

PENGGUNAAN MEDIA FLASH PLAYER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Dian Febriana Lestari

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (Dian_feppy@yahoo.com)

Jandut Gregorius

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Penelitian ini berlatar belakang karena dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) guru kurang memberikan inovasi dalam pembelajaran dan kurang memahami pengkondisian kelas dalam pencapaian keberhasilan suatu pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran IPS kadang masih kurang bermakna terhadap siswa yang disebabkan siswa atau guru selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru akibatnya hasil belajar siswa juga belum memenuhi ketuntasan maksimal yang ditentukan oleh sekolah. Kurangnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Maka, solusi yang tepat adalah dengan menggunakan media *Flash Player* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis aktivitas guru dan siswa, menganalisis hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Flash Player* pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Penggunaan media *Flash Player* dalam pembelajaran diharapkan akan lebih memberikan semangat dan pengetahuan baru pada siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dan berlangsung selama tiga siklus. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa, dan kendala-kendala yang dihadapi selama proses penelitian serta cara mengatasinya dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media *Flash Player*. Dari hasil penggunaan media *Flash Player* ini terdapat peningkatan aktivitas guru mencapai presentase 86,25%, aktivitas siswa mencapai 88,75%, dan hasil belajarnya mencapai 89,74%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Flash Player* dapat meningkatkan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar.

Kata Kunci : *IPS, Media Flash Player, Hasil Belajar*

Abstract: *The background of this research was because in learning of Social Science in inovation from the teacher in learning was less and the teacher didn't understand condition of class for getting success in learning. Social Science learning performing sometime reducing wherewith to student because of student and also teacher up to learning process. So that the students can't understand the subjects that given by the teacher and the result study can't reach the maximum completeness that determined by the school. Lack of use of media in teaching and learning activities to be obstacles in the learning process. Therefore the best solution is to use Flash Player media to increase result study of student. The purpose in this research was to analyze the activities of the teacher and the students, to analyze the result study of student with using Flash Player media in social studies subject. Using Flash Player media in learning process will be expected to give spirit and new knowledge for the students. The type of research that used in this research was using Classroom Action Research (CAR) and which is done in three cycles. Classroom Action Research is aimed at describing the implementation of learning, student learning outcomes, and the constraints faced during the research process and in the implementation of learning how to cope with media use Flash Player. From the result of using Flash Player media, there are increasing teacher activity reached 86,25%, students activity reached 88,75%, and the result study reached 89,74%. Therefore, it can be concluded that the using Flash Player media to improve student learning outcomes in subject fifth grade social studies at Elementary School.*

Keywords: *Social Studies, Flash Player Media, Result Study*

PENDAHULUAN

Pada dunia pendidikan berbagai macam usaha dilakukan secara terus-menerus untuk meningkatkan mutu pendidikan. Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh Pemerintah melalui Depdiknas. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks, rumit, dan unik, karena memiliki ciri-ciri atau karakteristik tertentu yang berbeda antara si belajar yang satu dengan yang lain. Begitu pula dengan cara si pembelajar menyampaikan metode, teknik, media, dan strategi tertentu agar dapat diterima oleh peserta didiknya. Oleh sebab itu, belajar adalah masalah individual, dalam arti bahwa belajar akan terjadi karena individu itu sendiri yang melakukannya.

Pada KTSP/2006, IPS merupakan salah satu pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai SMP. IPS mengangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Sumaatmadja (dalam Gunawan, 2011:19) mengemukakan bahwa secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materialnya, memenuhi kebutuhan budayanya, ketuhanan kejiwaannya, pemanfaatan sumber daya yang ada di permukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya dan lain sebagainya. Pokoknya mempelajari, menelaah, mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini, itulah hakikat yang dipelajari pada pengajaran.

IPS di tingkat sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitude and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya, 2009:12).

Berdasarkan pada tujuan diatas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS, adalah untuk membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat

Dengan demikian peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan tersebut memberikan tanggung jawab yang besar kepada guru untuk menggunakan banyak energi dan pemikiran agar dapat mengajarkan IPS dengan baik dan benar.

