

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL INTERAKTIF SERTA MODEL KOOPERATIF STAD

Mega Puspita Sari
FKIP, Universitas PGRI Ronggolawe (UNIROW) Tuban
Email: meemega@yahoo.co.id

Abstract

The purpose of this study is to determine the activities of students, teacher activities and learning outcomes of students of class V semester 2 in learning IPS in SDN Blawirejo Kecamatan Kedungpring Lamongan Year Lesson 2016/2017. In addition, this research is also to know the Application of Interactive Visual Media with STAD Cooperative Model to improve the learning result of IPS Material of Struggle Against Colonial Class V SDN Blawirejo Kecamatan Kedungpring Lamongan District Lesson Year 2016/2017.

The result of this research is student activity on cycle I student activity is in enough category with average percentage overall 17,93%. Student activity on the implementation of learning cycle II has increased as much as 11.2%, is in the active category with an overall average percentage of 29.13%. Student learning outcomes in the first cycle average student learning outcomes of 69.5 with the percentage of classical learning completeness 50% with less category, then on the second cycle average student learning outcomes 81.2 with the percentage of learning completeness classical 80% with very category both experienced an increase of 30%. This indicates that this research has succeeded, because the evaluation result has fulfilled the KKM which has been determined.

Keywords: *Interactive Visual Media, STAD Cooperative Model, IPS, learning outcomes.*

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain; guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat atau sarana), dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Guru selain dituntut untuk menguasai materi juga di

tuntut untuk slalu menggunakan metode yang bervariasi agar siswa mudah menerima pembelajaran yang di ajarkan.

Dalam proses memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan media dan model pembelajaran yang tepat artinya yang sesuai dengan kondisi dan keadaan kehidupan sehari-hari. Susanto (2013:5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang



terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara beberapa factor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun factor eksternal, Wasliman (2013:12).

Berdasarkan pendapat dari ahli diatas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mempelajari materi yang diwujudkan perubahan pada diri tersebut, atau keberhasilan yang dicapai siswa baik secara individu atau kelompok terhadap materi pelajaran, setelah mengikuti kegiatan belajar.

Mencapai hasil belajar yang di inginkan harus menggunakan media yang menarik dan model pembelajaran yang bervariasi, salah satunya adalah media visual interaktif serta model koopeeratif STAD. *Kooperatif STAD* juga disebut dengan pembelajaran berkelompok merupakan model pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui tutorial kuis satu sama lain melalui diskusi, Ibrahim (2010:20).

Pengetahuan dalam pembelajaran IPS menjadi sangat penting dilatar belakangnya oleh ketertarikan siswa untuk terlibat aktif

dalam belajar. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Oleh karena itu peneliti memilih mata pelajaran IPS ini agar siswa mampu secara aktif ikut serta dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi SDN Kalen Kecamatan Kedungpring Kabupaten lamongan di kelas V ditemukan permasalahan bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah karena model yang digunakan belum bervariasi sehingga siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif berfikir, mengeluarkan pendapat, berinteraksi dengan teman sekelasnya, dan siswa merasa bosan.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti bermaksud untuk menerapkan media visual interaktif serta model kooperatif STAD pada materi perjuangan melawan penjajahan mata pelajaran IPS di kelas V guna meningkatkan hasil belajar siswa SDN Blawirejo Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan.

Penelitian ini dilakukan terbatas pada siswa kelas V SDN Blawirejo Kecamatan Kabupaten Lamongan Tahun Pelajaran 2016/2017 untuk materi perjuangan melawan penjajahan pelajaran IPS. Rumusan masalah dalam penelitian ini



adalah : 1) Bagaimana aktivitas guru selama proses pembelajaran IPS menggunakan media visual interaktif dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD?; 2) Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS menggunakan media visual interaktif dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD?; 3) Apakah dengan penerapan media visual interaktif serta model pembelajaran kooperatif STAD dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa Kelas V SDN Blawirejo Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2016/2017?; 4) Bagaimana respon siswa setelah mengikuti proses pembelajaran IPS menggunakan media visual interaktif serta model pembelajaran kooperatif tipe STAD?

2. KAJIAN PUSTAKA

A. Model Kooperatif tipe STAD

1. Pengertian Model Kooperatif tipe STAD

Kooperatif STAD adalah model pembelajaran yang dikembangkan melalui tutorial kuis dan diskusi. Ibrahim (2011:20).

2. Keuntungan dan Kelemahan Model Kooperatif tipe STAD

Menurut Roestiya (2011:17) menyebutkan beberapa keuntungan dan kelemahan model kooperatif STAD yaitu:

a. Kelebihan STAD

- 1) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas suatu masalah.
- 2) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu masalah.
- 3) Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi.
- 4) Dapat memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan siswa sebagai individu dan kebutuhan belajarnya.
- 5) Para siswa lebih aktif bergabung dalam pelajaran mereka dan mereka lebih aktif dalam diskusi.
- 6) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa menghargai, menghormati pribadi



temannya, dan menghargai pendapat orang lain.

b. Kelemahan STAD

- 1) Kerja kelompok hanya melibatkan mereka yang mampu memimpin dan mengarahkan mereka yang kurang pandai.
- 2) Menuntut tempat pembelajaran yang berbeda.
- 3) Menuntut gaya-gaya mengajar yang berbeda.

