PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA LEDU

Dwi Wahyu Arukah

Universitas Muria Kudus

Email: Dwiwahyuarukah1@gmail.com

Irfai Fathurohman

Universitas Muria Kudus

Email: irfai.fathurohman@umk.ac.id

Moh. Syafruddin Kuryanto

Universitas Muria Kudus

E.mail: syafruddin.kuryanto@umk.ac.id

Abstract: This study aims to improve the learning outcomes of Grade IV students of SDN 2 Karangbener on the theme of my goals by using LEDU as a learning medium. This research uses Classroom Action Research, which in this study there are 2 cycles, each cycle there are 2 meetings. The subject of the Classroom Action Research was 14th grade students of SDN 2 Karangbener. Data collection techniques used for this study are observation, tests, and documentation. The results showed an increase in learning outcomes that previously obtained the value of achieving KKM was 42.85% or 6 students then in the first cycle increased to 64.2% or 9 students. And in the second cycle the level of mastery learning outcomes of class IV SDN 2 Karangbener to 85.7% or 12 students get grades above the KKM. The improvement in class IV learning outcomes of SDN 2 Karangbener occurs because in the learning process the teacher uses LEDU as a learning medium so that students can be enthusiastic, active, and enthusiastic in the learning process.

Keyword: Action Research, Learning Outcomes, LEDU

Abstrak: Dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang di fokuskan pada tema Cita-citaku kelas IV SDN 2 Karangbener dengan menggunakan LEDU sebagai media pembelajarannya. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas, yang mana dalam penelitian ada 2 siklus, dalam 1 siklus terdapat 2 pertemuan. Yang menjadi subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Karangbener yang berjumlah 14 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sebelumnya memperoleh nilai mencapai KKM adalah 42.85% atau 6 siswa kemudian pada siklus I meningkat menjadi 64.2% atau 9 siswa. Dan pada siklus II tingkat ketuntasan hasil belajar kelas IV SDN 2 Karangbener menjadi 85.7% atau 12 siswa mendapat nilai diatas KKM. Peningkatan hasil belajar kelas IV SDN 2 Karangbener terjadi karena dalam proses pembelajaran guru menggunakan LEDU sebagai media pembelajaran sehingga siswa dapat bersemangat, aktif, dan antusias dalam proses pembelajaran

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Ledu, Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Belajar merupakan aktivitas sadar yang dilakukan dengan sengaja oleh seseorang untuk menghasilkan sebuah konsep, pengetahuan atau pemahaman baru yang mengakibatkan perubahan terhadap perilaku berpikir, bertindak maupun merasa (Susanto Ahmad, 2013). Belajar menurut (Slameto, 2013) merupakan hasil perubahan tingkah laku secara keseluruhan dalam berinteraksi dengan lingkungannya atas proses usaha yang telah dilakukan. Dengan begitu belajar dapat diartikan sebagai usaha untuk menghasilkan sebuah perubahan terhadap segala hal yang dianggap baik.

Sedangkan hasil belajar menurut Hamalik dalam jurnal (Sulfemi & Supriyadi, 2018) adalah suatu perubahan perilaku seseorang atau siswa yang bisa dilihat maupun diukur dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikapnya. Perbedaan tingkah laku dari kurang baik menjadi baik yang diakibatkan karena hasil belajar merupakan pendapat dari Purwanto dalam (Murtono, 2017)

Selain itu menurut pendapat (Susanto Ahmad, 2013) menyatakan bahwa hasil belajar yaitu semua yang bersangkutan dengan pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap siswa yang berubah. Adapun pendapat

dari Dimiyati dan Mudjiono dalam (Murtono, 2017) hasil belajar adalah akibat sebuah interaksi antara pengajar dan siswa. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari suatu tindak lanjut belajar dan mengajar.

Untuk mendapatkan hasil belajar sesuai dengan apa yang diinginkan, guru harus mempunyai kemampuan dalam menggunakan maupun memilih sebuah metode, model, maupun media dalam pembelajaran supaya siswa dalam belajar tidak cepat merasa bosan dan tetap semangat. Media pembelajaran di Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting untuk membantu guru memfasilitasi proses belajar siswa, mempermudah proses belajar, memperjelas materi pembelajaran, memfasilitasi interaksi guru dengan siswa serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan materi yang sedang diajarkan.

