

KEEFEKTIFAN MEDIA *POP UP CANDI* BERBANTU MODEL *SNOWBALL THROWING* TERHADAP PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS V SDN KEMBANGARUM 02 MRANGGEN

Henry Sugiarti

Henry.imoet0@gmail.com

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penggunaan media *pop up book* berbantu model pembelajaran *snowball throwing* ini dapat membantu guru dalam mengajar pembelajaran IPS materi Peninggalan Sejarah Candi di Indonesia. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V. Sebelum dilakukan penelitian siswa kelihatan tidak aktif dan tidak semangat dalam kegiatan belajar. Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan media *pop up book* berbantu model pembelajaran *snowball throwing*, minat siswa dalam belajar mulai tumbuh dan tidak merasa bosan dalam belajar, sehingga hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa mencapai KKM. Maka penggunaan media *pop up book* berbantu model pembelajaran *snowball throwing* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V.

Kata Kunci : Media *pop up book* berbantu model *snowball throwing*, dan hasil belajar siswa.

Abstract

The use of pop-up book media-assisted learning model throwing snowball can help teachers in teaching learning material IPS Heritage temple in Indonesia. In addition, this study aims to encourage and increase student learning outcomes V. Prior to this research grade students seem inactive and not in the spirit of learning activities. After doing research using pop-up book media-assisted learning model snowball throwing, student interest in learning began to grow and not feel bored in learning, so that student learning outcomes showed an increase in the average value of students reached the KKM. Then use the pop-up book media-assisted learning model snowball throwing increase the interest and student learning outcomes Class V.

PENDAHULUAN

Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha, dimana manusia itu membina kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan lingkungan tersebut. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha yang dijadikan oleh seseorang mencapai tingkat hidup dan mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual seperti keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara sehingga dapat membuat manusia tersebut menjadi dewasa. Dalam arti dewasa yaitu dimana manusia dapat bertanggung jawab atas tingkah laku atau kehidupan manusia itu sendiri secara biologis, psikologis, paedagogis dan sosiologis. Pendidikan memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak

terutama terhadap pendewasaan anak tersebut, dalam maksud pedewasaan itu sendiri dimana anak memiliki kemampuan melaksanakan tugas hidupnya sendiri dengan melalui perantara orang yang lebih dewasa (orang tua), sekolah, buku dan lingkungan disekitar anak. Menurut UU N0.20 th 2003, pendidikan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan alam dan teknologi saat ini sangatlah pesat dengan menawarkan begitu banyak metode, strategi dan media. Metode, strategi dan media digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, dengan memadukan materi ajar

yang akan diajarkan, selain itu dapat meningkatkan hasil dan minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, guru sangatlah berperan penting dan bertanggung jawab atas peningkatan dan penyempurnaan sistem pendidikan. Maka dari itu, guru harus dituntut untuk memperhatikan strategi belajar mengajar di dalam kelas, sehingga dapat terciptanya situasi yang efektif dan efisien sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru, serta guru harus memperhatikan dan memahami karakteristik siswa dalam proses belajar di dalam kelas. Sedangkan belajar dalam pandangan tradisional yaitu usaha memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan. Dalam pandangan tradisional ini, orang yang dapat menguasai sebuah pengetahuan, maka orang tersebut akan mendapatkan kekuasaan atau disebut dengan *knowledge is power*. Kemudian pandangan modern mengenai belajar adalah proses perubahan perilaku (mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor), berkat interaksi dengan lingkungan. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan.

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Slameto, 2010 : 2). Menurut Arsyad (2009 : 1), berpendapat “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya”. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:10) Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan dan meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian. Aktivitas belajar dimulai dari manusia itu dilahirkan atau dalam kandungan sampai manusia tersebut berada di dalam tanah atau mati, aktivitas tersebut dilakukan oleh manusia di dalam lingkungan keluarga, lingkungan rumah dan lingkungan sekolah. Jadi, dalam proses belajar manusia memerlukan usaha yang terus-menerus dan membutuhkan waktu

