



Media Engklek Gunung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Payaman

Mia Novita Annur^{1✉}, Sumarwiyah², Imaniar Purbasari³

Universitas Muria Kudus¹²³

Email : Mianovita40@gmail.com¹, Sumarwiyah@umk.ac.id²,
imaniar.purbasari@umk.ac.id³

Received: 2020-07-20; Accepted: 2020-08-27; Published: 2020-08-31

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media Engklek Gunung (EKU) pada siswa kelas V SDN 1 Payaman Kudus tahun ajaran 2019/2020. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Pada setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan dan empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dan sumber data adalah guru dan siswa yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik uji validasi data yang digunakan adalah Expert Judgement. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa aspek pengetahuan IPS pada siklus I 44,82% dengan nilai rata-rata 64,82 dan pada siklus II 82,76% dengan rata-rata 82,58. Pada Bahasa Indonesia pada siklus I 58,62% dengan rata-rata 70,51 dan pada siklus II 75,87% dengan rata-rata 83,63. Sedangkan pada hasil belajar siswa aspek keterampilan pada siklus I memperoleh 55,34% dan mengalami peningkatan pada siklus II 78,20%. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penerapan model EKU dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDN 1 Payaman tahun ajaran 2019/2020.

Kata Kunci: *EKU; Hasil Belajar Pengetahuan; Hasil Belajar Keterampilan*

Abstract


The purpose of this research is to improve the students learning outcomes by the applying EKU media in fifth grade students of the SDN 1 Payaman Kudus in a academy year 2019/2020. The approachment of this research is classroom action research wich consist of two cycles. Each cycle consists of two confluence and four phase, they are: planning, action implementation, observation, and reflection. the subject and data resources were teacher and students which consists of 29 students. The data collection techniques used interview, observation, documentation and test. The validaty data techniques used Expert Judgement. The resech data analysis used quantitative and qualitative. The result of this research show that the student learning outcomes improved in each cycle. Percentage of classical students learning outcome the percentage of classical completeness in outcomes learning social knowledge scincence in the first cycle 44,82% with an average 64,82 and in cycle 82,76% with an average 82,58. In Indoneisan in the first cycle 58,62% with an average 70,51 and the second cycle 75,87% with an average 83,63. While in the outcomes of student learning in the aspect of skills in the first gained 55,34% and increased in the second with 78,20%. Based on the research result, it can be concluded that the application of EKU media can to improve students learning outcomes in fifth grade students of the SDN 1 Payaman Kudus in a academy year 2019/2020.

Keywords: *EKU; Learning Outcomes of Knowledge; Learning Outcomes of Skills.*

Copyright © 2020, Author.

This is an open-access article under the **CC BY-NC-SA 4.0**



 DOI: <https://doi.org/10.47453/edubase.v1i2.134>.

How to Cite : ANNUR, Mia Novita; SUMARWIYAH, Sumarwiyah; PURBASARI, Imaniar. Media Englek Gunung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Payaman. EduBase : Journal of Basic Education, [S.l.], v. 1, n. 2, p. 30 - 40, aug. 2020. ISSN 2722-1520.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan pada zaman sekarang ini semakin lama semakin berkembang. Perkembangan tersebut terjadi pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang menjadikan adanya dampak yang lebih positif terhadap mutu pendidikan. Hal tersebut juga berlaku pada dunia pendidikan di Indonesia. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Mulai dari adanya perubahan pada kurikulum, menyediakan anggaran khusus untuk pendidikan, meningkatkan kualitas dan mutu tenaga pengajar, sampai membangun dan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung demi meningkatkan rasa nyaman siswa di kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Tugas sebagai seorang guru atau tenaga pengajar dan pendidik salah satunya adalah menjadikan kegiatan pembelajaran semenarik mungkin sehingga dapat menarik perhatian dan menjadikan siswa ikut berperan aktif di dalamnya.

Guru sudah semestinya memiliki kompetensi dalam menciptakan kegiatan belajar yang berkualitas dan juga guru semestinya memiliki kompetensi menciptakan pembelajaran yang menjadikan siswa atau peserta didik melakukan aktivitas belajar (Sudjana, 2009).