B. Media Pembelajaran Visual Interaktif

1. Pengertian Visual Interaktif

Munadi (2012:3) Visual merupakan penyajian pengetahuan melalui “pengalaman melihat” atau pembelajaran visual bisa diartikan sebagai suatu metode untuk menyampaikan informasi berdasarkan prinsip psikologis yang menyatakan bahwa seseorang memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang di dengar atau dibaca. Sessoms (2008:10) menjelaskan pembelajaran interaktif sebagai berikut: secara tradisional, siswa duduk dan menyerap ilmu dari pengajaran guru dan catatan pada papan.

Pembelajaran interaktif berarti bahwa siswa peserta aktif dalam proses pembelajaran. Dalam lingkungan belajar yang mengintegrasikan papan interaktif, siswa terfokus pada stimulus yang disampaikan oleh guru di papan interaktif, baik lisan maupun fisik, berinteraksi dengan papan interaktif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual dapat digunakan sebagai alat pembuat media pembelajaran interaktif. Karena media pembelajaran ini, selain dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada peserta didik, yaitu melatih peserta didik belajar mandiri karena dapat diakses langsung oleh peserta didik.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Susanto (2013:5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor senaga hasil dari kegiatan belajar.



2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Susanto (2013:6)

hasil belajar meliputi :

- a. Pemahaman konsep (aspek kognitif)
- b. Sikap siswa (aspek afektif)
- c. Keterampilan proses (aspek psikomotor)

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman (dalam Susanto, 2013:12) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain :

- a. Faktor Internal (kecerdasan, minat dan perhatian, ketekunan, motivasi belajar, sikap, serta kondisi fisik dan kesehatan)
- b. Faktor Eksternal (keluarga, guru, sekolah, dan masyarakat)

D. Pembelajaran IPS

1. Pengertian IPS

Menurut Alma (dalam Susanto, 2003:141) mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan

sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, politik, dan psikologi.

2. Tujuan IPS di SD

Secara perinci, Mutakin (dalam Susanto, 2013:145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut:

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah social.
- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat



analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.

- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

3. Ruang Lingkup IPS

Menurut Sakdiyah (2011:33) Materi dan ruang lingkup IPS SD yaitu untuk kelas I tentang kehidupan di rumah dan sekitarnya, kelas II mengenal hak dan kewajiban anggota keluarga, kelas III meliputi lingkungan keluarga, rumah, sekolah, RT, RW, kelurahan dan kabupaten. Sedangkan IV mempelajari seluruh tanah air, kelas V tentang peninggalan sejarah dan kelas VI sudah semakin meluas meliputi globalisasi masyarakat sebagai potensi bangsa, perekonomian, gejala alam dan social di Indonesia, Negara tetangga dan kenampakan alam dunia.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2010:2) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang di dalamnya terdapat empat tahapan kegiatan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Sampel dalam penelitian ini adalah semua kelas V di SDN Blawirejo Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan yang terdiri dari satu kelas yang berjumlah 20 siswa dengan menggunakan media visual interaktif serta model kooperatif STAD. Penelitian ini dilaksanakan Maret – Juni semester II Tahun Pelajaran 2016/2017.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi aktivitas guru yang terdiri dari 11 aspek, observasi aktivitas siswa yang terdiri dari 11 aspek, tes hasil belajar siswa yang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri 20 soal pilihan ganda dengan skor tiap-tiap soal berbeda, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran IPS selama menggunakan media visual interaktif serta



model kooperatif STAD, dan dokumentasi terdiri dari daftar nama siswa Kelas V SDN Blawirejo Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan, profil SDN Blawirejo Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan, daftar hasil belajar siswa siklus I dan siklus II, lembar observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru, lembar angket respon siswa, hasil lembar observasi aktivitas guru siklus I dan siklus II, hasil lembar observasi aktivitas siswa siklus I dan siklus II, RPP, lembar kerja kelompok, kunci jawaban lembar kerja kelompok, lembar evaluasi, kunci jawaban lembar evaluasi dan juga dilengkapi dengan foto saat proses pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis Aktivitas Guru dengan rumus :

$$X_i = p1i+p2i$$

Hasil Belajar Siswa

- a. Ketuntasan belajar secara individu dengan rumus :

$$\text{Ketuntasan individu} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa} \times 100\%}{\text{skor maksimal}}$$

- b. Ketuntasan belajar secara klasikal dengan rumus :

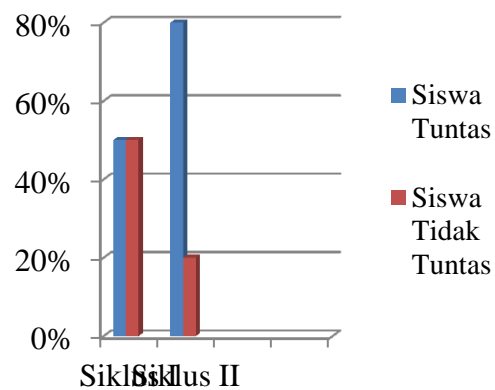
$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

