JURNAL PENDIDIKAN
MEDIA, STRATEGI, & METODE

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS 2 SD

Putri Natasya[1], Melki Cicilia[2], Anggelika[3], Popi Yohana[4]

[1,2,3,4]Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia

putrinatasya@gmail.com[1]

ABSTRAK

Kesulitan guru dalam menyampaikan pengetahuan Sederhananya, pembelajaran tidak akan berhenti jika guru-terutama yang mengajar ilmu sosial-hanya menggunakan media tradisional . Singkatnya, guru harus memperkenalkan ide-ide baru kepada murid-muridnya selama proses pembelajaran untuk memahami keinginan mereka untuk belajar dari teman sebaya dan membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial mereka. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 selama semester pertama tahun ajaran 2024-2025. Penelitian ini menggunakan desain "eksperimen kuantitatif" dengan kelompok kontrol pretest-posttest. Kami menyajikan kelompok studi dengan desain posttest-only control design (kelompok 2 A), yang merupakan kelompok kontrol, dan kelompok 2 B, yang merupakan kelompok eksperimen . Pendidikan melalui Media,Siswa dalam kelompok pembelajaran berbasis pengalaman akan diinstruksikan menggunakan sumber belajar interaktif seperti film edukasi, permainan, dan teka-teki yang sesuai dengan kurikulum IPS kelas 2 SD . Tanpa adanya media pembelajaran,Selain teknik pengajaran konvensional lainnya, guru akan tetap memberikan tugas dan memberikan ceramah. Siswa dalam kelompok kontrol akan mendapatkan pendidikan selama delapan minggu, selama satu jam per minggu. Hasil dari penelitian ini akan menunjukkan apakah penggunaan media pembelajaran berdampak pada hasil belajar IPS siswa kelas 2 SD . Dengan menggunakan metodologi ini, penelitian ini dapat memberikan bukti yang meyakinkan mengenai efek menguntungkan dari pengajaran IPS melalui media pembelajaran terhadap prestasi akademik siswa kelas 2 SD.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Interaktif Efektivitas, Motivasi Belajar, Metode Pembelajaran

PENDAHULUAN

Menurut Arfani (2016), belajar dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, dan perubahan perilaku. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang berfokus pada peningkatan kecerdasan dan perilaku siswa (Suwartini, 2017). Sekolah juga digunakan sebagai tempat pendidikan formal sejak usia dini, memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan potensi, bakat, dan minat melalui proses pembelajaran. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang membantu orang untuk tumbuh melalui pengalaman dengan cara yang berhubungan dengan kemampuan belajar di bawah arahan instruktur.

Disiplin ilmu yang diajarkan di sekolah menarik dan memikat berbagai jenis siswa. Prinsip-prinsip pembelajaran menguraikan tugas-tugas penting yang harus diselesaikan oleh para pendidik agar pembelajaran dapat berjalan dan memberikan hasil yang terbaik (Prayuda, 2023). Agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar, guru harus menerapkan kriteria yang terdapat dalam prinsip-prinsip

Reviewed: 10 September 2024 Accepted: 25 September 2024 Published: 20 October 2024

pembelajaran (Husamah et al., 2016). Motivasi dan disiplin belajar merupakan faktor yang mempengaruhi nilai siswa (Lomu & Widodo, 2018), sehingga pembelajaran dapat tercapai. Jika Anda memiliki kemampuan untuk memotivasi diri sendiri dan tekun untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, Anda dapat menganggap diri Anda sukses (Pratama et al., 2010). Tujuan dari pendidikan adalah untuk memberikan pengalaman kepada siswa yang akan menjadi landasan dalam kehidupan mereka (Salam, 2017).

Siswa diwajibkan untuk mengambil mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yang terkadang disingkat menjadi IPS. Meskipun siswa diwajibkan untuk mendapatkan pelajaran ini, dalam praktiknya, karena pandemi dan lingkungan belajar yang buruk, hasil belajar IPS siswa secara daring menurun. Salah satu sekolah yang mengalami hal ini adalah Sekolah Dasar Islam Nurul Hidayah Depok, tempat saya melakukan penelitian. Menurut Suwadi (2019), beberapa pendidik mendefinisikan IPS sebagai studi tentang kelompok sosial berdasarkan pengalaman siswa dengan tujuan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial yang positif. Pembelajaran IPS dimaksudkan untuk membantu siswa menjadi anggota masyarakat Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan warga negara Indonesia yang cinta damai (Yuwanita et al., 2020).

Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, yang wajib diajarkan di program pendidikan dasar dan menengah, adalah untuk membantu siswa mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis tentang kondisi sosial masyarakat. Mata pelajaran ini meliputi ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan lain sebagainya. Huriach Rachmach (2014:41) menegaskan bahwa setiap orang sudah tidak asing lagi dengan topik studi sosial, atau ilmu-ilmu sosial, ada banyak aspek kehidupan sosial manusia di masyarakat, termasuk interaksi sosial, politik, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, dan geografi. Karena setiap aspek kehidupan sosial memiliki cakupan yang luas, diperlukan bidang keahlian khusus untuk meneliti dan menganalisisnya.

Kesulitan pengajar dalam menyampaikan pengetahuan Secara alamiah, pembelajaran terpadu akan terus berlanjut jika pengajar - terutama yang mengajar ilmu sosial - hanya menggunakan media tradisional (Prayuda et al., 2024). Pada kenyataannya, para guru harus memperkenalkan ide-ide baru ke dalam rencana pelajaran mereka untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan memicu semangat mereka terhadap ilmu-ilmu social (Hasibuan et al., 2022). Menangkap tangkapan layar dengan kamera. "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang sesuai dengan amanat pembukaan UUD 1945, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Media yang baik haruslah interaktif atau dapat digunakan secara aktif oleh guru dan murid. Ketika media interaktif hadir, lingkungan belajar dapat berubah. Sebagai contoh, siswa dapat menjadi lebih terlibat dalam proses belajar mengajar dan menjadi lebih memperhatikan selama proses tersebut.Hasil terbaik akan dicapai jika siswa merasa nyaman dan bersemangat dengan apa yang mereka pelajari. Pembelajaran multimedia berbentuk media interaktif. Pembelajaran yang dimaksudkan untuk menggunakan beberapa media sekaligus, seperti teks, gambar (foto), video, dan lain sebagainya, dikenal sebagai pembelajaran multimedia. Semua media tersebut bekerja secara bersama-sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dikembangkan (Khairunnisa & Jiwandono, 2020). Multimedia terdiri dari dua jenis, yaitu multimedia interaktif dan multimedia linier. Dalam hal aplikasi, multimedia interaktif bersifat non-

Reviewed: 10 September 2024 Accepted: 25 September 2024 Published: 20 October 2024

linier, artinya siswa dapat memilih dari menu pilihan yang tersedia (Sanjaya, 2012: 225).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SD Negeri 1 pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dan menggunakan penelitian "eksperimen kuantitatif" dengan desain pretest-posttest control group. Kami melibatkan kelompok penelitian posttest-only control design kelas 2 A, yang merupakan kelompok kontrol, dan kelas 2 B, yang merupakan kelompok eksperimen. Populasi suatu objek atau subjek juga mencakup semua atribut umum selain jumlah yang sebenarnya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 yang berjumlah 60 siswa. Simple Random Sampling adalah metode sampel yang digunakan (Sugiyono, 2018, p. 133). Sebanyak 40 siswa termasuk dalam sampel: 20 siswa dalam kelompok eksperimen dan 20 siswa dalam kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, media pembelajaran akan digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran untuk kelompok eksperimen, sedangkan tidak ada media pembelajaran yang akan digunakan untuk kelompok kontrol. Sumber daya pengajaran interaktif seperti film edukasi, kartun, dan simulasi yang sesuai dengan konten mata pelajaran IPS dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran akan digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran untuk kelompok eksperimen, sedangkan tidak ada media pembelajaran yang akan digunakan untuk kelompok kontrol. Sumber daya pengajaran interaktif seperti film edukasi, kartun, dan simulasi yang sesuai dengan konten mata pelajaran IPS dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pembelajaran dilakukan dengan dua pendekatan berbeda. Pada kelompok eksperimen, siswa diajar menggunakan media pembelajaran interaktif seperti film edukasi, kartun, dan permainan peran yang disesuaikan dengan kurikulum IPS kelas 2 SD. Pembelajaran berlangsung selama delapan minggu dengan durasi satu jam per minggu, dilengkapi latihan dan tugas untuk memperkuat pemahaman. Sebaliknya, kelompok kontrol menerima pembelajaran tradisional tanpa media pembelajaran, berupa ceramah dan pekerjaan rumah, dengan durasi waktu yang sama.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebelum intervensi, rata-rata skor kelompok eksperimen adalah 5,5, sedangkan kelompok kontrol 4,8 (Romadanti, 2023). Setelah intervensi, rata-rata skor kelompok eksperimen meningkat menjadi 8,2, sementara kelompok kontrol hanya mencapai 5,5. Uji t menunjukkan perbedaan signifikan baik sebelum ($t = 2,34$, $p = 0,024$) maupun setelah intervensi ($t = 4,56$, $p = 0,000$).