Hasil belajar erat kaitannya dengan proses kegiatan pembelajaran. Setiap siswa tentunya mengharapkan hasil belajar yang baik setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Menurut Susanto Ahmad, (2013) berpendapat bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Agar hasil belajar siswa menjadi baik, seorang guru harus memberikan motivasi-motivasi yang membangun sehingga dapat terwujudnya kondisi kelas seperti yang diharapkan. Motivasi belajar siswa dipengaruhi banyak faktor yaitu faktor dalam diri dan faktor dari luar diri siswa (Daryanto, 2012). Siswa yang melakukan aktifitas belajar banyak dipengaruhi oleh adanya dorongan atau motivasi (Hanafi, 2020). Peranan motivasi dalam belajar adalah saat akan memulai belajar, saat sedang belajar, saat berakhirnya belajar untuk menentukan penguatan belajar dan memperjelas tujuan belajar serta menentukan ketekunan belajar (Khoerunisa, 2020).

Namun melihat kenyataan yang terjadi di kelas V SDN 1 Payaman pada pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia siswa cenderung cepat merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, apalagi pada saat pelajaran yang materi bacaanya banyak mereka akan malas untuk membaca dan cenderung ramai sendiri atau bahkan mengganggu siswa lainnya. Hal ini disebabkan karena guru tidak melakukan pembelajaran dengan menyenangkan. Selain itu pembelajaran yang dilakukan oleh guru monoton dan menggunakan metode ceramah saja. Padahal dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah melakukan suatu perbuatan untuk bersenang-senang dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak (Nurdiani, 2013) Anak-anak dapat belajar melalui permainan mereka. Pengalaman anak pada saat bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dengan dukungan dari orang dewasa akan membantu anak berkembang secara optimal (Mutiah, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti, hasil belajar siswa masih belum maksimal sehingga mengakibatkan banyak yang tidak tuntas KKM

pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia adalah 75. Dari total 29 siswa yang terdapat di kelas V SD N 1 Payaman jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas KKM dalam muatan IPS yaitu mendapatkan persentase ketuntasan klasikal sebesar 27,58% dengan rata-rata 68,97. Sedangkan untuk muatan Bahasa Indonesia mendapatkan persentase ketuntasan klasikal sebesar 48,28% dengan rata-rata 74,13.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan dari faktor guru dan faktor siswa. Faktor dari guru adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif. Sedangkan faktor dari siswa adalah siswa mudah merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan kondisi tersebut peneliti berusaha memberikan solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

Peneliti mencoba untuk memberikan saran dengan menggunakan media inovatif. Menurut (Pribadi, 2017) penggunaan media pembelajaran akan mendorong keterlibatan siswa di dalam melakukan proses pembelajaran. Begitu juga pendapat yang dikemukakan oleh Arini dalam Alghazali (2019) bahwa penggunaan media sebagai bantuan pembelajaran dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa yang lambat belajar di kelas biasa/normal. Keterlibatan siswa dalam melakukan proses pembelajaran akan mendorong munculnya sikap positif terhadap materi pelajaran. Hal ini tentu saja akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran juga dianggap membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Menurut Supriyono (2019) ada beberapa cara efektif untuk merancang media pembelajaran dengan baik: 1) media harus dirancang dengan sesederhana mungkin sehingga siswa dengan mudah dapat memahaminya, 2) media hendaknya dirancang dengan pokok bahasan yang akan diajarkan, 3) media sebaiknya dirancang tidak terlalu rumit agar siswa tidak menjadi bingung tetapi tidak mengurangi fungsi dan makna media itu sendiri, 5) media dapat dirancang dengan menggunakan bahan yang murah dan dapat ditemui sehingga tidak menyulitkan guru dalam merancangnya.

Media tersebut berupa media EKU yang merupakan singkatan dari Engklek Gunung. Media EKU ini merupakan perpaduan antara materi pelajaran dengan permainan tradisional yang diterapkan pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia pada tema peristiwa dalam kehidupan di kelas V SDN 1 Payaman.

Permainan engklek dalam bahasa Bengkulu disebut juga Lompek Kodok yang artinya Lompat Kodok (Depdikbud: 1984). Sedangkan menurut Wardani (dalam Apriani, 2013) Permainan engklek atau juga yang disebut somdah merupakan permainan yang menggunakan bangun media persegi empat yang digambar di lantai ataupun tanah. Ada bermacam-macam bentuk permainan engklek, pada penelitian kali ini peneliti menggunakan engklek yang berbentuk gunung dimana yang biasanya ada puncak permainan berbentuk persegi tetapi pada engklek gunung berbentuk setengah lingkaran sehingga menyerupai gunung. Menurut Leli Prastiwi dan Panggung Sutapa (dalam Ridwan, 2017) permainan tradisional engklek merupakan permainan melompat dengan menggunakan satu kaki pada petak-petak yang sebelumnya telah digambar pada sebidang tanah dengan pola yang beragam.