(Uno Hamzah, 2015) mengatakan bahwa segala sesuatu yang dipakai sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik disebut dengan media pembelajaran. (Nurrita Teni, 2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses belajar mengajar dan

dapat mempermudah penyampaian materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Selain itu (Jannah, 2009) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa supaya tercapainya sebuah tujuan yang diinginkan.

Menggunakan media dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat diantaranya yaitu menurut (Falahudin, 2014) penggunaan media pembelajaran saat kegiatan belajar dapat meningkatkan minat dan antusias siswa, menambah semangat belajar siswa, dan siswa akan termotivasi dalam belajar. Sedangkan menurut (Nurrita Teni, 2018) Media dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam mencapai sebuah tujuan dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara menarik sehingga siswa dapat termotifasi dalam belajar dan dapat berfikir dan menganalisis pelajaran yang diberikan yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Pada tanggal 25 Juli 2019 peneliti mendapatkan data dari SDN 2 Karangbener bahwa terdapat permasalahan di kelas IV dalam kegiatan belajar kurang efektif, yang disebabkan oleh beberapa

faktor yaitu dari guru, siswa, maupun media yang digunakan. Dari kebanyakan siswa banyak yang hasil belajarnya mendapat nilai dibawah KKM, yaitu dari 14 siswa yang nilainya mencapai KKM ada 6 siswa dan siswa yang nilainya belum mencapai KKM ada 8. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya pemanfaatan sumber dan media pembelajaran.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar kelas IV SDN 2 Karangbener yaitu dengan menggunakan bantuan media LEDU dalam pembelajaran. LEDU adalah nama lain dari kata “Lempar Dadu” yang mana media ini termasuk media permainan. Media permainan termasuk dalam jenis media multimedia. Hal ini dikarenakan, dengan media permainan akan memberikan pengalaman belajar secara langsung.

Media permainan adalah media pembelajaran yang digunakan dalam bentuk permainan. Media permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan untuk siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Media LEDU inilah yang dipilih peneliti untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mana media ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa SDN 2 Karangbener.

Beberapa peneliti juga mengungkapkan bahwa menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, diantaranya yaitu terdapat pada Jurnal Basicedu Volume 2 Nomor 1 2020 yang diteliti oleh (Wahyuningtyas Rizki, 2020) yang berjudul “Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar”. Dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran IPA. Sedangkan dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar” Volume 1 Nomor 1 Mei 2015 yang diteliti oleh (Afandi Rifki, 2015) bahwa hasil implementasi media pembelajaran ular tangga hasil belajar siswa mengalami peningkatan 40% dari 55% siswa yang mencapai nilai dibawah KKM menjadi 100% semua siswa mencapai nilai diatas KKM.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN 2 Karangbener yang berjumlah 14 siswa, data yang

digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu, Observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember- bulan Januari. (Arikunto, Suhardjono, 2008) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan sebuah pengamatan dalam proses pembelajaran untuk melakukan sebuah tindakan di dalam kelas secara sengaja. (Sumadayo, 2013) PTK merupakan perbaikan yang harus dilakukan guru sebagai upaya untuk memperbaiki layanan kependidikan yang dilaksanakan di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti, ada beberapa pendapat mengenai tujuan penelitian tindakan kelas antara lain yaitu menurut pendapat Boro dalam (Sumadayo, 2013) tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan keterampilan guru atas permasalahan yang dihadapi pada kelasnya sendiri. Sama halnya dengan pendapat (Sumadayo, 2013) bahwa tujuan penelitian tindakan kelas adalah praktik pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas untuk memperbaiki.

