

Peningkatan Prestasi Belajar Membaca Peta Lingkungan Setempat Melalui Penggunaan Media Gambar Aplikasi Microsoft Paint Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 4 Plajan Tahun Pelajaran 2020/2021

Mutmainah

Negeri 4 Plajan
mutmainahplajan@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

The aim of this research is to improve learning achievement in reading maps of the local environment in social studies class IV SD Negeri 4 Plajan through the image media of the Microsoft Paint application. One of the materials is contained in the Basic Competency of Reading Local Environmental Maps (Regency/Provincial City) Using a Simple Scale. However, this learning material has not shown the results as expected. Low student involvement in learning due to low motivation to learn has had an impact on their learning achievement which is also low. For this reason, it is necessary to improve learning through Classroom Action Research through the use of Ms. Paint in two cycles operated using a computer and LCD device. After improvements were carried out in two cycles, it was found that there was an increase in learning achievement, learning motivation, and students' skills in drawing maps of the local area. The average number of learning outcomes in cycle I reached 60 and became 90 in cycle II. The percentage level of learning incompleteness decreased to 40% in Cycle I and decreased again to 10% in Cycle II.

Keywords: Learning Achievement, Map Reading, Image Media, Microsoft Paint.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar membaca peta lingkungan setempat mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 4 Plajan melalui media gambar aplikasi microsoft paint. Salah satu materinya termuat pada Kompetensi Dasar Membaca Peta Lingkungan Setempat (Kabupaten/Kota Propinsi) Dengan Menggunakan Skala Sederhana Namun materi pembelajaran tersebut belum memperlihatkan hasil sesuai yang diharapkan. Keterlibatan peserta didik yang rendah dalam pembelajaran dikarenakan rendahnya motivasi belajar telah memberikan dampak pada prestasi belajar mereka yang juga rendah. Untuk itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas melalui pemanfaatan media berbasis Ms. Paint dalam dua siklus yang dioperasikan dengan menggunakan perangkat komputer dan LCD. Setelah dilakukan perbaikan dalam dua siklus, diketahui terjadi peningkatan prestasi belajar, motivasi belajar, dan ketrampilan Peserta didik dalam menggambar peta wilayah setempat. Angka rata-rata hasil belajar pada siklus I tercapai 60 dan menjadi 90 pada Siklus II. Tingkat persentase ketidaktuntasan belajar menurun menjadi 40% pada Siklus I dan menurun lagi menjadi 10% pada siklus II.

Kata kunci: Prestasi Belajar, Membaca Peta, Media Gambar, Microsoft Paint

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series p-ISSN 2620-9284
<https://jurnal.uns.ac.id/shes> e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Rendahnya prestasi belajar ini diakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa. motivasi yang rendah juga memberikan dampak pada rendahnya proses aktivitas pembelajaran di kelas. Hal-hal yang patut dijadikan bahan analisis atas rendahnya motivasi siswa yang kemudian berkembang menyumbangkan rendahnya prestasi dan aktivitas siswa adalah siswa kurang fokus pada pelajaran. Siswa seringkali mengambil kesempatan untuk berbicara dengan teman-temannya ketika guru kurang memperhatikan mereka atau saat guru sedang tidak menyampaikan materi. Siswa cenderung memilih aktivitas membuat catatan atau gambar-gambar yang tidak ada kaitannya dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ketimbang mendengarkan pematerian yang disampaikan guru. Siswa juga banyak yang menempelkan pipi di meja sambil berbicara dengan temannya atau mencoret-coret buku mereka sendiri saat guru memberikan perintah menulis materi atau memperhatikan ke papan tulis. Tanya jawab kelas yang dirancang guru juga sepi. Siswa jarang yang mengajukan pertanyaan. Tanggapan atas pernyataan guru terhadap pertanyaan yang dilemparkan ke siswa juga tidak terlihat. Hal lain yang menjadi indikasi tingkat motivasi yang rendah adalah siswa sering mengalihkan pandangan keluar kelas ketika di luar ada sesuatu yang bergerak (orang lewat, pedagang berhenti, atau ada sesuatu yang datang dan pergi).