Menurut Dharmamulya dalam (Nugroho, 2017) mengatakan bahwa unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai kebebasan, rasa berteman, nilai demokrasi, nilai kepemimpinan, rasa tanggung jawab, nilai kebersamaan dan saling membantu, nilai kejujuran dan sportivitas.

Anak pada zaman sekarang ini cenderung lebih senang memainkan gadget daripada permainan tradisional. Hal tersebut tentunya tidak baik untuk perkembangan anak atau siswa itu sendiri karena mereka kurang bergaul atau beradaptasi dengan lingkungannya dan menjadikan mereka penyendiri. Selain itu mereka akan menjadi malas bergerak dan itu tidak baik untuk perkembangan dan pertumbuhannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat M Zainul Wathani (dalam Lestari, 2017) yang menjelaskan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan anak kurang beraktifitas dan bermain adalah teknologi

Pada sekarang ini pembelajaran tidak hanya berbicara tentang kemampuan kognitif saja akan tetapi juga afektif dan psikomotorik. Penggunaan konsep belajar sambil bermain merupakan salah satu cara yang biasa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran apalagi dengan karakteristik anak SD yang masih senang bermain. Belajar sambil bermain menjadikan pembelajaran tidak hanya monoton berfokus pada materi saja sehingga hasil belajar siswa baik pada setiap pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas penggunaan permainan engklek dapat membawa pengaruh psikologis yang baik untuk siswa dan pada akhirnya akan meningkatkan minat siswa untuk belajar. Oleh karena itu, diharapkan dengan penggunaan media EKU dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa di SD dengan penggunaan media EKU.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2019-Februari 2020 bertempat di kelas V SDN 1 Payaman. Desain tindakan yang siklus yang dipilih dalam penelitian ini yaitu menggunakan model dari Kemmis dan Mc Taggart yang di dalamnya diawali dengan tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan yang telah disesuaikan dengan kondisi dan hasil peningkatan yang diharapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui materi yang akan diajarkan. Metode yang digunakan yaitu presentasi kelas, diskusi, permainan, turnamen dan penghargaan. Metodenya adalah presentasi dengan cara menjelaskan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan dan peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan, berdiskusi dalam kelompok dan menjawab pertanyaan, melakukan permainan dibantu dengan media EKU, turnamen kelompok dan pemberian penghargaan untuk kelompok. Diharapkan dengan pengaplikasian metode dan pemanfaatan media tersebut akan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

Kriteria keberhasilan tindakan pembelajaran yang harus dicapai siswa memperoleh Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) belajar $\geq 75\%$. Sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai peningkatan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dari seluruh siswa diharapkan untuk mencapai nilai KKM lebih dari 75 atau sekurang-kurangnya 22 siswa tuntas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berasal dari guru dan siswa serta arsip data dokumen tidak lupa menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi dan tes. Observasi dilakukan menunjang pengamatan yang dilakukan terhadap gejala-gejala yang

timbul pada saat penelitian berlangsung. Untuk mengetahui kualitas proses pembelajaran di dalam kelas V SD N 1 Payaman, dilakukan observasi kepada siswa.

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah wawancara terstruktur, artinya pertanyaan yang digunakan sudah dibuat sebelumnya. Penggunaan wawancara terstruktur ini bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka. Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru kelas V dan siswa kelas V SDN 1 Payaman.

Demi kepentingan peneliti dan penelitian agar lebih akurat, diperlukan beberapa foto-foto kegiatan selama penelitian berlangsung dan dokumen sebagai bukti. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk melengkapi laporan akhir yang dibuat oleh peneliti dan juga daftar beberapa dokumen seperti daftar nama siswa kelas V SDN 1 Payaman serta nilai sebelum dilakukannya penelitian.