langkah-langkah penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dalam (Sumadayo, 2013) yaitu pengamatan, perencanaan,

tindakan pertama, monitoring, refleksi, berpikir ulang, evaluasi. Sedangkan menurut (Arikunto, Suhardjono, 2008) langkah-langkah PTK yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Dalam penelitian ini langkah penelitian tindakan kelas yang digunakan yaitu berdasarkan langkah penelitian yang dipaparkan oleh (Arikunto, Suhardjono, 2008) bahwa langkah ptk yaitu terdiri perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan yang akan dilakukan saat penelitian, peneliti juga menyusun perencanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media LEDU, kemudian tahap pelaksanaan yaitu tahap dimana peneliti melaksanakan rancangan yang telah dibuat. Sedangkan tahap pengamatan yaitu tahap observasi yang dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan, tahap ini dilakukan oleh pengamat dilanjutkan dengan tahap refleksi, tahap untuk melakukan analisis data yang diperoleh untuk dijadikan sebagai acuan melakukan tindakan ke siklus II.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, observasi, tes, dan dokumentasi.

Peningkatan hasil belajar siswa berbantuan media LEDU pada tema Cita-citaku pada kelas IV SDN 2 Karangbener dapat dikatakan meningkat jika mendapat kriteria ketuntasan sekurang-kurangnya baik sebesar $\geq 75\%$.

HASIL

Sebelum penelitian, peneliti melakukan tahap pra siklus berupa observasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SDN 2 Karangbener. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui gambaran awal kegiatan siswa saat pembelajaran. Hasil observasi dapat diketahui dengan pembelajaran yang masih berpusat pada guru yang hanya menulis di papan tulis dan murid mencatat di buku serta guru menerangkan sedangkan murid mendengarkan dan saat pembelajaran pembelajaran guru belum menggunakan media. Berikut hasil pencapaian nilai pengetahuan siswa kelas IV SDN 2 karangbener pada tahap Pra Siklus.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Pra Siklus

Nilai Rata-Rata	72.64%
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	60
Persentase Ketuntasan	42.8%
Persentase Tidak Tuntas	57.2%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa SDN 2 Karangbener yang berjumlah 14 siswa dengan nilai rata-rata 72.64%, nilai tertingginya yaitu 85 dan nilai terendah yaitu 60. Siswa yang mendapat nilai tuntas adalah 42.8 atau 6 siswa dengan yang tidak tuntas yaitu 57.2% atau 8 siswa mendapat nilai tidak tuntas atau dibawah KKM (<75). Berdasarkan data nilai UTS kelas IV SDN 2 Karangbener perlu adanya tindakan untuk meningkatkan hasil belajar. Setelah melakukan diskusi dengan pihak sekolah, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan bantuan media LEDU selama 2 siklus, yang mana setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Karangbener. Hasil belajar pada siklus I disajikan dalam tabel berikut ini

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus I

Hasil Belajar	Banyak Siswa	Persentase
Tuntas	9	64.2%
TidakTuntas	5	35.8%
Jumlah	14	100%

Berdasarkan data penelitian diatas, terdapat 14 siswa dalam satu kelas, dengan rincian siswa yang mendapat nilai tuntas ada

9 siswa atau dengan persentase 64.2% dan siswa yang mendapat nilai tidak tuntas ada 5 siswa atau dengan persentase 35.8%, jika dirata-rata keseluruhan siswa mendapat nilai rata-rata 62.8 Berdasarkan nilai yang diperoleh tersebut maka perlu adanya tindak lanjut ke Siklus selanjutnya yaitu ke siklus II. Adapun hasil belajar ranah pengetahuan pada siklus II disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus II

Hasil Belajar	Banyak Siswa	Persentase
Tuntas	12	85.7%
TidakTuntas	2	14.3%
Jumlah	14	100%