Semua hal di atas terjadi karena guru memang kurang bisa memajemen pembelajaran secara maksimal. Dalam mengajarkan materi tentang petalingsungai setempat (kabupaten/ kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana, guru masih memberikan hampir keseluruhan materi dengan metode ceramah yang monoton. Pertanyaan yang diajukan pada siswa jarang dikeluarkan dan kebanyakan justru dijawab guru sendiri karena tidak ada respon jawaban dari Peserta didik. Ceramah yang dilakukan juga masih monolog dan kurang menumbuhkan suasana interaktif. Hal ini masih ditambah dengan tampilan media pembelajaran tentang peta Propinsi Jawa Tengah dan Peta Kabupaten Jeparangan dalam bentuk buku atlas. Meskipun buku tersebut cukup besar, namun Peserta didik yang duduk di deretan belakang kurang mampu melihat secara jelas detail pada peta. Dengan buku atlas ukuran 30x40 cm, tingkat kerumitan peta sama sekali belum mampu diketahui siswa. Guru memang belum menyampaikan jenis peta buta sebagai penghantar masuk ke materi lanjutan. Pemanfaatan media juga masih didominasi guru. Guru belum melibatkan siswa dalam menggunakan media yang ada. Kemampuan siswa menggambar peta sederhana wilayah Kabupaten Jeparangan dan Propinsi Jawa Tengah masih jauh dari gambaran asli. Hal ini dimungkinkan karena guru membawakan cara penggambaran peta lewat sajian gambar di papan tulis hitam menggunakan kapur tulis.

Apabila kondisi seperti ini dibiarkan, hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang sesuai dengan tuntutan kurikulum tidak akan tercapai. Lebih jauh lagi, bekal pengetahuan pada tingkat lanjutan sebagai gerak estafet penguasaan pengetahuan pada tingkat sebelumnya akan terganggu. Jika kedua hal tersebut tidak dicarikan jalan keluar permasalahannya, maka Peserta didik akan mengalami kesulitan di masa mendatang seiring dengan tuntutan kerja dan pengetahuan lanjutannya yang berkenaan dengan ilmu-ilmu social dan tugas social kemasyarakatan yang melekat padadirinya. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan sarana untuk menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan ke arah perwujudan warga negara yang baik. Gross dalam (Suwama, 2007) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk “to prepare student to be well-functioning citizens in democratic society”. Konsekuensinya para pelajar harus dilibatkan dalam lingkungan kehidupan sekolah dan masyarakatnya. Keterlibatan aktif peserta didik dirasakan sangat perlu disamping untuk mengurangi stigma negatif terhadap pola pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang ada di sekolah-sekolah yang terkesan hafalan, juga untuk menumbuhkan motivasi belajar para siswa

Untuk itu dipandang perlu dilakukannya perubahan desain pembelajaran dari pelajaran yang membosankan bagi siswa menjadi pembelajaran yang menyenangkan, dari pembelajaran yang pasif menjadi pembelajaran yang interaktif. Diantara pemecahan masalah yang mampu dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah di atas adalah pemanfaatan media pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa di kelas secara bersama-sama serta membangkitkan motivasi belajar mereka. Untuk itu dipandang perlu memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang mampu mengundang daya tarik tinggi belajar siswa berupa program aplikasi Ms. Paint. Microsoft Paint atau lebih dikenal dengan nama sebelumnya pada Windows terdahulu sebagai Paint brush adalah program menggambar sederhana yang terintegrasi dengan hampir seluruh versi Microsoft Windows, sejak perilisan pertamanya. Program ini dapat membuka dan menyimpan gambar dalam berbagai format, yaitu BMP, JPEG, GIF, PNG, dan TIFF.

Alasan dipilihnya Ms. Paint sebagai media pembelajaran guna mengangkat prestasi siswa adalah karena media ini diprediksi mampu meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa di kelas. Meningkatnya motivasi dan aktivitas akan memberikan dampak pada peningkatan prestasi belajar. Tampilan Ms. Paint yang sederhana namun dipenuhi efek warna dan garis serta dapat dikombinasikan dengan gambar maupun foto pada folder data, sangat menantang dan menarik bagi siswa untuk mencoba mengoperasikannya. Selain itu, aplikasi Ms. Paint adalah aplikasi yang mudah dijalankan oleh para pemula komputer terutama anak-anak. Hal lain yang mendorong pemilihan media tersebut adalah Ms. Paint telah terintegrasi secara langsung pada para pengguna komputer yang berbasis operasi sistem Windows, yang banyak dipakai di Indonesia. Dengan demikian, siswa bisa menjalankannya di rumah lewat komputer yang dimiliki keluarganya.

Rahim (Setiawan, Deny, & Dkk, 2008) menyatakan bahwa diantara kelebihan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer adalah mampu menimbulkan rasa senang selama pembelajaran berlangsung sehingga akan menambah motivasi belajar siswa. Motivasi yang tinggi dalam belajar akan berdampak dalam peningkatan prestasi belajar. Hal ini berkesesuaian bahwa motivasi memegang peranan penting dalam kehidupan dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap. Pembelajaran berbasis komputer adalah sesuatu yang baru di SD Negeri 4 Plajan sehingga menyedot perhatian siswa. hal ini memungkinkan situasi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan atau yang populer disebut dengan PAKEM. Daryanto (Daryanto, 2009) menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) dicirikan dalam suasana dimana peserta didik (siswa) dan guru sama-sama aktif dan kreatif, menarik minat peserta didik dan menyenangkan, dan tingkat penguasaan materi lebih optimal.

METODE

Penelitian ini mengambil tempat di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Plajan. Sekolah yang berada di Desa Plajan Kecamatan Pakis Aji ini memiliki posisi di daerah pegunungan jadi daerahnya sangat nyaman dan jauh dari kebisingan kota. SD Negeri 4 Plajan berada di wilayah kerja Satuan Koordinasi Pendidikan Kecamatan Pakis Aji, Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Jepara, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan pada Semester II Tahun Ajaran 2020/2021, sesuai cakupan materi yang menjadi bahan penelitian. Kegiatan penelitian dilakukan mulai bulan Januari 2020 hingga Maret 2021. Mata pelajaran yang menjadi objek penelitian ini adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Standar Kompetensi 1. Memahami Sejarah, Kenampakan Alam, dan Keragaman Suku Bangsa Di Lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi. Kompetensi Dasar yang menjadi fokus penelitian adalah 1.1 Membaca Peta Lingkungan Setempat (Kabupaten/ Kota, Provinsi) Dengan Menggunakan Skala Sederhana). Kelas yang menjadi fokus penelitian ini adalah kelas IV Sekolah Dasar

Negeri 4 Plajan. Dipilihnya kelas ini karena peneliti merupakan guru sekaligus Wali Kelas di kelas tersebut. Siswa di kelas ini berjumlah 14 anak terdiri atas 7 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Rata-rata kehadiran siswa dalam bulan Januari-Maret 99%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang ada pada kegiatan pra siklus, dapat dilakukan analisis data bahwa rata-rata hasil belajar tercapai pada angka 66,06 atau 66. Daya serap materi tercapai 66%. Belum ada siswa yang mencapai angka prestasi pada grade A maupun B. Siswa dengan nilai pada grade C berjumlah 1 anak, pada grade D berjumlah 1 anak, pada grade E berjumlah 2 anak, pada grade F berjumlah 3 anak, dan pada grade G berjumlah 13 anak. Siswa dengan predikat Tuntas Belajar berjumlah 7 anak atau 35%. Siswa dengan predikat Tidak Tuntas Belajar berjumlah 13 anak atau 65%. Ketuntasan belajar dimaknai sebagai pencapaian hasil prestasi melampaui angka KKM.

Berdasarkan data yang ada pada kegiatan Siklus I, dapat dilakukan analisis data bahwa rata-rata hasil belajar tercapai pada angka 79,47 atau 79. Daya serap materi tercapai 79%. Siswa yang mampu meraih nilai pada grade A berjumlah 1 anak, pada grade B berjumlah 1 anak, pada grade C berjumlah 11 anak, pada grade D berjumlah 5 anak, pada grade E berjumlah 3 anak, pada grade F berjumlah 5 anak, dan pada grade G berjumlah 6 anak. Siswa dengan predikat Tuntas Belajar berjumlah 12 anak atau 60%. Siswa dengan predikat Tidak Tuntas Belajar berjumlah 8 anak atau 40%. Capaian rata-rata kelas sudah berada di atas batas KKM sebesar 8 angka (79-71). Ketuntasan belajar dimaknai sebagai pencapaian hasil prestasi melampaui angka KKM.

Berdasarkan data yang ada pada kegiatan Siklus II, dapat dilakukan analisis data bahwa rata-rata hasil belajar tercapai pada angka 90,45 atau 90. Daya serap materi tercapai 90%. Siswa yang mampu meraih nilai pada grade A berjumlah 5 anak, pada grade B berjumlah 3 anak, pada grade C berjumlah 4 anak, pada grade D berjumlah 3 anak, pada grade E berjumlah 3 anak, pada grade F berjumlah 2 anak, dan pada grade G berjumlah 3 anak. Siswa dengan predikat Tuntas Belajar berjumlah 20 anak atau 90%. Siswa dengan predikat Tidak Tuntas Belajar berjumlah 2 anak atau 10%. Capaian rata-rata kelas sudah berada di atas batas KKM sebesar 18 angka (90-71). Ketuntasan belajar dimaknai sebagai pencapaian hasil prestasi melampaui angka KKM.

Berdasarkan sajian dan analisis data yang telah diuraikan di atas maka dapat dilakukan pembahasan bahwa pada nilai rata-rata hasil belajar siswa memperlihatkan kemajuan/peningkatan sejak kegiatan prasiklus hingga Siklus II. Angka kenaikan tersebut berjalan secara dinamis mulai pada 66,06 di prasiklus, menjadi 79,47 pada Siklus I, dan menanjak naik menjadi 90,45 pada Siklus II.

Angka ketidaktuntasan belajar siswa menurun sejak kegiatan prasiklus sampai Siklus II. Jika pada kegiatan prasiklus angka tersebut ditempati 13 siswa, maka menurun menjadi 8 siswa pada Siklus I, dan terus menurun pada Siklus II menjadi hanya 2 siswa. Jika dilihat secara persentase, maka tingkat persentase yang ditampilkan adalah 65% menjadi 40%, dan menurun lagi menjadi 10%. Dengan penurunan angka ketidaktuntasan ini maka secara otomatis grafik siswa yang tuntas belajar menaik dari 13 siswa atau 65% pada kegiatan prasiklus menjadi 8 siswa atau 40% dan akhirnya meningkat menjadi 2 siswa atau 10% pada Siklus II.

Berdasarkan observasi dengan objek pengamatan para siswa, telah terjadi peningkatan nilai kualitas dari Siklus I ke Siklus II pada aspek pengamatan penggunaan media gambar aplikasi microsoft paint, ketrampilan menjawab, dan ketrampilan menanggapi. Penggunaan media gambar aplikasi microsoft paint oleh siswa menunjukkan angka kualitas 65% pada Siklus I naik menjadi 90% pada Siklus II.

Ketrampilan bertanya oleh siswa menunjukkan angka kualitas 70% pada Siklus I naik menjadi 86% pada Siklus II. Ketrampilan menanggapi oleh siswa menunjukkan angka kualitas 73% pada Siklus I naik menjadi 93% pada Siklus II. Hanya pada kegiatan Siklus II dilakukan diskusi dengan nilai kualitas observasi 100%.

Sementara itu berdasarkan observasi dengan objek pengamatan guru menunjukkan peningkatan kualitas keberhasilan dari seluruh komponen observasi yang meliputi observasi kesesuaian rencana dan pelaksanaan RPP, pemanfaatan media, dan ketrampilan bertanya jawab. Jika pada Siklus I angka kualitas pemanfaatan media oleh guru memperoleh nilai kualitas 96% maka pada Siklus II naik menjadi 100%. Jika pada Siklus I angka kualitas ketrampilan bertanya jawab guru mendapat nilai kualitas 97% maka pada Siklus II naik menjadi 100%. Angka kualitas stagnan pada posisi tertinggi dan tidak berubah terjadi pada aspek observasi rancangan dan pelaksanaan RPP yang dirancang guru yakni pada angka kualitas 100% baik pada kegiatan Siklus I maupun Siklus II.

Kondisi keberhasilan pencapaian kualitas kegiatan pembelajaran seperti yang tersaji dalam paragraf di atas ikut memberikan dampak bagi peningkatan nilai prestasi siswa. Guna melihat perkembangan pencapaian rata-rata nilai dan angka ketuntasan belajar secara kronologis, di bawah ini ditampilkan tabel dan diagram guna memudahkan membaca data angka yang ada.