Soal tes yang digunakan mengetahui hasil belajar siswa ranah kognitif menggunakan soal evaluasi terdiri dari 10 soal uraian dimana di dalamnya terdapat 5 soal muatan IPS dan 5 soal muatan Bahasa Indonesia. Teknik uji validitas data yang digunakan adalah Expert Judgement. Sedangkan hasil belajar siswa ranah psikomotorik menggunakan lembar rubik penilaian. Di lembar rubik tersebut sudah ada nama dan nomer absen siswa. Observer dalam penelitian ini adalah teman sejawat. Nantinya observer mengisi lembar tersebut dengan skoring. Skor yang digunakan adalah rentang 1-4.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Payaman yang menggunakan metode analisis deskriptif. Penyajian data menggunakan tabel dan diagram. Sedangkan untuk analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi terhadap proses pembelajaran di dalam kelas V SD N 1 Payaman, dilakukan observasi kepada siswa. Sedangkan data analisis dari hasil wawancara tentang alasan yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Payaman sebelum ataupun sesudah penelitian berlangsung. Setelah peneliti pengumpulan data yang telah didapatkannya, maka peneliti akan menganalisisnya dengan cara sedemikian rupa selanjutnya data tersebut akan di sajikan dalam bentuk tabel, diagram dan sebagainya setelah itu data-data tersebut akan diperiksa kebenarannya dan baru ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan EKV dalam pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah, yaitu: 1) siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok akan mengirim perwakilannya. 2)menentukan siapa yang akan main terlebih dahulu dengan hompimpah, 3) permainan dimulai dengan melempar gacuk kedalam satu bidang atau kotak engklek, 4) gacu tidak boleh keluar garis kotak, jika keluar maka akan dianggap gugur dan dilanjut ke pemain selanjutnya, 5) kotak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak, 6) pemain yang berhasil melempar gacuk tepat pada bidang atau kotak kemudian melompat dengan satu kaki untuk melewati semua kotak, 7) saat sampai dikotak terakhir, pemain kembali dan mengambil gacu masih dengan satu kaki sambil sedikit jongkok, 8) jika berhasil mengambil dan kembali kestart, pemain akan mengamati gambar yang berhubungan dengan kartu soal yang akan dijawab, 9) jika berhasil menjawab maka pemain tersebut akan mendapatkan poin dan jika tidak maka pemain selanjutnya akan berganti memainkannya, 10) kartu soal yang tidak

terjawab akan disimpan oleh guru dan nantinya akan dibahas bersama-sama, 11) hal itu terus berlanjut sampai semua kartu soal berhasil terjawab dan ditemukan pemenangnya.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil kognitif dan psikomotorik siswa, hasil penelitian yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media EKV pada siswa kelas V SDN 1 Payaman dengan muatan IPS dan Bahasa Indonesia pada tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan”, subtema 1 “ Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” dan subtema 2 “ Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan” terdapat peningkatan yang signifikan.

Peningkatan hasil belajar ranah kognitif dilakukan melalui penilaian yang dilaksanakan pada akhir siklus sedangkan pada ranah psikomotorik dilakukan pada setiap pertemuan. Berikut tabel perbandingan hasil penilaian ranah kognitif dan psikomotorik yang menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II.

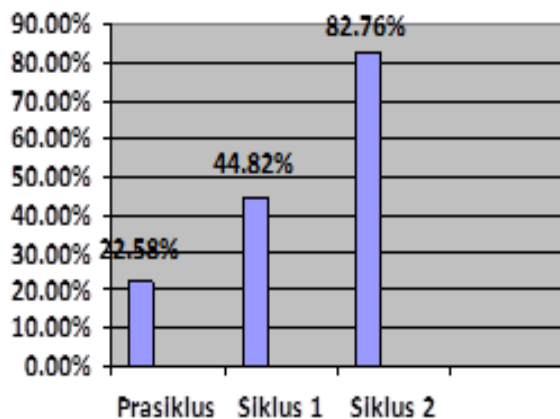
Tabel 1. Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa siklus I dan Siklus II

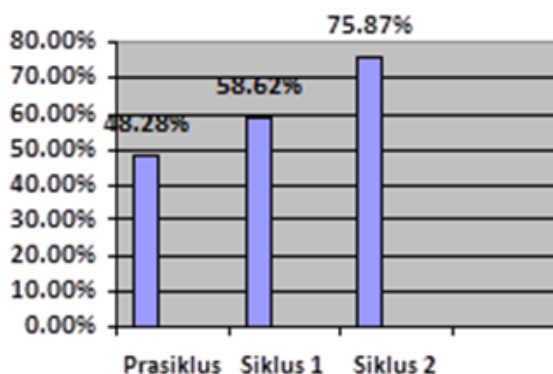
Hasil Belajar		Siklus I	Siklus II	% Siklus I	% Siklus II
Kognitif	IPS	13 tuntas	16 tuntas	44,82%	82,76%
	Bahasa Indonesia	17 tuntas	22 tuntas	58,62%	75,87%
Psikomotorik		22 tuntas	27 tuntas	55,34%	78,20%

Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang meningkat dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Perbandingan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram dibawah ini. Berikut diagram peningkatan hasil belajar siswa.

