawaban. Setelah jawaban diterima, kemudian dianalisis pada uraian analisis seberapa besar guru memahami masalah yang terjadi pada kelas dan siswanya, pemecahan apa yang dilakukan untuk masalah tersebut, dan seberapa besar respon Guru terhadap media yang dikembangkan peneliti. Hal tersebut merupakan upaya penyajian data yang diperoleh dari sumber data dengan hasil wawancara.

PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti menggunakan multimedia animasi sejarah dan model *cooperative learning* teknik "JIGSAW" untuk menyampaikan materi kepada siswa. Multimedia berbasis komputer dalam pembelajaran dapat memberikan jawaban atas sesuatu bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan secara tradisional dan kurang interaktif Winarno (2009, p. 8); Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pada awal pembelajaran siswa terlihat tertarik untuk mengikuti pelajaran. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan Daryanto (Munadi 2013, p. 52) bahwa multimedia dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa dan penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik "jigsaw". Teknik ini dapat digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, ataupun berbicara. Penggunaan multimedia terbagi menjadi 2 macam yaitu *hardware* dan *software*. Komponen *hardware* yang digunakan yaitu *laptop* dan *LCD/proyektor* sedangkan *software* menggunakan *animasi* yang didalamnya terdapat teks, gambar, video dan *hyperlink*. Pada saat penyampaian materi komponen *hardware* dan *software* digunakan secara terintegrasi. Kelebihan multimedia berbasis multimedia animasi yaitu memiliki kemampuan menggabungkan unsur media seperti teks, gambar, video, grafik, dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian Munadi (2012, p.150) dan

Materi presentasi animasi yang ditampilkan didalamnya terdapat teks, gambar-gambar dan video salah satunya terdapat kronologi peristiwa di masa lampau yang siswa belum pernah mendengar dan melihatnya secara langsung. Siswa yang memiliki gaya belajar tipe visual akan dengan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual seperti gambar dan video. Berdasarkan hasil tes, hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS materi masa pergerakan nasional setelah dilakukan tindakan siklus I yaitu nilai rata-rata kelas mata pelajaran IPS menunjukkan peningkatan bila dibandingkan dengan pra tindakan, yaitu dari 45,6 menjadi 63,97. Sementara persentase siswa yang telah mencapai KKM pada siklus I juga meningkat menjadi 40% dibandingkan dengan persentase siswa yang telah mencapai KKM pada pra tindakan yang hanya mencapai 24%. Untuk siklus I nilai target ketercapaian yang diperoleh siswa belum memenuhi keberhasilan penelitian, dengan persentase keberhasilan yang harus tercapai yaitu 80% siswa mendapat nilai KKM (70).Tindakan yang dilakukan pada siklus II masih menggunakan multimedia pembelajaran animasi sejarah yang dalam penggunaannya peneliti memakai model *cooperative learning* teknik "jigsaw". Multimedia animasi dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik Munadi(2013, p.152). *Cooperative Learning* teknik " jigsaw" menurut Novi Emildadiany (2008 p. 29) adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Dengan penggunaan multimedia dan model *Cooperative Learning* teknik "jigsaw" sebagian besar siswa sudah menunjukkan perubahan yang positif dalam kegiatan pembelajaran, hasil pembelajaran meningkat jika dibandingkan dengan siklus I yang disajikan dalam diagram dan tabel berikut :



Gambar 1. Diagram Perbandingan Ketuntasan Siswa Pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia animasi yang digunakan dalam tindakan siklus I hasil belajar siswa masih belum mencapai target ketuntasan dikarenakan kendala yang terjadi di lapangan seperti kondisi siswa dan ketersediaan media yang dibutuhkan untuk mendukung penerapan multimedia animasi sejarah, pada saat pelaksanaan

siklus II penerapan multimedia animasi sejarah memiliki dampak yang baik terhadap siswa dengan penyusunan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan aspek-aspek yang ingin dicapai. Adanya penggunaan metode yang bervariasi dalam proses tindakan siklus II sehingga penerapannya dapat berjalan dengan baik. Selain itu kondisi siswa yang cukup mendukung untuk digunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan ketersediaan media yang cukup tersedia dan siap untuk di pakai sehingga dalam penggunaan media terlaksana dengan baik. Adanya penggunaan metode yang bervariasi dalam proses tindakan siklus I dan II sehingga penerapannya dapat berjalan dengan baik dalam proses pelaksanaan tindakan siklus I dan II. Selain itu kondisi siswa yang cukup mendukung untuk menerapkan media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan ketersediaan media yang cukup tersedia dan siap untuk dipakai sehingga dalam penggunaan media terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang di kemukakan dalam bab IV, simpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah penggunaan multimedia dapat meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD N Cigentur. Tahap pra tindakan, menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tergolong rendah. Nilai rata-rata kelas mencapai 43,68 sedangkan ketuntasan belajar sebesar 24%. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 16% (kondisi awal 16% meningkat menjadi 40%). Pada siklus II, dengan adanya perbaikan dan modifikasi multimedia pembelajaran, disertai manajemen pembentukan kelompok yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan pemberian *reward*, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 48% (kondisi siklus I 40% meningkat menjadi 88%). Prestasi belajar pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan karena 80% siswa sudah mencapai KKM (70).

BIBLIOGRAFI

- Arikunto, S, dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Asy'ari, dkk. (2006). *Ilmu Pendidikan Sosial di SD*. Jakarta: Erlangga.
- Hanifah, dkk. (2009). *Model pembelajaran di sekolah dasar*. Sumedang: UPI Press.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS.
- Huda, M. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maryani, E, & Syamsudin, H. (2009). *Journal Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial*. Bandung: Pasca Sarjana UPI
- Mulyatiningsih, E. (2010). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM)*. Depok: Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan
- Mulyana, Hanifah, & Jayadinata. (2016). Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- Pada Materi Kenampakan Alam Dan Sosial Budaya, 1(1), 331–340.
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA GAYANGHETUM (GAMBAR WAYANG HEWAN DAN TUMBUHAN) DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERINTEGRASI KELAS IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 65-70. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.865>
- Rosdiani, D. (2013). *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta
- Sadulloh, U. (2014). *Pengantar Filsafat Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sapriya, dkk.(2006). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: UPI PRESS
- Siregar, E, dkk. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slavin E., R. (2005). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono.(2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Suyono & Hariyanto.(2011). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sunarya, T, D, & Hanifah, N. (2011). *Implementing Core Value Of Basic*
- Arief S.Sadiman dkk. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wibawa, B dan Mukti, F. (1991). *Media Pengajaran*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Bobbi DePorter dan Mike Hernacki. (1999). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: KAIFA
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Indriana, D (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Divapress.
- Siegar, E dan Nara, H. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Komalasari, G. dkk. (2011). *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT indeks
- Hasan Said Hamid. (1996). *Pendidikan Ilmu Sosial*. Jakarta: Depdikbud.
- Ikka Nugrah. (2013). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Multimedia Pembelajaran pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pirikan Mertoyudan Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY.
- Kemendiknas. (2003). *Undang-undang Sisdiknas 2003*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali