

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPS Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam melalui Media Gambar dan Video

Dewi Yuniarti¹⁾, Muhammad Sobri²

¹Universitas Terbuka, ²Universitas Mataram

dewiyuniarti95@gmail.com¹, muhammad.sobri@unram.ac.id²

Abstract

The purpose of this study was to improve the learning outcomes of fifth grade students on human interaction with the natural environment through the media of images and videos. This research uses classroom action research (CAR) with qualitative and quantitative approaches. The research was conducted for 3 cycles. The method used is the test method to obtain data on student learning outcomes. The data source for this research was the fifth grade students at SDN Karawaci Baru 7, which consisted of 32 students. The research was conducted in the 2022/2023 academic year in odd semesters. The average class score of student learning outcomes in the pre-cycle was 60.15, cycle I (73.16), cycle II (84.38), and cycle III (93.12). The number of students who achieved success also increased from 11 students (34.37) in the pre-cycle to 21 students (65.63%) in cycle I, 26 students (81.25%) and 31 students (96.88%) in cycles II and III as many as 32 students from the number of students. The results of research on the use of image and video media can improve the learning outcomes of fifth grade students in the subject matter of human interaction with the natural environment.

Keywords: Student Learning Outcomes, Social Sciences, Image Media and Video Media

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V materi tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam melalui media gambar dan video. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilakukan selama 3 siklus. Metode yang digunakan adalah Metode tes untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Sumber data penelitian ini siswa kelas V SDN Karawaci Baru 7 yang berjumlah 32 siswa. Penelitian dilakukan pada tahun pelajaran 2022/2023 di semester ganjil. Rata-rata nilai kelas hasil belajar siswa pada pra siklus 60,15, siklus I (73,16), siklus II (84,38), dan siklus III (93,12). Jumlah siswa yang mencapai keberhasilan juga meningkat dari 11 siswa (34,37) pada pra siklus, menjadi 21 siswa (65,63%) pada siklus ke I, 26 siswa (81,25%) dan 31 siswa (96,88%) pada siklus ke II dan ke III sebanyak 32 siswa dari jumlah siswa. Hasil penelitian dalam penggunaan media gambar dan video dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi interaksi manusia dengan lingkungan alam.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, IPS, Media gambar dan Media video

PENDAHULUAN

Menurut Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tentang Pendidikan Nasional yaitu pengembangan keterampilan dan pembentukan watak serta peradaban bangsa yang bernilai tinggi, pembinaan kehidupan kerakyatan, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang berakhlak mulia, bijak, berpengalaman, terampil, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, pada tahun 2003, pemerintah menyelenggarakan system pendidikan nasional berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 (Depdiknas, 2003).

Dikemukakan bahwa Kurikulum yang berlaku pada saat ini adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 berfokus pada penguasaan kompetensi yang meliputi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ciri yang paling mendasar dari kurikulum 2013 adalah guru harus memiliki ilmu dan memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya, karena sekarang sangat mudah bagi siswa untuk mencari ilmu secara bebas karena kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Siswa juga mengembangkan tanggung jawab lingkungan, keterampilan interpersonal, keterampilan antarpersonal, dan pemikiran kritis (Dwicahyani, 2019).

Pelaksanaan kurikulum (2013) mensyaratkan pembelajaran yang mengubah paradigma pembelajaran, mengamati siswa, bertanya, mencari data, mengumpulkan informasi dan mencapai hasil belajar sesuatu yang disebut dengan pendekatan ilmiah. Tidak hanya mengandalkan informasi sepihak dari pendidik. Pendekatan ini diperlukan agar siswa dapat mengembangkan kemampuannya berpikir kreatif.

IPS adalah salah satu pembelajaran tematik terpadu dalam kurikulum 2013. Muatan IPS diperlukan untuk meningkatkan kemampuan siswa supaya lebih sensitif terhadap isu-isu sosial dan permasalahan yang sering muncul di masyarakat. Dalam aktivitas pembelajaran, pendidik diwajibkan untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan agar membangkitkan minat belajar siswa. Salah satu hal yang dapat merangsang minat siswa dalam belajar adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan pembelajarannya serta memotivasi mereka untuk mencapai hasil belajar yang

maksimal. Media yang menarik dan konkret membantu siswa untuk memahami pelajaran dengan lebih baik. Hasilnya, peserta didik tidak hanya membayangkan didalam pikiran, tetapi juga mampu melihat objek atau gambar nyata yang sesuai dengan topik. Umumnya yang sering digunakan adalah media gambar. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar/visualisasi dari pada tulisan/lisan, terlebih gambar tersebut dirancang dan disajikan dengan visualisasi yang baik, hal ini jelas meningkatkan semangat dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran (Ade, 2018). Media video yaitu media yang memiliki unsur audio sertavisual yang dirancang dengan melibatkan pemakai secara aktif. Media video adalah media yang bisa mempresentasikan objek yang bergerak bersamaan serta suara yang sesuai. ketikasiswa tertarik dengan media gambar dan video pembelajaran, maka siswa mudah memahami pembelajaran, dan hal tersebut juga mempengaruhi hasil belajar dikelas (Arsyad, 2007). Model tindakan, nilai, persepsi, sikap, apersepsi dan keterampilan merupakan hasil belajar (Hamalik, 2013). Pendapat yang lain dijelaskan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan belajar siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran di sekolah, yang dapat dinyatakan sebagai nilai yang dihasilkan dari evaluasi terhadap materi pembelajaran tertentu (Nawawi, 215 C.E.).

Saat berada dikelas umumnya pendidik selalu menemukan permasalahan terkait masih ada peserta didik yang menduga bahwa belajar artinya kegiatan yang canggung dan membosankan yang mengharuskan mereka duduk berjam-jam dan memperhatikan topic utama yang disampaikan oleh guru. Akibatnya, siswa tetap pasif dan tidak memperhatikan pembelajaran yang berlangsung didalam kelas. Sebagai seorang pendidik, kita wajib mengetahui bagaimana cara menggunakan media dan metode pembelajaran yang sesuai agar siswa tetap aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Hal ini bisa menaikkan hasil belajar siswa. Dengan istilah lain pemilihan media pembelajaran disesuaikan melalui perkembangan siswa, karena media pembelajaran tidak semua dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Media gambar dan video merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Hasil penelitian awal di SDN Karawaci Baru 7 mata pelajaran IPS pada tahun ajaran 2022/2023. Rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa dikelas 60,15 (37,50% siswa mendapat nilai < 6; 18,75% siswa

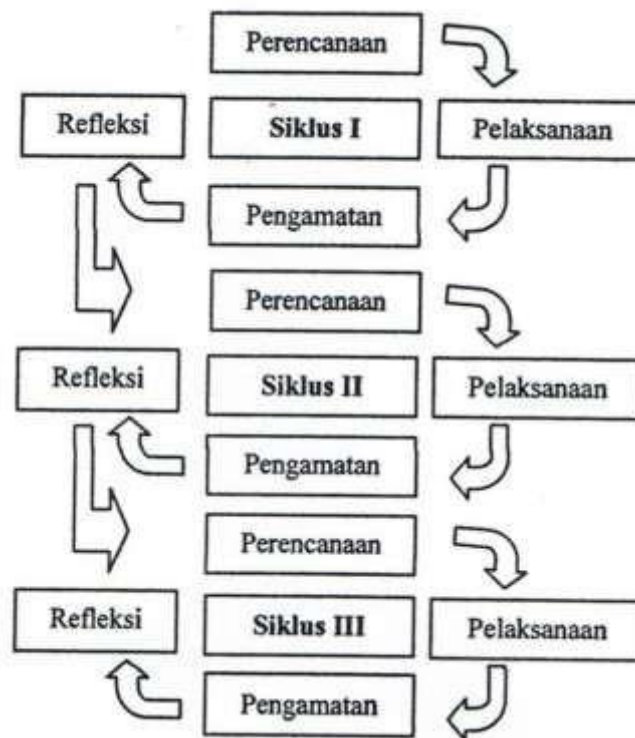
mendapat nilai 6 dan $44,80\% \geq 6,5$). Nilai ini berada di bawah Ketuntasan Kurikulum Minimal 70 atau 70 %. Menurut pengamatan pendidik didalam kelas, siswa umumnya mengalami kesulitan pada materi ”interaksi manusia dengan lingkungan alam”. Hal ini dimungkinkan siswa kurang memahami materi atau metode pembelajaran sehingga tidak meningkatkan motivasi belajar siswa. Akibatnya, banyak siswa yang mendapatkan hasil dibawah nilai Ketuntasan Kurikulum Minimal.