cukup lama. Dalam aktivitas belajar yang dilakukan oleh anak-anak dapat berlangsung di dalam lingkungan sekolah atau di dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Dalam belajar banyak faktor dilingkungan yang mempengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran. Faktor yang mempengaruhi adalah faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang dimiliki di dalam diri individu yang sedang melakukan proses belajar. Faktor intern terbagi menjadi 3 yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologi, dan faktor kelelahan. Kemudian faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar siswa dibagi menjadi 3 faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Dalam kegiatan belajar yang dilakukan di dalam ruang belajar oleh sekelompok siswa dan guru disebut dengan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran itu adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru, dalam interaksi ini siswa dan guru saling bertukar informasi, dimana guru memberikan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran, pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik (Benny, 2009:6). Menurut Huda (2013,6) Pembelajaran merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan sekitarnya, yang artinya proses-proses psikologi tidak terlalu banyak tersentuh. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, guru harus menguasai materi selain itu guru juga menentukan strategi pembelajaran, model dan metode pembelajaran serta media yang akan digunakan dalam pembelajaran tersebut. Dalam penyajian pembelajaran yang diberikan oleh guru yang tidak menarik maka dapat mengakibatkan suasana pembelajaran yang tidak efisien dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Kembangarum 02 Kecamatan Mranggen, pencapaian hasil belajar siswa pada materi Peninggalan Sejarah Candi di Indonesia masih dibawah KKM yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu 65. Rendahnya siswa menguasai materi pembelajaran dapat berdampak pada menurunnya mutu pendidikan atau hasil belajar

siswa menurun, sehingga lebih dari 40% siswa masih belum mencapai ketuntasan belajar di sekolah. Selain itu di dalam kelas siswa kurang aktif dalam belajar atau minat siswa dalam belajar berkurang.

Untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian ini memfokuskan pada pembahasan : Apakah keefektifan media *Pop Up Candi* berbantu model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat menciptakan minat siswa dan meningkatkan hasil belajar materi Peninggalan Sejarah Candi di Indonesia kelas V?

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa materi Peninggalan Sejarah Candi di Indonesia dengan menggunakan media *pop up candi* berbantu model pembelajaran *snowball throwing*.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan guru harus menentukan media pembelajaran yang menarik. Melalui media pembelajaran, pemahaman siswa akan lebih dalam dengan melihat gambar dari materi yang diberikan, kutipan jurnal skripsi (Hidayah Nur, 2016:4). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyat, 2014:11). Menurut Sri Anitah (2008 : 2) mendefinisikan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan alat, atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran Peninggalan Sejarah Candi di Indonesia menjadi efektif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up Candi* Untuk mendukung media pembelajaran yang menarik, guru juga harus menentukan model pembelajaran yang menyenangkan. Media *pop-up book* merupakan sebuah alat peraga tiga dimensi yang dapat menstimulasi imajinasi anak serta menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah anak dalam mengetahui penggambaran bentuk suatu

benda, memperkaya perbendaharaan kata serta meningkatkan pemahaman anak.

Pop up book adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putaranya (Bluemel dan Talor, 2012 : 22). Menurut Dzuanda (2011 : 1) menjelaskan pengertian *pop up book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki 3 unsur dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang dapat bergerak ketika halamnya dibuka. Sedangkan menurut Hanifah (2014 : 50) menyimpulkan bahwa *pop up book* merupakan sebuah buku yang memiliki tiga dimensi serta dapat bergerak ketika halamnya dibuka, disamping itu *pop up book* memiliki tampilan yang indah dan dapat ditegakkan.

Media *pop-up book* sebagai media pembelajaran yang menarik dan variatif dapat membuat anak senang serta percaya diri dalam melakukan kegiatan belajar (Umi Hanifah, 2014 : 48). Dalam pembelajaran Peninggalan Sejarah Candi di Indonesia akan digunakan media *Pop Up Candi* sebagai media pendukung pembelajaran, Media *Pop Up Candi* ini dapat membantu siswa dalam memahami materi Peninggalan Sejarah Candi di Indonesia dan membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Selain penggunaan media yang efektif, maka perlu dibantu model pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dalam belajar. Menurut Rosdiani (2012:5) Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Peneliti menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* karena model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan dan pengalaman menyimpulkan isi berita atau informasi yang mereka peroleh dalam konteks nyata dan situasi yang kompleks. Menurut Hamdayama (2014:158) menyimpulkan pembelajaran *snowball throwing* adalah suatu model

pembelajaran yang membagi murid dalam beberapa kelompok, yang nantinya masing-masing anggota kelompok membuat sebuah pertanyaan pada selembar kertas dan membentuknya seperti bola, kemudian bola tersebut di lempar ke murid yang lain selama durasi waktu yang sudah ditetapkan, selanjutnya masing-masing murid menjawab pertanyaan dari bola yang didapat. Dalam kegiatan melempar bola akan membuat kelompok menjadi dinamis, karena kegiatan siswa tidak hanya berfikir, menulis, bertanya, atau berbicara. Akan tetapi, mereka juga melakukan aktifitas fisik, yaitu menggulung kertas dan melemparkannya pada siswa lainnya.