Interpretasi hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan metode tradisional.

Perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah intervensi mengindikasikan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Penggunaan film edukasi, kartun, dan permainan peran membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan aktif siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan.

Sebaliknya, pendekatan tradisional pada kelompok kontrol, yang lebih berfokus pada ceramah dan tugas tanpa menggunakan media tambahan, tampaknya kurang mampu memotivasi siswa dan menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hasil ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran, terutama di tingkat sekolah dasar, di mana siswa cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis pengalaman dan visual.

Reviewed: 10 September 2024 Accepted: 25 September 2024 Published: 20 October 2024

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif dalam kurikulum IPS tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa era modern. Temuan ini memberikan dasar kuat bagi guru dan pembuat kebijakan untuk mengadopsi pendekatan serupa dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, temuan studi ini akan menunjukkan apakah hasil belajar IPS siswa kelas 2 dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran atau tidak. Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian ini dapat memberikan bukti yang meyakinkan tentang seberapa baik pengajaran IPS yang disampaikan melalui media pembelajaran memberikan manfaat bagi hasil belajar siswa kelas 2 SD. Dalam penelitian ini, media pembelajaran akan digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran untuk kelompok eksperimen, sedangkan tidak ada media pembelajaran yang akan digunakan untuk kelompok kontrol. Sumber daya pengajaran interaktif seperti film edukasi, kartun, dan simulasi yang sesuai dengan konten mata pelajaran IPS dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Anjani, A., Syapitri, G. H., & Lutfia, R. I. (2020). Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Fondatia*. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/442

Aqib, Z., & Murtadlo, A. (2022). *AZ Ensiklopedia: metode pembelajaran inovatif dengan 61 metode*. digilib.umsu.ac.id. https://digilib.umsu.ac.id/index.php?p=show_detail&id=29352&keywords=

Hasibuan, A. T., Ananda, F., Mawaddah, M., & ... (2022). Kreativitas Guru Menggunakan Metode Pembelajaran Pkn Di Sdn 010 Hutapuli. *Jurnal Pendidikan …*. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3997

Khairunnisa, K., & Jiwandono, I. S. (2020). Analisis metode pembelajaran komunikatif untuk ppkn jenjang sekolah dasar. *… Dan Pembelajaran …*. https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/3970

Naswa, N. L., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Pelajaran Ips Untuk Meningkaykan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Genta Mulia*. https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/368

Prayuda, M. S. (2023). Integrated Group Investigation Model Impact on Students' Writing Achievement. *Kampret Journal*. https://plus62.isha.or.id/index.php/kampret/article/view/129

Prayuda, M. S., Gultom, C. R., Purba, N., & ... (2024). FROM AVERSION TO ENGAGEMENT: TRANSFORMING EFL HIGHER EDUCATION STUDENTS'APPROACH TO ENGLISH IDIOMS THROUGH ROLE-PLAYING. *… Review: Journal of …*. http://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/8869

Reviewed: 10 September 2024 Accepted: 25 September 2024 Published: 20 October 2024

Romadanti, L. (2023). Evolusi metode pembelajaran pendidikan agama islam. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi ….* https://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/view/1175

Suhada, S., Bahu, K., & Amali, L. N. (2020). Pengaruh metode pembelajaran mind map terhadap hasil belajar siswa. *Jambura Journal of Informatics.* https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jji/article/view/7280

Yuwanita, I., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2020). Pengaruh metode pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar IPA. *Instruksional.* https://jurnal.umj.ac.id/index.php/instruksional/article/view/6261

Reviewed: 10 September 2024 Accepted: 25 September 2024 Published: 20 October 2024