A. Ranah Kognitif atau Pengetahuan

Peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dilakukan penilaian melalui tes evaluasi pada setiap akhir siklus. Tes merupakan bentuk penguasaan, karena dengan adanya tes yang dilakukan diharapkan dapat mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru (Purwanto, 2016). Pemberian tes bertujuan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa mengenai peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media EKV.



Gambar 1.**Diagram Peningkatan Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar IPS Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II****Gambar 2.****Diagram Peningkatan Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Bahasa Indonesia Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II**

Berdasarkan hasil prasiklus dari total 29 siswa yang terdapat di kelas V SD N 1 Payaman jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas KKM dalam muatan IPS yaitu mendapatkan persentase ketuntasan klasikal sebesar 27,58% dengan rata-rata 68,97. Sedangkan untuk muatan Bahasa Indonesia mendapatkan persentase ketuntasan klasikal sebesar 48,28% dengan rata-rata 74,13. Oleh karena itu, perlu dilakukannya tindakan perbaikan sehingga hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Payaman tahun ajaran 2019/2020 dapat meningkat. Tindakan perbaikan dilakukan dengan menerapkan media ECU dalam meningkatkan hasil belajar siswa aspek pengetahuan dan aspek keterampilan.

Setelah dilakukannya perbaikan terhadap hasil belajar siswa ketuntasan klasikal siswa meningkat pada aspek pengetahuan muatan IPS terdapat yang pada semula prasiklus 27,58% dengan rata-rata 68,97 meningkat menjadi siklus I 44,82% dengan rata-rata 66,82 sedangkan untuk muatan Bahasa Indonesia juga mengalami peningkatan yang semula pada prasiklus 42,28% dengan rata-rata 74,13 menjadi siklus I 58,62% dengan rata-rata 70,51.

Dalam pelaksanaan siklus I ini terdapat beberapa permasalahan misalnya saja siswa masih kurang fokus dalam pembelajaran. Menurut Jamaris (2014) kesulitan perhatian mencakup kesulitan dalam memfokuskan perhatian pada suatu kegiatan dan kesulitan dalam menghentikan perhatian. Pemberian teguran dapat dilakukan agar siswa tidak mengulanginya lagi. Sesuai dengan pendapat dari Darmadi (2009) agar pemberian hukuman efektif maka harus dikaitkan dengan pemberian kegiatan baik, penguatan positif ataupun negatif.

Selain itu siswa juga masih ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan yang telah diajukan. Surya (2007) mengatakan bahwa gejala tidak percaya diri membuat seseorang tidak mampu memfokuskan perhatian, kehilangan konsentrasi pikiran dan menurunkan kemampuan serta daya juang. Lestari (2013) mengatakan bahwa peningkatan percaya diri siswa didapat melalui proses belajar menggunakan metode guru, serta didukung dengan

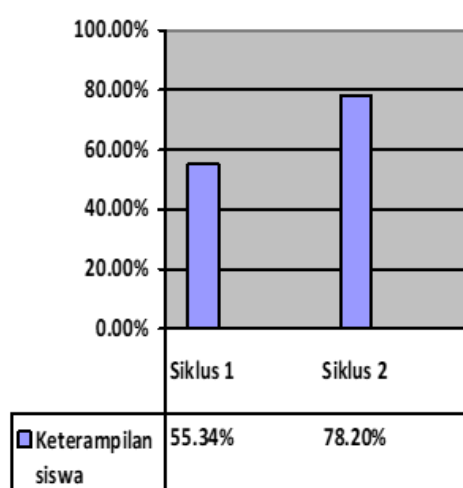
penggunaan media pembelajaran sehingga kegiatan melatih kepercayaan diri siswa semakin efektif. Selain itu juga dengan pemberian motivasi. Setelah motivasi timbul dalam diri siswa, maka mereka juga akan ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Darmadi (2009) motivasi merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan siswa dalam belajar dan secara otomatis menunjang keberhasilan guru dalam mengelola proses pembelajaran.