Berdasarkan data penelitian diatas, dari 14 siswa yang mendapat nilai tuntas ada 12 siswa atau 85.7% dan siswa yang mendapat nilai tidak tuntas ada 2 siswa atau 14.3% dengan rata-rata nilai keseluruhan siswa kelas IV SDN 2 karangbener pada siklus II dengan menggunakan bantuan media LEDU yaitu 78. Dengan nilai yang diperoleh tersebut dapat dikatakan bahwa Nilai pengetahuan kelas IV SDN 2 Karangbener meningkat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media LEDU bahwa media LEDU mampu meningkatkan hasil belajar siswa SDN 2 Karangbener kelas IV pada tema Cita-citaku. Hal tersebut dibuktikan dengan tercapainya indikator yang telah ditentukan. Hasil belajar ranah pengetahuan yang diambil dari nilai tes evaluasi yang dilaksanakan setiap akhir siklus terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada prasiklus sampai siklus II terdapat 3 gejala yang muncul. Gejala pertama yaitu nilai siswa mengalami turun-naik dengan keterangan tidak tuntas, terdapat 2 siswa yang nilainya mengalami penurunan dari prasiklus ke siklus I dan mengalami peningkatan pada siklus II, namun nilainya tidak tuntas, hal ini dikarenakan siswa saat pembelajaran sering tidak memperhatikan dan bermain sendiri. Hal tersebut sama seperti yang dikatakan oleh Slameto (2010: 54-71) faktor psikologis yaitu perhatian merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Gejala kedua yaitu ada 6 peserta didik yang nilainya dari prasiklus sampai siklus II mengalami peningkatan dengan keterangan tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa

menggunakan media LEDU dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Gejala yang ketiga yaitu terdapat 5 peserta didik yang nilainya dari prasiklus ke siklus I mengalami penurunan, dan mengalami peningkatan pada siklus I ke siklus II dengan keterangan tuntas. Siswa yang nilainya mengalami penurunan pada prasiklus ke siklus I dikarenakan peserta didik tidak terbiasa dengan pembelajaran dengan menggunakan media LEDU sehingga nilainya mengalami penurunan, pada siklus II peserta didik sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran yang diberikan, sehingga nilai siswa mengalami peningkatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan bantuan media LEDU dalam pembelajaran kelas IV SDN 2 Karangbener pada tema Cita-citaku dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan klasikal dari prasiklus sampai siklus II. Pada siklus I diperoleh rata-rata kelas 62.8 dari 14 siswa dengan persentase ketuntasan yaitu 64.2% dengan jumlah siswa yang tidak tuntas 5 dan yang mendapat nilai tuntas 9. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II rata-rata kelas menjadi 78 dari 14 siswa dengan persentase ketuntasan 85.7% dengan jumlah siswa yang tuntas 12 siswa dan siswa yang

tidak tuntas 2. Pada siklus II siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, lebih senang dalam belajar berkelompok, bersemangat dalam belajar, dan siswa sangat senang dan antusias saat memainkan media LEDU.

KESIMPULAN

Berdasarkan data penelitian yang didapatkan peneliti, bisa disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media LEDU dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mampu mencapai indikator yang sudah ditentukan sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut saran yang diberikan peneliti untuk peserta didik yaitu, diharapkan peserta didik yang nilainya sudah meningkat untuk bisa mempertahankan nilainya, dan peserta didik yang nilainya belum meningkat untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dan guru dapat termotivasi dengan menggunakan media LEDU saat proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini terdapat langkah-langkah untuk menggunakan media LEDU, diantaranya yaitu guru menyiapkan alat yang dibutuhkan, kemudian siswa dibentuk kelompok yang terdiri dari dua anggota, dan semua kelompok berkumpul untuk membentuk sebuah lingkaran untuk bernyanyi memainkan tongkat untuk menentukan siapa yang harus melempar

dadu terlebih dahulu, siswa yang sudah melempar dadu diharuskan untuk mengambil soal di papan soal yang sudah disediakan. Saat semua kelompok sudah mendapatkan soal, guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi, dan yang terakhir adalah mempresentasikan hasil diskusinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi Rifki. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Inovasi Pembelajaran*, 1, 77–89.
- Arikunto, Suhardjono, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran, (4), 104–117.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Antasari Press.
- Murtono. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: Wade Group.
- Nurrita Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3, 171–

- 187.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulfemi, W. B., & Supriyadi, D. (2018). Pengaruh kemampuan pedagogik guru dengan hasil belajar ips. *Program Studi Administrasi Pendidikan, 18*(106), 1–19.
- Sumadayo, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susanto Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Uno Hamzah. (2015). *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahyuningtyas Rizki, S. B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan, 2*(1), 23–27.