Berdasarkan uraian di atas, penulisan jurnal tertarik menggunakan judul ”Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam melalui Media gambar dan video di SD Negeri Karawaci Baru 7” untuk menunjukkan bahwa melalui media gambar dan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang saat ini sedang berkembang pesat di negara-negara maju seperti inggris, amerika, australia dan canada. PTK belakangan ini menarik perhatian para ahli pendidikan, karena penelitian ini dapat mengungkapkan cara dan mekanisme yang agar guru dapat meningkatkan dan memprofesionalkan pembelajaran, serta menggunakan beberapa indikator keberhasilan pendidikan. Pelajaran dapat diamati proses dan apa yang terjadi (Djajadi, 2019). Pembelajaran yang terjadi pada siswa. PTK adalah “suatu bentuk inkuiri yang mencerminkan pengambilan tindakan khusus untuk memungkinkan guru meningkatkan secara lebih profesional atau bisa menaikkan praktik pembelajaran yang dilakukan pendidik di kelas. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Karawaci Baru 7 yang terdaftar di tahun pelajaran 2022/2023 semester satu dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang siswa terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Metode yang digunakan peneliti beragam, yang menggunakan model pembelajaran berupa media gambar dan video. Pada penelitian ini direncanakan 3 siklus, setiap siklus sekali. Penelitian tindakan kelas dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan kegiatan, pemantauan dan evaluasi kegiatan dan berlanjut hingga tercapai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan (Arikunto, 2007).



Gambar Spiral Penelitian Tindakan Kelas ((Arikunto, 2015)

Didalam penilaian dilakukan pengumpulan data yg bertujuan untuk mendukung hasil dari penelitian. Terdapat 2 jenis metode pengumpulan data yang tersedia bagi peneliti meliputi: 1) Data kuantitatif adalah yang dapat dianalisis secara deskriptif, misalnya dengan menentukan nilai rata-rata tingkat prestasi belajar pada tes pembelajaran di kelas. 2) Data kualitatif, khususnya data berupa temuan penelitian dan observasi yang dikumpulkan dalam bentuk kalimat yang merangkum perilaku peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta kemampuan pendidik dalam membimbing pembelajaran (Sugiyono, 2010).

Rumus Penilaian :

Menentukan persentase hasil belajar

$$\% \text{ Ketuntasan} = \frac{\sum X}{N} \times 100\% \quad (\text{Ridwan, 2005})$$

keterangan:

ΣX = jumlah peserta didik yang tuntas belajar

N = jumlah keseluruhan peserta didik didalam kelas

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Karawaci Baru 7. Subyek penelitian ini siswa kelas 5 sebanyak 32 siswa terdiri dari 20 laki-laki dan 12 perempuan yang terdaftar pada tahun pelajaran 2022/2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

Didalam kelas sebelum melaksanakan perbaikan pembelajaran, pendidik harus melakukan pra-pembelajaran terlebih dahulu, yang tujuannya untuk menilai kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan alam. Tujuan penilaian pra-pembelajaran ini untuk menentukan kegiatan mana yang sesuai dengan keadaan siswa. Kegiatan pra-pembelajaran dilaksanakan terlebih dulu tanpa menerapkan metode bervariasi dengan menggunakan media gambar dan video. Hasil penilaian pertama di pra-perbaikan yang dilakukan diperoleh tingkat ketuntasan:

Tabel 3.1 Hasil belajar IPS Pra-Siklus

No.	Keterangan	Pra-Siklus	Presentase Ketuntasan Belajar
1	Rata-rata Nilai	60,16	
2	Tuntas	11	34,38 %
3	Tidak Tuntas	21	65,63 %

Berdasarkan hasil penilaian pra-siklus pada tabel 4.1 diatas terlihat bahwa rata-rata nilai siswa hanya 60,16 dari seluruh jumlah peserta didik kelas V hanya terdapat 11 siswa (34,38 %) yang mendapatkan nilai KKM sedangkan 21 siswa (65,63 %) lainnya masih dibawah KKM. Rendahnya hasil belajar siswa, maka harus diadakannya perbaikan pembelajaran menggunakan metode bervariasi dengan media gambar dan video.

Siklus I

Setelah proses perencanaan dilaksanakan dengan metode pembelajaran bervariasi dan menggunakan media gambar. Adapun hasil penilaian pada perbaikan pembelajaran siklus I:

Tabel 3.2 Hasil belajar IPS Siklus I

No.	Keterangan	Siklus I	Presentase Ketuntasan Belajar
1	Rata-rata Nilai	73,16	
2	Tuntas	21	65,63 %
3	Tidak Tuntas	11	34,38 %

Dari hasil penilaian belajar siswa di Siklus 1 yang disajikan pada Tabel 4.2 terlihat bahwa rata-rata nilai siswa adalah 73,16 jumlah yang tuntas pada Pembelajaran Siklus I yang telah mencapai KKM ada 21 siswa (65,63 %) dan ada 11 siswa (34,38 %) yang tidak mencapai KKM. Hal ini berarti ketuntasan belajar siswa semakin tinggi, namun presentase ketuntasan belajar masih di bawah (70 %), dikarenakan media gambar yang digunakan pada pembelajaran masih kurang menarik dengan demikian, siswa kurang memahami materi yang disampaikan, peneliti menetapkan untuk melanjutkan penelitian ketahap selanjutnya.