Ada juga siswa yang kesulitan dalam menyerap materi pelajaran. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Sesuai dengan pendapat dari Subini (2011) mengatakan bahwa anak yang mengalami kesulitan dalam belajar akan sukar menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dia akan menjadi malas belajar, selain itu anak kesulitan untuk menguasai materi, bahkan menghindari pelajaran dan mengabaikan tugas yang diberikan guru. Pemberian motivasi dilakukan agar siswa menjadi lebih baik lagi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Subini (2011) tidak hanya anak dengan kecerdasan normal saja yang harus memiliki motivasi, anak yang mengalami gangguan kesulitanpun “wajib” mempunyai motivasi belajar. Proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa mampu membuat siswa menjadi lebih giat belajar dan aktif dalam mengikuti poses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Setelah dilakukannya perbaikan maka hasil belajar siswa pada siklus II ini terjadi peningkatan. Pada muatan IPS menjadi 82,76% dengan rata-rata 82,58. Sedangkan untuk muatan Bahasa Indonesia pada siklus II menjadi 75,87% dengan rata-rata 83,63. Hasil tersebut telah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 75%.

B. Ranah Psikomotorik atau Keterampilan

Peningkatan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik dilakukan penilaian melalui lembar observasi pada setiap pertemuan.



Gambar 3.

Perbandingan analisis persentase keterampilan siswa siklus I dan siklus II

Rata-rata skor observasi hasil belajar siswa ranah keterampilan juga mengalami kenaikan pada setiap siklus I dan siklus II dengan penerapan media Eku. Pada siklus I

keterampilan siswa mencapai 55,34% dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 78,20%. Hasil tersebut telah mencapai indikator kinerja penelitian untuk keterampilan siswa 75%.

Kristiningtyas (2017) mengatakan bahwa pada dasarnya siswa belajar melalui interaksi-interaksi yang dibangunnya dengan orang dewasa dan teman-teman lainnya yang dianggap lebih mampu. Pada saat proses belajar siswa harus lebih aktif dalam melakukan kegiatan, aktif berfikir dan aktif menyusun konsep belajar serta memberikan makna terhadap hal baru yang sedang dipelajarinya.

Terjadinya peningkatan karena siswa sudah mampu mengikuti instruksi-instruksi yang diberikan dan siswa sudah terbiasa dengan penggunaan media EKV. Selain itu siswa juga sudah mulai aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta mau mengikuti arahan yang diberikan. Siswa terus diberikan motivasi yang membangun untuk meningkatkan kepercayaan dirinya. Menurut Aristiani (2016) Percaya diri merupakan salah satu aspek yang penting bagi seseorang untuk dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Jika seseorang memiliki bekal rasa percaya diri yang tinggi, maka individu tersebut akan mampu mengembangkan potensi di dalam dirinya dengan mantap. Siswa yang memiliki rasa percaya diri dia memiliki sikap tenang, mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai, mampu menetralisasi ketegangan, mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi, memiliki kecerdasan, keahlian dan keterampilan yang dapat menunjang kehidupan. Rasa percaya diri yang terbentuk dalam diri siswa membuat siswa yakin akan kemampuan yang dimilikinya sehingga hal tersebut membawa dampak yang positif sehingga menjadikan modal dan motivasi dirinya agar selalu berprestasi (Asiyah et al., 2019). Menurut Darmadi (2009) memotivasi merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan siswa dalam belajar dan secara otomatis juga menunjang keberhasilan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Murtono (2017) faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kecerdasan, faktor fisiologis, sikap, minat, bakat, serta motivasi. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor dari lingkungan, dan faktor masyarakat.

Penerapan media EKV dalam muatan IPS dan Bahasa Indonesia membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas V SDN 1 Payaman tahun ajaran 2019/2020. Pembelajaran dinilai lebih bermakna karena siswa ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan pendapat Bruner (dalam Mahmudah, 2013) yang mengatakan bahwa penggunaan media dapat membantu siswa dalam memperoleh pengalaman belajar melalui gambar/symbol yang saling berinteraksi satu sama lain dalam upaya untuk memperoleh pengalaman baru dan pengalaman baru tersebut serupa hasil belajar.

