

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA  
KOMPUTER PADA MATERI PENINGGALAN SEJARAH HINDU BUDHA  
DI INDONESIA KELAS V SDN KEPATIHAN 04 KALIWATES JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**Maria Sri Utami<sup>23</sup>**

***Abstrak.** Satu hal yang paling esensial dalam suatu lembaga pendidikan adalah terjadinya proses pembelajaran, di samping itu materi pelajaran juga ikut menentukan terhadap prestasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan kondisi yang demikian, maka perlu sekali memilih pendekatan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam bidang studi IPS. Ditinjau dari karakteristik materi pelajaran, maka penerapan metode atau pendekatan multi media atau komputer kiranya dapat membantu dalam proses pembelajaran IPS dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.*

***Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media Komputer, Sejarah*

## **PENDAHULUAN**

Belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu, proses belajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Disamping guru pemegang jabatan yang profesional, bahwa jabatan guru atau pekerjaan guru juga memerlukan keahlian khusus. Pekerjaan ini tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang tanpa memiliki keahlian sebagai guru, orang yang pandai berbicara belum dapat disebut sebagai guru. Pada sisi lain guru dalam melaksanakan tugasnya tidaklah cukup hanya dilaksanakan sendiri didalam rangka menaggulangi kesulitan belajar anak, disini diperlukan pula adanya media, dalam arti bahwa media tersebut berupa alat yang membantu guru dalam menyaji kan materi yang diajarkan pada siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam setiap melaksanakan penilaian hasil belajar mengajar, guru seringkali dihadapkan pada suatu kenyataan adanya siswa yang memperoleh hasil belajar yang rendah atau yang disebut sebagai siswa yang mengalami kesulitan belajar. Masalah kesulitan belajar tidak dapat dipecahkan hanya dengan cara mengulang mengajarkan kembali mata pelajaran. Bahkan yang lebih penting ialah berusaha menghilangkan dan mengurangi hal-hal yang menjadi penyebab kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh setiap siswa selama pembelajaran bidang studi IPS, sehingga dengan demikian ini,

---

<sup>23</sup> Guru SDN Kepatihan 04 Kaliwates Jember

penulis menganggap perlu adanya metode atau pendekatan sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa ketika proses belajar mengajar.

Satu hal yang paling esensial dalam suatu lembaga pendidikan adalah terjadinya proses belajar mengajar yang sejati. Di samping itu materi pelajaran juga ikut menentukan proses belajar mengajar dan hasil belajar. Berdasarkan hal di atas, pendekatan manakah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam bidang studi IPS? Ditinjau dari karakteristik materi pelajaran, maka penerapan metode atau pendekatan multi media kiranya dapat membantu dalam proses belajar-mengajar IPS dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Meningkatkan kualitas hasil belajar adalah merupakan tugas seluruh komponen sekolah khususnya guru. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu pembelajaran yang berupa gambar atau multi media. Karena memang gurulah yang menghendaki dalam penyampaian pesan-pesan dari bahan pembelajaran agar dapat dengan mudah untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang membutuhkan hafalan pengetahuan. Kendati demikian ternyata tidak mudah mendorong seseorang dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan guru kepada siswa, terutama dikalangan siswa-siswi Sekolah Dasar.

Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan siswa mempunyai peranan yang penting, oleh karena itu guru sering disebut sebagai tolok ukur bagi peningkatan pendidikan. Dalam melaksanakan tugas mengajar guru harus mempunyai keahlian khusus seperti yang dilaksanakan oleh Oemar Hamalik, bahwa jabatan guru menuntut suatu keahlian khusus yakni ketrampilan mengajar secara baik (1975:15). Dengan penguasaan dalam ketrampilan mengajar ini maka akan membawa dampak pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa tersebut, perlu diadakan berbagai inovasi atau pembaharuan pendidikan. Salah satu hal penting yang perlu dilakukan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan tersebut adalah dalam bidang teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan tersebut merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan banyak orang, berbagai prosedur, gagasan, peralatan dan organisasi, untuk menganalisis berbagai masalah dan menerapkan, mengevaluasi,

mengelola penyelesaian masalah yang menyangkut kegiatan belajar manusia (AECT, Task Force, 1997:1).