Penelitian yang sudah dilakukan dengan menggunakan media *pop up* adalah Fitri Rizky Hapsari (2015) yang berjudul “Keefektifan Media Pembelajaran Buku *Pop Up* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 01 Semarang” membuktikan bahwa uji t-tes post-test di dapat $t_{hitung} = 10,873$ dan $t_{tabel} = 2,064$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka kriteria H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi, nilai kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 01 Semarang mencapai ketuntasan nilai dengan rata-rata nilai minimal 60. Sehingga ada pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran penggunaan media pembelajaran *pop up* pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Gajahmungkur 01 Semarang. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *pop up* dapat membantu proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan latar belakang yang terjadi, maka peneliti mengambil judul “Keefektifan Media *Pop Up Candi* Berbantu Model *Snowball Throwing* Terhadap Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SDN Kembangarum 02 Mranggen”.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Kembangarum 02 Mranggen Demak untuk meningkatkan minat

dan hasil belajar siswa dalam materi ajar Sejarah Peninggalan Candi di Indonesia. Teknik pengumpulan data ini peneliti menggunakan metode tes, dalam metode tes ini digunakan untuk mengukur seberapa hasil belajar siswa dengan menggunakan media *pop up book* berbantu model pembelajaran *snowball throwing*. Selain itu, peneliti menggunakan bentuk *Pretest-Posttest Control Grup Design* untuk membandingkan hasil sebelum diberi perlakuan (nilai pretest) dan setelah diberi perlakuan (nilai posttest).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, tingkat hasil belajar dan minat siswa pada saat belajar dilihat dari data *pretest* dapat dikatakan rata-rata masih rendah. Sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *pop up book* yang berbantu model *snowball throwing*, skor posttest pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang tanpa menggunakan media *pop up* dengan bebantu model *snowball throwing*.

Berdasarkan hasil uji t peningkatan hasil belajar diperoleh uji t-tes post-test didapat $t_{hitung} = 2,846$ dan $t_{tabel} = 2,01$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Artinya, kelas eksperimen yang menggunakan media *pop up book* berbantu model *snowball throwing* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Dengan menggunakan uji indeks gain dapat mengetahui peningkatan dari nilai pretes dan postes dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumus

$$\text{Indeks Gain (g)} = \frac{\text{skorposttest} - \text{skorpretest}}{\text{skorideal} - \text{skorpretes}}$$

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas kontrol dan eksperimen memiliki varian yang sama atau tidak. Hal ini dilakukan untuk menentukan statistika yang digunakan dalam pengujian hipotesis. Setelah didapat nilai $\chi^2_{hitung} = 0,597$ lalu dibandingkan dengan nilai $\chi^2_{tabel} = 3,84$. Kemudian dari perhitungan tersebut dikonsultasikan dengan tabel pada $\alpha = 5\%$ dan

$dk = k - 1$. Populasi dikatakan homogen atau H_0 diterima jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ karena $0,597 < 3,84$, maka H_0 diterima yang berarti kedua kelas tersebut mempunyai varians yang sama.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis peneliti dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *pop up candi* berbantu model pembelajaran *snowball throwing* untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dalam materi ajar Peninggalan Sejarah Candi di Indonesia kelas V SDN Kembangarum 02 Mranggen Demak dapat berpengaruh terhadap peningkatan belajar siswa melalui perbedaan skor posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen lebih unggul dengan menggunakan media *pop up candi* berbantu model *snowball throwing* dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model ceramah.

Sehingga dapat dikatakan bahwa media *pop up candi* berbantu model *snowball throwing* efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V.

Saran pengalaman dalam melakukan penelitian ini adalah dengan menggunakan media *pop up candi* dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran model *snowball throwing* dapat menambahkan variasi mengajar untuk guru dan menambahkan permainan dalam belajar untuk siswa agar siswa tidak cepat bosan sehingga minat siswa dalam belajar bertambah dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
Hanafiah, Tisna Umi. 2014. "Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk

Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Negeri Pembinaan Bulu Temanggung)". Vol. 3, No. 2. Universitas Negeri Semarang. Diakses pada tanggal 25 November 2016.

- Hamdayana, Jumanta. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor. Ghalia Indonesia.
Hanafiah dan Cucu Suhana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung. PT Refika Aditama.
Hasbullah. 2011. "Dasar-dasar Ilmu Pendidikan". Jakarta : PT Raya Grafindo Parsada.
Miftahul, Huda. 2013. *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
Sagala, Syaiful. 2007. *KONSSEP dan MAKNA PEMBELAJARAN*. Bandung. CV ALFABETA.
Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabet.
Slameto. 2010. *BELAJAR & FAKTOR-FAKTOR YANG MEMEPENGRUHINYA*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
Suprijono, Agus. 2012. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta. Prenadamedia Group.
Winataputra. 2005. *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF*. Jakarta. PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta. Prestasi Pustaka.