

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV MELALUI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN KEANEKA RAGAMAN BUDAYA DI UPT SD NEGERI 060910 MEDAN DENAI

Titi Lestia Sriwahyuni¹, Samsul Bahri², Irpan Apandi Batubara³, Sintia Yesepa⁴

titilestiasriwahyuni@gmail.com¹, samsulbahri@umnaw.ac.id²,
irpanapandibatubara@umnaw.ac.id³, sintiayesepa234@gmail.com⁴

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 060910 pada materi keaneka ragaman budaya dengan menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika hasil belajaran IPS $\geq 80\%$ dalam kategori baik dan sangat baik. Berdasarkan data yang dikumpulkan dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan berupa pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran. Pada kegiatan pra-siklus peserta didik yang masuk dalam kategori kurang adalah sebesar 48%, cukup 40%, dan baik 12%. Pada siklus I jumlah peserta didik yang masuk kategori kurang adalah sebesar 32%, cukup 48%, baik 16% dan sangat baik 4%. Kemudian pada siklus yang ke II hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang pesat, dimana pada kegiatan pra-siklus tidak terdapat lagi peserta didik masuk dalam kategori kurang, 16% kategori cukup, 28% baik dan 56% sangat baik.

Kata Kunci: Hasil belajar, Multimedia Pembelajaran, IPS.

ABSTRACT

This research is a classroom action research that includes planning, implementation, observation and reflection. The purpose of this study was to determine the improvement of learning outcomes of grade IV students of UPT SD Negeri 060910 on the material of cultural diversity by using multimedia as a learning medium. The indicator of success in this study is if the results of social studies learning $\geq 80\%$ in the good and very good categories. Based on the data collected, it can be seen that the learning outcomes of students have increased after being given an action in the form of utilizing multimedia as a learning medium. In the pre-cycle activities, students who are included in the less category are 48%, enough 40%, and good 12%. In cycle I, the number of students who are included in the less category is 32%, enough 48%, good 16% and very good 4%. Then in the second cycle, the learning outcomes of students experienced a rapid increase, where in the pre-cycle activities there were no more students included in the less category, 16% were in the enough category, 28% were good and 56% were very good.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Multimedia.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan dan pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik (Rahmat Hidayat & Abdillah, 2019). Salah satu indikator dari tujuan pendidikan adalah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dan salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran adalah dengan melihat tinggi rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Dengan demikian seorang guru haruslah mampu mendesain pembelajaran yang dapat membantu dan memfasilitasi peserta didik, dengan demikian pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik dan hasil belajarnya pun meningkat.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh saat melakukan penelitian di UPT SD Negeri

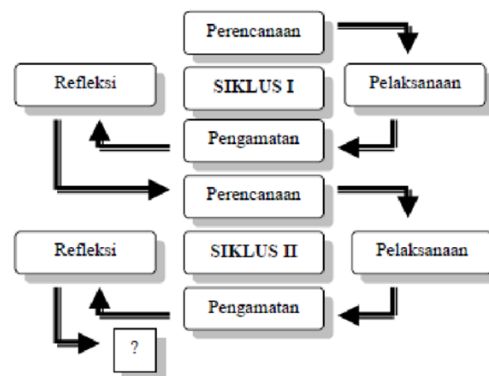
060910 Medan Denai, bahwa masih banyak peserta didik kelas IV yang memiliki hasil belajar dibawah kriteria ketuntasan minimal khususnya pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan hasil ujian tengah semester, dimana dari 25 peserta didik 20 diantaranya memiliki nilai kurang dari KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah, yakni 70. Pada saat mengikuti pembelajaran di kelas masih banyak juga siswa yang mengobrol dengan temannya dan melakukan aktivitas-aktivitas yang tidak diperlukan saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah peneliti menelusuri faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas IV salah satunya adalah adanya rasa bosan yang dialami oleh peserta didik, karena pembelajaran yang bersifat monoton dari buku teks saja. Dengan demikian peneliti tertarik untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajaran.