Siklus II

Merujuk pada hasil evaluasi siklus I, pendidik menggunakan metode pembelajaran yang berbeda serta penggunaan media gambar dan mengaitkan di kehidupan sehari-hari. Adapun hasil perbaikan pembelajaran di Siklus II :

Tabel 3.3 Hasil belajar IPS Siklus II

No.	Keterangan	Siklus II	Presentase Ketuntasan Belajar
1	Rata-rata Nilai	83,41	
2	Tuntas	26	81,25 %
3	Tidak Tuntas	6	18,75 %

Hasil penilaian siswa pada Siklus II tabel 4.3 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai peserta didik adalah 83,41. Dari 32 siswa kelas V, 26 siswa (81,25 %) telah tuntas dan nilainya diatas KKM serta yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa (18,75 %). Karena ada siswa yang belum memahami materi dan tidak mencapai KKM dengan menggunakan media gambar dan mengaitkannya dengan aktivitas sehari-hari. Peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian ketahap selanjutnya.

Siklus III

Dari hasil penilaian siklus II, guru menerapkan metode pembelajaran bervariasi menggunakan media gambar dan video dengan mengaitkan pembelajaran pada kehidupan sehari-hari. Adapun hasil perbaikan pembelajaran di siklus III:

Tabel 3.4 Hasil belajar IPS Siklus III

No.	Keterangan	Siklus II	Presentase Ketuntasan Belajar
1	Rata-rata Nilai	92,59	
2	Tuntas	31	96,88 %
3	Tidak Tuntas	1	3,13 %

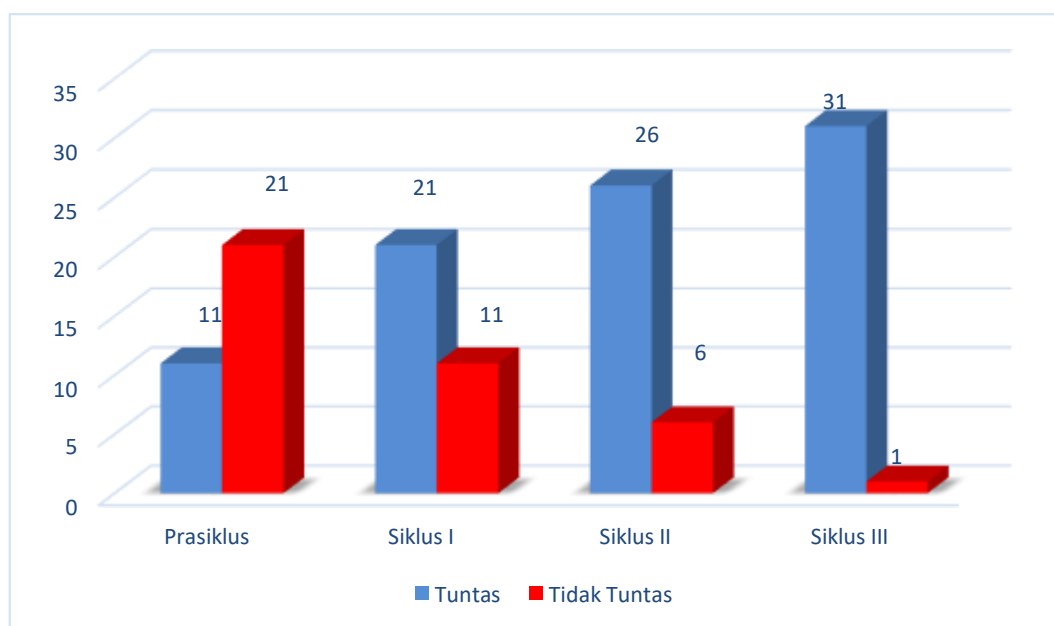
Dari hasil penilaian di atas Table 4.4 dengan nilai rata-rata kelas 92,59. Sebanyak 31 siswa (96,88 %) yang diatas KKM dan 1 siswa (3,13 %) yang dibawah KKM. Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa kegiatan perbaikan pada siklus III dalam penggunaan media gambar dan video dengan memadukan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari pada siswa kelas V mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus ini berdasarkan hasil di atas.

