



Analisis Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Kotak Berjalan Dan Bintang Bernilai Pada Hasil Pembelajaran IPS DI Kelas 5 SDN 158054 Mombang Boru 2 Kabupaten Sibabangun

Wida Bonor Gultom¹, Julia ivanna²

^{1,2}Universitas Negeri Medan, Indonesia

Corresponding Author : ✉ linahutabarat026@gmail.com

ABSTRACT

In the learning process, teaching sometimes feels boring because the learning that is carried out feels monotonous and boring, especially in social studies learning which discusses history and stories that make students especially students feel sleepy. So the formulation of the problem to be examined is how the learning process can be effective and fun the role of using conventional learning media in the form of walking boxes and valuable stars that can make learning fun and educative. The purpose of this lesson is to make students active and show that social studies learning can be fun. This research method is field research with a descriptive approach qualitative.

Keywords

Instructional Media, Social Sciences



This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses secara bertahap yang dilakukan seseorang dalam menggapai suatu keinginan yang ingin ia capai. Pendidikan juga bertujuan untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas guna untuk mencapai suatu tujuan dari negara menuju ke Generasi emas yang tentunya yang memiliki kompetensi yang baik melalui sikap dan pengetahuan. Pendidikan merupakan suatu tongkat atau solusi yang sangat diperlukan agar terciptanya suatu negara yang maju dan kuat, Hal tersebut sangat diperlukan negara Indonesia dalam mengelola sumber daya alam yang kaya tanpa campur tangan dengan negara lain. Menurut kamus Bahasa Indonesia Kata pendidikan berasal dari kata 'didik' dan mendapat imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', maka kata ini mempunyai arti proses atau cara atau perbuatan mendidik. Secara bahasa definisi pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui usaha pengajaran dan pelatihan.

Didalam pembelajaran bukan hanya mengajarkan siswa didalam sekolah, namun juga mengajarkan siswa bagaimana bersosialisasi dengan baik didalam masyarakat. Untuk itu perlu diperkenalkan dengan kajian Ilmu Pengetahuan Sosial yang memperlihatkan kepada siswa mengenai seperangkat fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku, tingkah laku dimasyarakat maupun dalam mematuhi norma-norma.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan disiplin ilmu yang membentuk masyarakat yang baik dan makmur. Kajian Ilmu tersebut merupakan suatu solusi dalam memperkoh dan mempererat keberagaman yang ada didalam masyarakat yang mengingat bahwa negara Indonesia merupakan negara dengan keberagaman suku, budaya, ras dan agama yang beragam dalam suatu wilayah negara Indonesia. Dengan keberagaman dan saling berpegangan tangan negara Indonesia menjadi negara yang mampu bersaing dengan negara lain sehingga Kajian IPS dapat menjadi solusi dari permasalahan sosial masyarakat tersebut. Pembelajaran IPS tidak berpusat pada pengetahuan intelektual saja, melainkan harus memiliki keterampilan sosial agar dalam berkerja sama dan berkomunikasi dengan masyarakat dilingkungan masyarakat. Sehingga menciptakan peserta didik menjadi warga negara yang dewasa dan berpartisipasi aktif di era global. (Hilmi, 2017)

Fokus kajian Pendidikan IPS adalah kehidupan manusia sebagai makhluk sosial, dimana keterkaitan antara satu sama lain yang saling ketergantungan satu sama lain. Pada kajian ilmu ini juga membahas mengenai bagaimana sejarah manusia atau perjuangan manusia dalam mempertahankan keberadaannya. Pada materi IPS dipenuhi dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti manusia, lingkungan, waktu, perubahan, kesinambungan, keragaman sosial, ekonomi, budaya adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS yang dibelajarkan kepada peserta didik SD melalui *Tematik*.

Tujuan dari proses pembelajaran IPS di sekolah dasar yang berbasis *Tematik* ialah agar peserta didik dapat mengembangkan diri sesuai dengan minat dan bakat atau menunjukkan potensi diri mereka dalam mencari peluang dan memahami bagaimana berinteraksi antara manusia dengan lingkungan serta bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah dan membangun bangsa ketingkat pendidikan yang lebih baik. (Saputra, 2009)

Pembelajaran IPS memiliki cakupan materi yang sangat luas namun dengan waktu yang terbatas dapat menyebabkan suatu pembelajaran tidak tercapai, ditambahkan dengan tuntutan kurikulum yang sarat dengan materi yang harus disampaikan membuat guru keulitan dalam mendesain bahan pembelajaran didalam kelas. Lalu, dengan materi pembelajaran yang bersifat

narasi siswa menilai bahwa pembelajaran IPS sangat membosankan sehingga siswa tersebut tidak fokus pada materinya tetapi hanya mendengartanpa menyimak apa yang sudah didengar.

Berdasarkan studi pendahuluan ditemukan bahwa proses belajar mengajar IPS umumnya dipersepsikan tidak menarik dan tidak begitu penting hal tersebut dikarenakan beberapa faktor diantaranya:

1. Penempatan jam pelajaran IPS cenderung sebagai pelengkap, yang ditempatkan pada jam pelajaran terakhir dimana kondisi belajar peserta didik sudah menurun.
2. Guru merasa kewalahan dalam mempersiapkan setiap mata pelajaran karena beban mengajar yang tidak seimbang.
3. Buku IPS umumnya tebal-tebal dengan materi pelajaran yang terlalu berat dan bahasa baku yang sulit dicerna, akibatnya peserta didik tidak mampu belajar mandiri.
4. Kurangnya kemampuan guru dalam menerapkan variasi model pembelajaran yang dapat menarik minat dan menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan (Jamalia, 2018).