Penelitian ini jika dikaitkan dengan penelitian dari Sri Nugraha (2016), maka usaha yang digunakan dalam mengatasi permasalahan pada masing-masing penelitian sama yaitu menerapkan media pembelajaran engklek. Permasalahan pada penelitian tersebut adalah pengujian kelayakan permainan engklek dan hasil belajar pada siswa kelas VIII SMPN 1 Tulungagung pada tahun ajaran 2015/2016 dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal sebanyak 75%.

Selain itu penelitian lain dilakukan oleh Ridwan (2017) menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat dengan menggunakan metode permainan

tradisional engklek, ini terlihat dari hasil uji-t pretest sebesar 3,77 dan uji-t posttest sebesar 19,05 ini memperlihatkan bahwa siswa merasa tertarik dan senang belajar dan bermain dalam permainan tradisional engklek.

Berdasarkan hasil dari kedua penelitian tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan dan cara yang sama untuk mengatasi permasalahan yang menjadi pembahasan pada saat penelitian. Pada penelitian ini media EKU diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Payaman tahun ajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka hasil penelitian dapat menjawab rumusan masalah dan dikatakan berhasil. Hal ini karena hasil penelitian tersebut telah mencapai indikator kerja yang ditetapkan yaitu 24 siswa tuntas dalam muatan IPS dengan persentase 82,76% dan 22 siswa tuntas dalam muatan Bahasa Indonesia dengan persentase 75,87%, sedangkan untuk keterampilan siswa sudah mencapai 78,20%.

KESIMPULAN

Adanya peningkatan pada hasil belajar siswa pada kelas V SDN 1 Payaman terlihat pada proses pembelajaran menggunakan media EKU yang berlangsung selama dua siklus, dengan muatan IPS dan Bahasa Indonesia pada tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan”, subtema 1 “ Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” dan subtema 2 “ Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan”.

Hasil tes hasil belajar yang dilakukan pada setiap akhir siklus pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang dapat dilihat pada siklus I menuju ke siklus II. Pada muatan IPS aspek pengetahuan ketuntasan klasikal mencapai 82,76% sedangkan Bahasa Indonesia mencapai 75,87% dan aspek keterampilan ketuntasan klasikal mencapai 78,20%. Dengan demikian penelitian ini dikatakan berhasil karena media EKU bisa meningkatkan hasil belajar siswa .

DAFTAR PUSTAKA

- Alghazali, M. I. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar Dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 269–282.
- Apriani, D. (2013). Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 2(1).
- Aristiani, R. (2016). Meningkatkan percaya diri siswa melalui layanan informasi berbantuan audiovisual. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(2).
- Asiyah, A., Walid, A., & Kusumah, R. G. T. (2019). Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 217–226.
- Darmadi, Hamid. 2009. *Kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto, M. R. (2012). Model pembelajaran inovatif. *Yogyakarta: Gava Media*.
- Dekdikbud. 1984. *Permainan Rakyat Daerah Bengkulu*. Jakarta.
- Hanafi, A. (2020). Kecenderungan Anak Bermain Gawai Hubungannya Dengan Motivasi Dan Prestasi Belajar. *EduBase*, 1(1), 30–40.

- Khoerunisa, T. (2020). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar Islam Terpadu Nuurusshiddiiq Kedawung Cirebon. *EduBase*, 1(1), 84–92.
- Lestari, Ayu. 2013. *Studi Kasus Tentang Rasa Percaya Diri Beserta Penyebabnya*. Universitas Pattimura. Vol.3, No. 1.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Kencana.
- Murtono. 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: Wade Group.
- Nugroho, Febrian. 2017. *Pemahaman Siwa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul*. Disertasi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini (Study Kasus Di PAUD Daarul Piqri Kelurahan Leuwigajah Cimahi Selatan). *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 2(2), 85–93.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media.
- Ridwan, S. D. (2017). OPTIMALISASI HASIL BELAJAR IPS MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL. *JIPSINDO*, 4(1).
- SRI NUGRAHA, H. (2016). Kelayakan Media Permainan Engklek sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Pencernaan Makanan. *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS*, 4(03).
- Subini, N. (2011). Mengatasi kesulitan belajar pada anak. *Yogyakarta: Javalitera*.
- Sudjana, N. (2009). Penelitian hasil proses belajar mengajar. *Bandung: Rosdakarya*.
- Supriyono, S. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Surya, H. (2007). *Percaya diri itu penting*. Elex Media Komputindo.
- Susanto Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.