Tabel 3.5 Rekapitulasi hasil belajar siswa Persiklus

Keterangan	KKM	Nilai			
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah		1925	2346	2669	2963
Rata-rata	70	60.15625	73.3125	83.40625	92.59375
Tuntas		11	21	26	31
Tidak Tuntas		21	11	6	1
Persentase Ketuntasan Belajar		34.375	6563%	8125%	9688%

Informasi lebih lanjut mengenai peningkatan hasil pembelajaran siswa dari kegiatan Siklus I sampai Siklus III dapat dilihat grafik dibawah ini:

Grafik 3.1 Presentase Ketuntasan Belajar Siswa



Data yang berhasil dikumpulkan dan disajikan menunjukkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan penggunaan media gambar dan video materi interaksi manusia dengan lingkungan alam. Hasil pembelajaran siswa pada siklus I rata-rata nilai 73,16, siklus II rata-ratanya 84,38 dan siklus III rata-rata 93,12. Total siswa yang berhasil Siklus I juga meningkat sebanyak 21 siswa (65,63%) menjadi 26 siswa (81,25%) Siklus II dan 31 siswa (96,88%) pada Siklus III dari total 32 siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran Siklus I, Siklus II

dan Siklus III, mengalami peningkatan tentang materi interaksi manusia dengan lingkungan alam. Secara umum, dengan menerapkan media gambar serta video dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran IPS, khususnya materi interaksi manusia dengan lingkungan alam. Pada Siklus I tuntas klasikal diperoleh 65,63 %, Siklus II 81,25 % dan Siklus III 96,88 %.

Kecerdasan emosional atau afektivitas (sekitar 80%) menentukan kesuksesan seseorang dalam pekerjaan dan kehidupan. Keberhasilan belajar seseorang ditentukan oleh ranah afektif (Depdiknas., 2007). Dengan kata lain, tidak mudah mencapai keberhasilan belajar yang optimal jika siswa tidak menyukai mata pelajaran di kelasnya. Begitupun sebaliknya akan mudah untuk mencapai hasil yang optimal jika siswa tertarik pada suatu mata pelajaran. Oleh karena itu ini membangkitkan dan meningkatkan minat semua siswa dalam mata pelajaran guru diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan agar tercapainya kompetensi yang telah ditentukan (Mardapi, 2004).

Dari hasil penelitian diatas bisa dikatakan bahwa penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan gambar dan video. Ditemukan bahwa penelitian aktivitas kelas dapat meningkatkan pemahaman materi interaksi manusia dengan lingkungan alam pada siswa Kelas V SDN KARAWACI BARU 7.

Dijelaskan bahwa yang disebut alat bantu mengajar adalah media pembelajaran adalah pendukung penggunaan metode pengajaran yang digunakan oleh guru (Nasution, 1990). Sedangkan menurut pendapat ahli yang lain menjelaskan bahwa hal yang memungkinkan kita menyalurkan informasi atau pesan dalam belajar mengajar untuk mendorong siswa belajar secara aktif disebut sebagai media dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran di kelas lebih menarik serta jelas, dan mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien (Arsyad, 2007).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terbukti berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SDNegeri Karawaci Baru 7 Kota Tangerang tahun pelajaran 2022/2023 pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam dengan menggunakan media pembelajaran gambar dan video.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak dan kolega yang sudah berkontribusi dan memberikan banyak saran terkait dengan penulisan artikel ini.

REFERENSI

- Ade, P. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Srimulyo Natar*. Universitas Lampung.
- Arikunto, S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas* (B. Aksara (ed.)). Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-kanak*. Dirjen Dikdasmen.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*. Depdiknas.
- Djajadi, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Arti Bumi Intaran (Anggota Ikapi).
- Dwicahyani, N. M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Nht Berbantuan Media Gambar Meningkatkan Penguasaan Kompetensi IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1).
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Mardapi, D. (2004). Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi, Seminar

Nasional Rekayasa Sistem Penilaian Dalam Rangka Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *HAPY Yogyakarta*.

Nasution, S. (1990). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar*. Binai Aksara.

Nawawi. (215 C.E.). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap. Ihya Media.

Ridwan. (2005). *Dasar-Dasar Statistika*. Jakarta: Aphabet.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung. Alfabeta.