Sementara itu, dalam usaha memanfaatkan media sebagai sarana mengajar, Edgar Dale (1969) mengadakan klasifikasi pengalaman belajar, menurut tingkat yang paling konkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama Kerucut Pengalaman. Pada saat ini pemikiran tersebut, dianut secara luas dalam menentukan media yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu. Dari pengalaman kerucut tersebut kita bisa mengamati bahwa pengajaran yang paling konkrit adalah pengajaran dengan menggunakan benda asli atau nyata. Kemudian naik ke tingkat selanjutnya adalah pengalaman tiruan yang diatur termasuk didalamnya media model, dan pada akhirnya pengalaman yang abstrak. Kerucut pengalaman di atas, dapat pula kita gunakan untuk menentukan media pengajaran, khususnya dalam bidang studi IPS pada siswa sekolah dasar kelas V. Media tersebut, pada hakekatnya merupakan sarana guna menunjang proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, bidang studi IPS perlu pemanfaatan media model, yang pada gilirannya akan meningkatkan perolehan hasil belajar.

Dari berbagai uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan komputer, pendidikan diharapkan akan dapat membangkitkan motivasi belajar serta meningkatkan prestasi siswa, terutama dalam mata pelajaran IPS. media komputer mempunyai sifat seperti benda aslinya, praktis, dapat menonjolkan segi pentingnya dan mengurangi segi yang kurang penting, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa untuk membantu memahami materi pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan perolehan belajar. Di samping itu, komputer juga dapat diberikan, dengan beberapa pertimbangan : (1) media dapat menyajikan gambar-gambar atau model tiruan yang sudah dipersiapkan sebelumnya, dan (2) siswa dapat memanfaatkan secara optimal panca indera (mata) dengan melihat tayangan dikomputer atau penjelasan melalui layar LCD.

Disisilain Degeng (2000:7-8) mengatakan: “media memungkinkan siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, yang sesuai dengan modul atau pembelajaran berprogram yang dapat mempercepat kemampuan masing-masing siswa”.

Dengan mendasarkan pada kajian tersebut di atas, maka penulis perlu mengadakan penelitian pada bidang studi IPS dengan menggunakan pendekatan

komputer multimedia sebagai media pembelajaran. Dengan media Komputer ini diharapkan pembelajaran IPS dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa kelas 5 pada SDN Kepatihan 04 Kaliwates Jember.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) ini menggunakan 2 siklus, tiap siklus meliputi beberapa tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, evaluasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kepatihan 04 Kaliwates Jember pada kelas 5 tahun 2012/2013. Adapun jumlah siswa yang dijadikan sebagai obyek penelitian sebanyak 42 orang siswa.

Faktor-faktor yang diteliti meliputi (1) keaktifan siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung, (2) apakah medi pembelajaran komputer menjadi-kan pembelajaran yang efektif, dan (3) apakah hasil belajar siswa selama pelaksanaan tindakan yang diterapkan mempengaruhi terhadap peningkatan hasil belajar atau prestasi belajar siswa. Acuan patokan norma dalam pembelajaran IPS di kelas 5 sekolah dasar ini dapat dinyatakan mencapai ketuntasan jika siswa mencapai 70% dari skor ideal, namun tinjauan keberhasilan klasikal kelas dinyatakan berhasil dan tuntas apabila mencapai skor minimal 85% dari jumlah siswa dalam kelas penelitian.