Multimedia adalah kombinasi berbagai sarana baik berupa teks, gambar, suara, animasi maupun video untuk menampilkan atau sebagai media untuk mendistribusikan informasi dalam berbagai bentuk melalui peralatan digital (Yulyani et al.,2015). Dalam Yulyani et al (2015), Dr.Albert Mehrabian, sjeorang professor psikologi Universitas California mengatakan bahwa pemahaman yang lebih baik pada saat berkomunikasi adalah ketika ada visual. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan adanya multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik tentang apa yang sedang dipelajari, sehingga pengetahuan yang mereka peroleh bukan hanya bersifat hafalan melainkan pemahaman yang bermakna khususnya pada matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Menurut Tasrif dalam Laila dan Kirana (2023:5), Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Salah satu topik materi yang terdapat pada mata pelajaran IPS di kelas IV adalah keanekaragaman budaya. Indonesia adalah negeri yang kaya akan budaya, sehingga banyak sekali ragam budaya yang dimilikinya, dengan demikian hal ini akan sangat sulit bagi peserta didik untk mengenal dan memahami budaya-budaya tersebut jika mereka tidak melihat secara konkrit bentuk dari budaya itu sendiri. Maka dari itu perlu adanya multimedia dalam pembelajaran.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV UPT SD Negeri 060910 Medan Denai. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 25 peserrta didik. Adapun objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman budaya . Penelitian ini terdiri dari prasiklus dan dua siklus. Desain penelitian yang dilakukan adalah model Kemmis dan Mc.Taggart yang meliputi empat tahapan yaitu, Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Suharsimi,dkk.2019). Desain peneltian dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes pilihan berganda dan isian. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPS $\geq 80\%$ dalam kategori baik dan sangat baik. Pedoman ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Interval Nilai Ketuntasan

Interval Nilai	Kategori
41-60	Kurang
61-70	Cukup
71-80	Baik
81-100	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 060910 Medan Denai dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Sebelum melaksanakan siklus hal pertama yang peneliti lakukan adalah peneliti melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan buku teks sebagai sumber belajar IPS di kelas IV. Setelah pembelajaran selesai, peneliti membagikan latihan soal berupa pilihan berganda dan isian. Berdasarkan latihan soal tersebut diperoleh data bahwa terdapat peserta didik dalam kategori kurang 12 orang, cukup 10 orang, dan baik 3 orang. Adapun perolehan hasil belajar peserta didik pada pra-siklus dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2. Hasil Belajar Pra-Siklus

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
41-59	Kurang	12	48%
60-69	Cukup	10	40%
70-80	Baik	3	12%
81-100	Sangat Baik	0	0 %
Total		25	100%

Setelah peneliti mengetahui hasil belajar peserta didik kelas IV, selanjutnya peneliti menyusun rencana pembelajaran yang memanfaatkan multimedia sebagai media pembelajaran dan dilanjutkan dengan pemberian tindakan pada siklus I.

1. SIKLUS I

Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Februari 2025 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pada siklus I ini, peneliti mulai menggunakan multimedia pembelajaran yang berbentuk visual yaitu berupa contoh gambar-gambar keanekaragaman budaya yang terdapat di Sumatera Utara yang ditampilkan melalui power point. Dengan adanya gambar tersebut, peserta didik menjadi lebih mengenal beberapa budaya yang ada di lingkungannya secara konkret. Sebelum mengakhiri pembelajaran, peneliti membagikan soal evaluasi terkait materi yang telah dipelajari. Berdasarkan perolehan nilai hasil belajar peserta didik kelas IV pada siklus I dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus I

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
41-59	Kurang	8	32%
60-69	Cukup	12	48%
70-80	Baik	4	16%
81-100	Sangat Baik	1	4%
Total		25	100%

Pada siklus pertama ini sudah terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan multimedia dalam pembelajaran. Namun peningkatan yang terjadi belum optimal dan sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan. Setelah melakukan refleksi terhadap pembelajaran, peneliti menyadari bahwa multimedia visual berupa gambar saja masih kurang diminati oleh peserta didik kelas IV, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung masih ada peserta didik yang asik dengan kegiatannya sendiri. Dengan demikian peneliti dan wali kelas IV membahas tentang rencana tindak lanjut untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus II.