Untuk itu dalam pembelajaran di Sekoah terutama pada Sekolah Dasar memerlukan pembaharuan keterampilan dalam mendesain agar pembelajaran dapat menarik dan tidak membosankan melalui Media Pembelajaran. Karena Pada sampai saat ini masih banyaknya guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis Konvensional sehingga siswa merasa bosan dan malas dengan pembelajaran tersebut, terutama dalam materi mengenai sejarah perkembangan. Sementara dengan kajian Ilmu IPS membutuhkan keterampilan yang baik dalam mendesain agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, sehingga siswa dapat memahami dan mengerti mengenai apa maksud dan tujuan dari pembelajaran tersebut. Sementara untuk sekarang, Guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa hanya mendengarkan dan mengerjakan soal tanpa memahami pembelajaran. Sejalan dengan itu, Sadiman (2008: 7) dalam (Ii, 2008) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Seorang guru harus dapat memilih media yang tepat dalam menyampaikan materi yang sesuai dengan keadaan kelas dan peserta didik, sehingga peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Oleh karena itu, perlu digunakan sebuah media yang menyenangkan yang dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk tertarik belajar

sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan keaktifan belajar siswa, salah satunya dengan media Kotak Berjalan dan Bintang Bernilai (Agustin et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah jenis penelitian tindak kelas (*action reseach*) Penelitian tersebut langsung digunakan guru didalam kelas dan langsung diamati prosesnya nya sehingga dapat disimpulkan bagaimana peneliti tersebut dapat berjalan dengan baik atau tidak, dengan tujuan agar dapat meningkatkan kinerja guru dan dapat meningkatkan efektifitas didalam kelas.(Jamalia, 2018) Lokasi penelitian yaitu SDN NO 158054 Mombang Boru 2 Kabupaten Tapanuli Tengah, Kecamatan Sibabangun, Sumatera Utara. Waktu Penelitian semester dua tahun ajaran 2022/2023, Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V yang berjumlah 17 siswa terdiridari 5 laki-laki dan 15 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan penilaian tertulis untuk memperoleh data hasil belajar Ips, observasi kinerja guru dalam bentuk indikator keberhasilan guru dan aktivitas belajar siswa dalam bentuk indikator keberhasilan siswa, prosedur penelitian terdiri dari rencana (*planning*); pelaksanaan tindakan(*action*); pengamatan/ observasi (*observation*); dan refleksi (*reflection*) (Creswell, 2008). Data hasil dianalisis dengan persentase sederhana (Jamalia, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasi penelitian yang dilakukan tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Kotak Berjalan, Bintang Bernilai pada mata pelajaran IPS berbasis Tematik di SDN 158054 Mombang Boru 2 tahun ajaran 2022/2023 dapat diuraikan sebagai berikut:

Siklus 1

Sebelum menyusun soal yang akan didesain dalam sebuah game, peneliti terlebih dahulu mengetahui sejauh mana dan apa materi yang sudah dipelajari, lalu mengulang kembali materi tersebut. Sejauh itu peneliti melihat ketuntasan belajar dan paham peserta didik di kelas 5 SD sudah berada ditahap 74% , maka dari itu sudah dapat dikategorikan mampu dalam mengikuti sistem pembelajaran.

Siklus 2

Setelah dilakukannya proses permainan bersifat edukasi yakni Kotak berjalan dan Bintang bernilai, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada siklus 3 meningkat dari 74% menjadi 80% secara klasikal, Hasil tersebut membuktikan bahwa secara keseluruhan hasil belajar siswa dinyatakan memenuhi KKM

sebesar 70 dengan persentase 100% dan dinyatakan Tuntas. Dengan demikian penelitian ini kelas tersebut dapat diakhiri di siklus II

Pembahasan

Pada siklus I peneliti terlebih dahulu menanyakan materi pembelajaran yang sudah mereka pelajari selama proses pembelajaran semester genap diadakan dan berkontribusi dengan mata pelajaran yang akan mereka pelajari yang akan datang sesuai dengan ketentuan buku Tematik mengenai Mata Pelajaran IPS. Peneliti melihat bahwa pengetahuan siswa-siswa kelas 5 sudah dikategorikan baik, namun masih ada kekurangan dalam memahami materi terutama dalam materi berbentuk narasi panjang seperti sejarah, dan Kegiatan Ekonomi dimasyarakat. Namun dalam *Siklus I* belum tuntas maka diperlukan tindakan dengan menggunakan *Siklus II*, pada siklus II ini terjadi peningkatan setelah diadakannya Media Pembelajaran Kotak Berjalan dan Bintang Bernilai. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari Peningkatan hasil belajar siswa sebesar 80% , nilai terendah menjawab satu pertanyaan , nilai tertinggi menjawab 6 pertanyaan dan rata-rata peserta didik menjawab 4 pertanyaan . sehingga terjadi peningkatan yang signifikan dalam memenuhi tujuan pembelajaran IPS dan dalam ketuntasan minimal KKM 70.

Adapun beberapa faktor yang perlu diperbaiki ialah guru dalam Memanajemen dalam pembelajaran dan diperlukannya Media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga murid dalam memahami pelajaran tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat ditarik Kesimpulan bahwa dalam Pembelajaran IPS sangat memerlukan Media Pembelajaran dalam menunjang pembelajaran agar efektif dan menyenangkan di SDN 158054 MOMBANG BORU 2, sehingga siswa dapat mudah memahami dan mengingat maksud dari materi yang disampaikan. Hal tersebut dapat dilihat dari siklus I dan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian Tentang Keaktifan Belajar Siswa Dengan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166-176. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32917>
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan Ips Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164. <https://doi.org/10.58258/jime.v3i2.198>

Jamalia, J. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal PGSD*, 11(2), 100-105. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.2.100-105>

Saputra, T. A. (2009). Jurnal -Ips Berbasis Tematik.Pdf. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2).