### **Prosedur penelitian**

Penelitian tindakan kelas dilakukan sampai 2 siklus, setiap siklus terdiri 4 tahapan, tahapan dan prosedur penelitian tindakan ini meliputi tahapan:

- a. tahapan perencanaan, tahapan ini meliputi:
  1. mempersiapkan materi pembelajaran IPS,
  2. membuat rencana pembelajaran atau RPP,
  3. mempersiapkan buku pelajaran dan buku penunjang lainnya,
  4. menyusun pedoman observasi, menyiapkan media komputer,
  5. mempersiapkan format penilaian.
- b. tahap pelaksanaan kegiatan, meliputi:
  1. menyampaikan tujuan pembelajaran,
  2. membentuk kelompok belajar yang terdiri 5 sampai 6 siswa,
  3. menjelaskan materi dengan bantuan media komputer dan LCD,
  4. memberikan waktu untuk umpan balik pada masing-masing kelompok,

- 5. melakukan pengamatan kelas.
- c. tahap evaluasi dan observasi, meliputi:
  - 1. pemberian tes secara tertulis pada semua siswa yang menjadi obyek penelitian,
  - 2. melakukan kegiatan observasi pada setiap siklus oleh observer termasuk kegiatan siswa, kegiatan guru saat pembelajaran dan tanggapan siswa terhadap metode yang dipergunakan guru.
- d. tahapan refleksi
  - 1. kegiatan yang dilakukan guru beserta observer untuk menganalisis baik kegiatan guru, perhatian siswa, serta tingkat keberhasilan siswa yang nanti akan dipergunakan perbaikan dalam pembelajaran siklus ke 2 atau siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini, menggunakan: 1) tes tulis, 2) informasi dari observer dengan menggunakan teman sejawat, 3) menggunakan dokumenter yang dipergunakan untuk mengetahui kehadiran siswa serta pengamatan langsung untuk melihat atau mengamati perilaku siswa saat pembelajaran.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

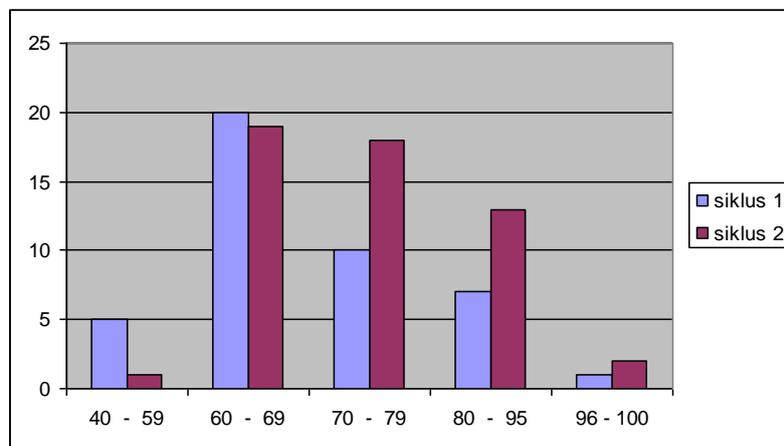
Berdasarkan pengamatan selama kegiatan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2, aktivitas siswa dan guru berada pada kategori baik. Semua siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa dalam menanyakan permasalahan yang terkait dengan tugas individual dalam hal pengungkapan sejarah berdirinya candi serta faham yang dianut oleh masyarakat ketika candi didirikan. Kinerja subyek penelitian selama pembelajaran menunjukkan hasil yang baik. Hal ini sesuai dengan penilaian observer yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Evaluasi.

| No.    | Rentangan Nilai | Evaluasi 1   |     | Evaluasi 2   |     |
|--------|-----------------|--------------|-----|--------------|-----|
|        |                 | Jumlah Siswa | %   | Jumlah Siswa | %   |
| 1      | 40 - 59         | 5            | 20% | 1            | 0%  |
| 2      | 60 - 69         | 20           | 20% | 19           | 10% |
| 3      | 70 - 79         | 10           | 50% | 18           | 50% |
| 4      | 80 - 99         | 1            | 10% | 12           | 30% |
| 5      | 100             | 1            | 0%  | 2            | 10% |
| Jumlah |                 | 42           |     | 42           |     |

Tabel tersebut menunjukkan hasil perubahan nilai yang semakin meningkat, berarti pola pendekatan berbantuan komputer dapat diterapkan di sekolah dasar dalam meningkatkan minat belajar IPS. Jika diperlihatkan tentang prosentase perubahannya maka dapat dilihat secara sepintas pada ketuntasan belajar siswa. Yang semula siswa belum tuntas dari siklus 1 adalah 40% siklus ke 2 menjadi 10% artinya menunjukkan ketidak tuntasannya menurun 30%.