Berdasarkan capaian hasil yang ada pada Siklus I, maka indikator kinerja Siklus I belum tercapai sepenuhnya. Dari tiga indikator kinerja, hanya 1 indikator kinerja yang sudah terlampaui yakni pencapaian rata-rata hasil belajar siswa. Indikator kinerja menyatakan capaian rata-rata di atas KKM sebesar 71 sementara hasil dicapai ada pada angka 79. Indikator kedua belum terlampaui yakni angka ketuntasan belajar pada level 80% atau 28 siswa. Capaian nyata yang diraih pada Siklus I baru menunjukkan 21 siswa atau 62%. Indikator kinerja ketiga juga belum tercapai karena masih ada nilai kualitas observasi yang berada di bawah level ideal 70% yakni pada aspek pemanfaatan media oleh siswa. Pada aspek tersebut hanya tercapai 65%. Berdasarkan hasil-hasil pada Siklus I tersebut, maka peneliti memutuskan melanjutkan kegiatan Siklus II.

Berdasarkan capaian hasil yang ada pada Siklus II, maka indikator kinerja Siklus II telah tercapai sepenuhnya. Dari tiga indikator kinerja, semua indikator kinerja sudah terlampaui. Indikator kinerja menyatakan capaian rata-rata di atas KKM sebesar 71 sementara hasil dicapai ada pada angka 90. Indikator kedua telah terlampaui yakni angka ketuntasan belajar pada level 80% atau 28 siswa. Capaian nyata yang diraih pada Siklus II menunjukkan 31 siswa atau 91%. Indikator kinerja ketiga semuanya tercapai karena semua nilai kualitas observasi telah berada di atas level ideal 70%. Berdasarkan hasil pada Siklus II ini maka diputuskan untuk menghentikan kegiatan tindakan perbaikan hanya sampai Siklus II. Siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar akan dibimbing lewat kegiatan pengayaan dan siswa yang masih belum mencapai ketuntasan belajar akan dibimbing dalam kegiatan remediasi.

SIMPULAN

Penggunaan media gambar aplikasi microsoft paint telah secara empirik pula mampu meningkatkan ketrampilan siswa menggambar peta wilayah setempat. Kedua capaian tersebut dibuktikan dari nilai belajar yang merupakan gabungan nilai ketrampilan menggambar dan nilai tes formatif. Motivasi belajar siswa juga meningkat dalam pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis Ms. Paint tersebut. Hal ini terlihat dari capaian angka kualitas observasi yang dilakukan selama kegiatan tindakan perbaikan. Berdasarkan angka-angka yang ada, capaian rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 35 di prasiklus, menjadi 40 pada Siklus I, dan menanjak naik menjadi 90 pada Siklus II. Angka ketidaktuntasan belajar siswa menurun sejak kegiatan prasiklus sampai Siklus II. Jika pada kegiatan prasiklus angka

tersebut ditempati 13 siswa, maka menurun menjadi 8 siswa pada Siklus I, dan terus menurun pada Siklus II menjadi hanya 2 siswa. Jika dilihat secara persentase, maka tingkat persentase yang ditampilkan adalah 65% menjadi 40%, dan menurun lagi menjadi 10%.

Kesimpulan akhir yang dapat diambil dari penelitian ini adalah penggunaan media gambar aplikasi microsoft paint mampu meningkatkan prestasi belajar, motivasi belajar, dan ketrampilan siswa dalam menggambar peta wilayah setempat pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Plajan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2009). Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif. Jakarta: AV Publisher.
- Djamarah, S. B. (2000). Strategi Belajar Mengajar (3rd ed.). Jakarta: Renika Cipta.
- Djamarah, S. B. (2002). Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: Renika Cipta.
- Edukom. (2010). Menggambar Dengan Ms. Paint. Jakarta: Sinar Cemerlang Abadi.
- Hadi, Amirul, & Haryono. (1998). Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Pustaka Setia.
- IGAK, W. (2004). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Ma'mur, A. J. (2013). 7 Tips Aplikasi PAKEM. Yogyakarta: Diva Press.
- Setiawan, Deny, & Dkk. (2008). Komputer dan Media Pembelajaran (12th ed.). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slameto. (2009). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprayekti, & Dkk. (2008). Pembaharuan Pembelajaran di SD (10th ed.). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suwarma, A. M. (2007). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, ed.). Bandung: Imtima.
- Suwarsih, M. (2009). Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Alfabeta.
- Toha, A. (2007). Metodologi Penelitian (5th ed.). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wina, S. (2011). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (8th ed.). Jakarta: Kencana Prenada Media.