- c. Nilai rata-rata kelas :

$$M = \frac{\sum X}{\sum N}$$

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar IPS melalui penerapan media visual interaktif serta model Kooperatif STAD dapat dilihat dalam gambar berikut:



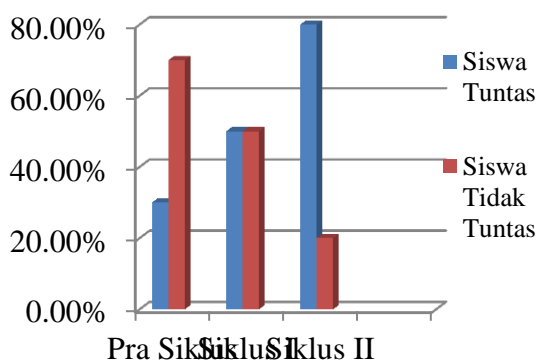
Gambar 4.1 Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 4.1 dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II. Pada Siklus I siswa yang tuntas mencapai 50% dari 20 siswa, sedangkan pada Siklus II siswa yang tuntas menjadi 80% dari 20 siswa. Untuk siswa yang belum tuntas pada Siklus I sebanyak 50% dari 20 siswa, sedangkan pada Siklus II siswa yang tidak tuntas sebanyak 20% dari 20 siswa.

Tabel 4.1 Perbandingan dari Pra Siklus hingga Siklus II

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
KKM	70	70	70
Siswa yang tuntas	6	10	16
Siswa yang belum tuntas	14	10	4
Presentase	30%	50%	80%

Pada pra siklus, siklus I dan siklus II diketahui bahwa hasil belajar mengalami peningkatan. Hasil belajar berupa soal evaluasi dari masing-masing Siklus disajikan dalam diagram sebagai berikut:

**Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan hasil pada Siklus I dan Siklus II diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I rata-rata 69,5 dan ketuntasan klasikal 50%. Hal ini terjadi karena siswa belum sepenuhnya memahami materi yang diberikan oleh guru dan siswa kurang teliti dalam menyelesaikan soal. Sedangkan pada siklus II rata-rata 81,2 dan ketuntasan klasikal mencapai 80%.

5. KESIMPULAN

1. Aktivitas guru selama penerapan Media Visual Interaktif dengan Model Kooperatif STAD Materi Perjuangan Melawan Penjajahan pada Siswa Kelas V SDN Blawirejo Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan Tahun Pelajaran 2016/2017 mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil observasi aktivitas guru pada pelaksanaan pembelajaran dari siklus I hingga siklus II. Siklus I berada pada kategori cukup dengan persentase rata-rata keseluruhan 19,8%. Pada siklus II aktivitas guru berada pada kategori baik dengan persentase rata-rata keseluruhan 29,75%. Ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran siklus II meningkat 9,95%.. Pengamatan aktivitas guru pada penerapan model Kooperatif STAD dalam pembelajaran IPS berjalan dengan baik dan mencapai keberhasilan.
2. Aktivitas siswa selama penerapan Media Visual Interaktif dengan Model Kooperatif STAD Materi Perjuangan Melawan Penjajahan pada Siswa-Siswi Kelas V SDN Blawirejo Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan Tahun Pelajaran 2016/2017



mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I aktivitas siswa berada pada kategori cukup dengan presentase rata-rata keseluruhan 17,93%. Aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran siklus II mengalami peningkatan sebanyak 11,2%, berada pada kategori aktif dengan presentase rata-rata keseluruhan 29,13%. Pengamatan aktivitas siswa pada penerapan media visual interaktif dengan model Kooperatif STAD dalam pembelajaran IPS berjalan dengan baik dan mencapai keberhasilan.

3. Peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan diterapkannya model Kooperatif STAD melalui media visual interaktif pada siswa kelas V semester II SDN Blawirejo Kecamatan Kedungpring Kabupaten Lamongan Tahun Pelajaran 2016/2017 secara klasikal pada pra siklus rata-rata hasil belajar siswa sebesar 59,9 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 30% dengan kategori kurang, kemudian pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 69,5 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 50% dengan kategori kurang, selanjutnya pada siklus II rata-rata

hasil belajar siswa 81,2 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 80% dengan kategori sangat baik mengalami peningkatan sebesar 30%.

6. REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Darmadi. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hopkins, d. M. (2009). *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksa.
- Julianto, d. (2011). *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Galing Persada.
- Poerwanti, E. (2008). *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Roestiya. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.



- Ryanto. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Sakdiyah, S. H. (2011). *Konsep Dasar IPS SD*. Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardjiyo. (2014). *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sessoms, D. (2008). *Interactive Intruption . Creating Interactive Learning Environment Though Tomorrow s Teachers: International Journal of Technology in Teaching and Learning*.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Taneo. (2008). *Bahan Ajar Cetak Kajian IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.