Dengan semakin sedikitnya yang belum tuntas pada siklus ke 2 sebanyak 2 siswa menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam minat membaca huruf, kata, dan suku kata dengan pendekatan berbantuan komputer mengalami peningkatan, kondisi meningkatnya minat belajar IPS yang dijabarkan dalam prosentase di atas sangatlah jelas, sehingga pencapaian target dengan standar yang ditetapkan yaitu dengan standar ketuntasan minimal nilai 70 mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dengan demikian maka asumsi yang menyatakan bahwa penggunaan pendekatan berbantuan komputer dapat meningkatkan minat belajar siswa sangatlah beralasan serta hasilnya dalam realita di kelas untuk siswa sekolah dasar yang ada di SD Kepatihan 04 Jember sangat memuaskan. Jika digambarkan dalam bentuk diagram maka akan terlihat sebagai berikut:



Gambar 1. Perolehan Hasil Belajar Siklus 1 dan 2

Perubahan-perubahan yang terjadi akibat perlakuan penelitian dengan menggunakan pendekatan berbantuan komputer, sangat tepat dan efektif untuk dipergunakan serta dilaksanakan dalam meningkatkan minat membaca siswa pada jenjang sekolah dasar, khususnya di SD Negeri Kepatihan 04 Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2012/2013.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian dan kajian, yang berikutnya ditindak lanjuti dengan penelitian yang selanjutnya dianalisis maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut ini:

1. Penerapan pendekatan pembelajaran berbantuan atau bermedia komputer dalam meningkatkan prestasi siswa pada siklus 1 masih nampak belum optimal hal ini terlihat masih adanya siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan minimal.
2. Pada perlakuan siklus 2 pola pendekatan pembelajaran berbantuan atau bermedia komputer dalam meningkatkan minat membaca siswa dapat dinyatakan terjadi peningkatan karena adanya pembenahan pendekatan hasil dari refleksi siklus 1.
3. Kegiatan belajar-mengajar pembelajaran bidang studi IPS, dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbantuan atau bermedia komputer dapat dikatakan efektif, karena dapat meningkatkan prestasi serta minat membaca bagi siswa pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar Negeri Kepatihan 04 Jember Tahun Pelajaran 2009/2010”

Berdasarkan kesimpulan tersebut di atas maka peneliti perlu memberi saran-saran berikut ini:

- (1) Pada hakekatnya Pembelajaran bidang studi IPS merupakan suatu proses. Agar proses itu dapat terlaksana dengan baik, perlu kiranya Pembelajaran dikelola dengan menekankan pada proses juga. Oleh karena itu sangat baik kalau Pembelajaran tersebut diimplementasikan dengan pendekatan bermain. Atas dasar itu, para guru disarankan untuk mencoba menerapkan pendekatan pembelajaran bermedia komputer pada siswa didik, yang mengarah pada pendekatan bermain.
- (2) Untuk meningkatkan (mengembangkan) pemahaman siswa dalam memahami bidang studi IPS, hendaknya guru berperan aktif dalam penggunaan media komputer yang bergambar dioptimalkan.
- (3) Membiasakan (memberi arahan) pada siswa untuk berani bertanya jika siswa mengalami kesulitan dalam membaca atau merangkai kata, sehingga siswa terhindar dari rasa minder atau merasa rendah diri.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Gagne, RM. Briggs, Lj Wager, W.W. 1998. *Principle of Instructional Design*, Holt, Rinehart and Winston. New York.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru.
- Harris & Aldridge. 1983. *Dalam Game Pembelajaran Untuk Memupuk Belajar Siswa*. Bandung: Tarsito.
- Harsja, W. Bachtiar. 1984. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Lifiatno Haris. 2003. *Pengaruh Pembelajaran Komputer Multi Media dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Tesis: Univ. Adibuana Surabaya.
- Nasution S. 1955. *Dedaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudirman AM. 1982. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali.
- Wina Sanjaya. 2007. *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana.
- Winkel, W.S. 1997. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.