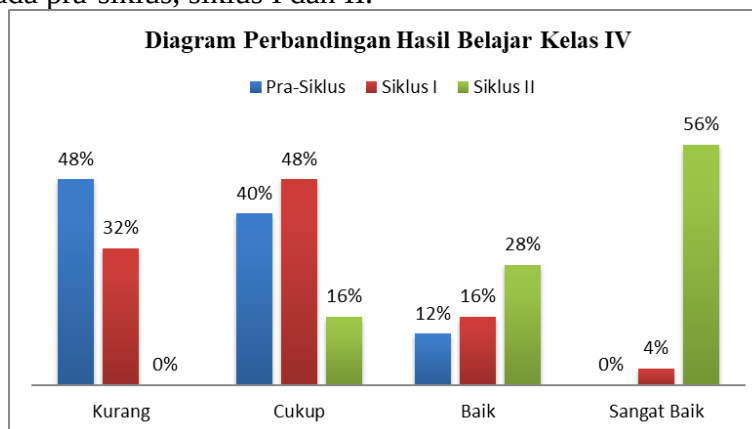
2. SIKLUS II

Siklus II ini dilaksanakan pada hari Jumat, 14 Februari 2025 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pada siklus II ini peneliti mengawali dengan menampilkan sebuah video animasi terkait contoh pelaksanaan kebudayaan di daerah Sumatera Utara, kemudian guru memberikan pertanyaan pemantik sehubungan dengan video tersebut serta dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat lebih antusias dan menikmati proses pembelajaran. Sebelum mengakhiri pembelajaran, peneliti membagikan kembali soal evaluasi terkait materi yang telah dipelajari. Berdasarkan perolehan nilai hasil belajar peserta didik kelas IV pada siklus II mengalami peningkatan pesat dan untuk hasilnya dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus II

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
41-59	Kurang	0	0%
60-69	Cukup	4	16%
70-80	Baik	7	28%
81-100	Sangat Baik	14	56%
Total		25	100%

Setelah melaksanakan siklus II terlihat jelas bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan cara membandingkan persentase hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik pada pra-siklus, siklus I dan II. Dibawah ini merupakan diagram perbandingan hasil belajar peserta didik pada pra-siklus, siklus I dan II.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Keanekaragaman Budaya pada Pra-Siklus, Siklus I dan II

Berdasarkan grafik perbandingan tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan berupa pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran. Pada kegiatan pra-siklus peserta didik yang masuk dalam kategori kurang adalah sebesar 48%, cukup 40%, dan baik 12%. Pada siklus I jumlah peserta

didik yang masuk kategori kurang adalah sebesar 32%, cukup 48%, baik 16% dan sangat baik 4%. Kemudian pada siklus yang ke II hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang pesat, dimana pada kegiatan pra-siklus tidak terdapat lagi peserta didik masuk dalam kategori kurang, 16% kategori cukup, 28% baik dan 56% sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 060910 Medan Denai pada materi pembelajaran Keanekaragaman budaya. Setelah melaksanakan II siklus hasil belajar peserta didik kelas IV mengalami peningkatan sesuai dengan indikator ketuntasan hasil belajar IPS $\geq 80\%$ dalam kategori baik dan sangat baik, yaitu 84%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Yulyani et al. 2015. Digital Multimedia. Jakarta: PT.Widia Inovasi Nusantara.
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono., & Supardi. 2019. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Faradita, Meirza. 2020. Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar IPA di SD Tawangsari. Proceeding Literasi dalam Pendidikan di Era Digital Untuk Generasi Milenial.
- Fatmawati, L dan Kirana. 2023. Buku Ajar IPS Dasar. Yogyakarta: K-Media.
- Magronai, Siti et al. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar pad Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Tou Kabupaten Banggai. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.4 No.11.