Namun kenyataannya penyampaian materi IPS di SD masih monoton dan cenderung membosankan jika guru tidak memberikan inovasi pada saat mengajar. Hal ini dikarenakan dalam mengajar guru saja yang aktif (*teacher center*) sedangkan siswa hanya mendengarkan dan melihat guru berbicara saja di depan kelas. Selain itu dalam pembelajaran guru kurang memberikan inovasi dalam pembelajaran dan kurang memahami pengkondisian kelas dalam pencapaian keberhasilan suatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru dan observasi kelas terhadap pembelajaran IPS, ditemukan guru masih menerapkan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab sehingga membuat siswa bosan siswa dan kurang memahami materi yang disampaikan karena tidak menggunakan media pembelajaran.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. (Daryanto, 2010 :2).

Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002) bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media.

Dipilihnya media pembelajaran *Flash Player* ini karena dalam pembelajaran ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini sangat berkaitan. Pemilihan media pembelajaran tertentu bisa menjadi sumber belajar bagi siswa. Seringkali masalah – masalah dalam pembelajaran yang mereka hadapi tidak mempunyai wadah yang

sesuai. Melalui penggunaan media pembelajaran di kelas maka pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat materi pembelajaran yang diberikan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami siswa, metode mengajar juga lebih bervariasi tidak hanya bersifat verbal sehingga siswa tidak bosan, serta siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan aktif dalam pembelajaran (Sudjana & Rifai, 2005:2).

Macromedia Flash merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk mendesain animasi yang banyak digunakan saat ini. Saat membuka situs atau halaman internet tertentu biasanya terdapat animasi objek grafis yang bergerak dari besar menjadi kecil. Animasi objek grafis tersebut dapat dikerjakan dengan *Macromedia Flash* (Asyhar, 2011: 187). Produk animasi merupakan salah satu karya multimedia yang populer hasil karya dari program *Macromedia Flash* atau diberi nama *Flash Player* (Depdiknas, 2008:4).

Media Flash Player merupakan media pembelajaran berbasis komputer. Kemajuan teknologi komputer sejak muncul pada tahun 1950-an hingga tahun 1960-an sangat lambat. Ruang besar dan jumlah orang yang cukup banyak diperlukan untuk menjalankan komputer pada saat itu. Namun sejak tahun 1975 ketika ditemukan prosesor kecil (*microprocessor*) keadaan tersebut berubah secara dramatis (Arsyad, 2009:157).

Keunggulan dari media *Flash Player* ini adalah program ini dapat membuat contoh sederhana materi pelajaran berupa gambar atau animasi sehingga mudah dipahami oleh siswa dan menarik perhatian siswa untuk belajar di kelas. Media ini juga tergolong modern karena memanfaatkan fasilitas teknologi modern.

Dari permasalahan di atas, peneliti ingin mencari alternatif jalan keluar, yaitu dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan mengambil judul “Penggunaan Media *Flash Player* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar”. Dengan harapan melalui penggunaan media tersebut diharapkan siswa dapat secara aktif belajar dengan aktivitas yang menyenangkan, sehingga hasil belajar mereka pun dapat tercapai secara maksimal.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto,2008).

Jumlah siklus pada penelitian disesuaikan dengan ketercapaian tujuan yang ditentukan peneliti. Jika dalam

pembelajaran dilakukan satu siklus, dan siklus tersebut sudah mencapai tujuan ketercapaian peneliti maka untuk siklus selanjutnya tidak perlu dilakukan. Tetapi jika satu siklus itu belum mencapai tujuan pembelajaran maka diperlukan siklus selanjutnya.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus yang pada setiap siklusnya akan diterapkan tindakan tertentu. Dalam setiap siklus aktivitas penelitian dilakukan sesuai dengan prosedur PTK. Menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2006: 97) mengatakan bahwa model Penelitian Tindakan kelas (PTK) menggambarkan adanya empat langkah kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan (3) observasi (4) Refleksi di setiap akhir siklus.

Penelitian ini dilakukan di sebuah SD Negeri di Kabupaten Nganjuk. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V berjumlah 39 siswa, yang terdiri dari 17 siswa putri dan 22 siswa putra. Pemilihan subjek ini karena berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya dengan guru kelas, yang mana dalam observasi ditemukan permasalahan yaitu guru tidak menggunakan media pembelajaran dan rendahnya hasil belajar siswa dalam materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Hal ini didukung dengan hasil belajar rata-rata siswa yang masih belum mencapai KKM (≥ 70) yang ditentukan yaitu 70.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan tes. Observasi digunakan peneliti untuk mengamati proses kegiatan aktivitas guru dan Sedangkan tes merupakan instrumen untuk mengetahui ketercapaian ketuntasan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran IPS. Sedangkan wawancara digunakan untuk mengetahui kendala atau kesulitan siswa pada saat pembelajaran IPS.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung yaitu dari tahap awal sampai akhir. Selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengamatan dilakukan oleh peneliti pada setiap pertemuan. Pengamat memberikan penilaian dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah disediakan sebelum kegiatan berlangsung. Lembar soal tes yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh peneliti. Soal Tes ini digunakan untuk pengambilan data hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Flash Player*, sehingga dapat diketahui peningkatannya pada setiap siklusnya. Wawancara digunakan untuk mengetahui kendala-kendala apa yang dihadapi oleh siswa pada saat pembelajaran menggunakan media *Flash Player*

Metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif merupakan cara mengolah data yang berbentuk angka ke dalam tabel dan grafik untuk diinterpretasi. Penelitian deskriptif bermaksud untuk mengetahui keadaan sesuatu, mengenai apa, bagaimana, seberapa banyak, sejauh mana dan sebagainya. Sedangkan analisis data pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan bahan diskusi antara peneliti dan observer hasilnya digunakan untuk menentukan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikutnya. Selanjutnya hasil observasi dari pengamat dapat dijadikan sebagai tindak lanjut dalam rangka pencapaian tujuan hasil belajar yang diharapkan.

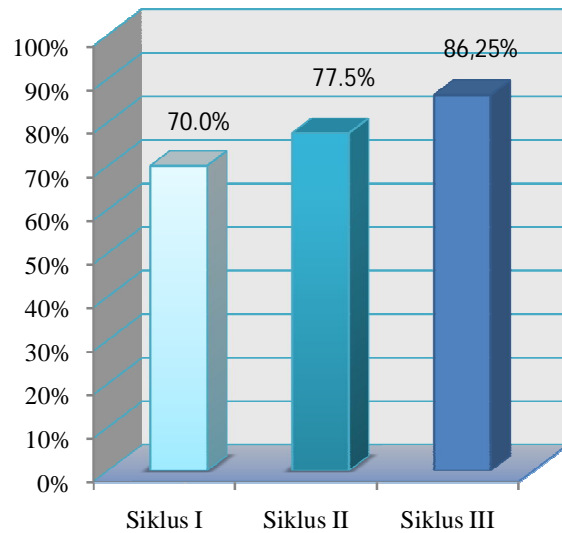
Kegiatan analisis ini dimaksudkan untuk mengolah data pada masing-masing siklus apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi IPS setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *Flash Player*. Cara yang digunakan untuk menganalisis hasil belajar siswa adalah dengan melihat dan membandingkan skor hasil tes pada masing-masing siklus. Apabila skor hasil tes tersebut mengalami peningkatan, dapatlah diartikan bahwa hasil belajar siswa terhadap materi IPS tersebut telah meningkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada pembelajaran IPS melalui penggunaan media *Flash Player* di kelas V Sekolah Dasar diuraikan berdasarkan siklus-siklus tindakan penelitian. Setiap siklus meliputi instrumen penelitian. Hasil kegiatan pengumpulan dan pengolahan data penelitian tindakan kelas ini secara garis besar dikemukakan sebagai berikut.

Hasil Penelitian

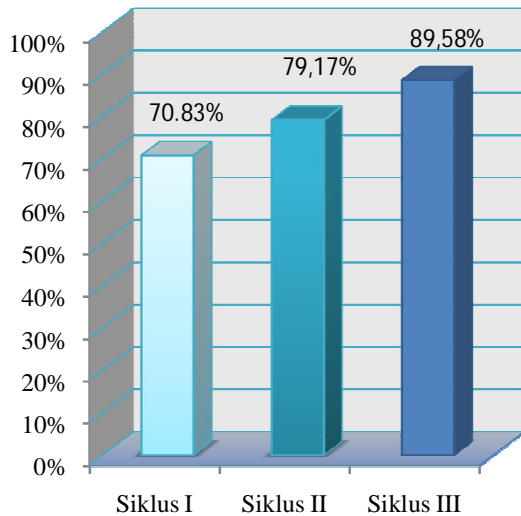
Kegiatan pengamatan dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Data hasil pengamatan ini diamati oleh dua orang pengamat, yaitu guru kelas V dan teman sejawat. Sasaran pengamatan adalah guru (pengajar) dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media *Flash Player*. pengamatan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan tindakan, serta untuk mengetahui kendala-kendala yang mungkin terjadi pada siswa maupun guru ketika pembelajaran berlangsung. Adapun perolehan data hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I-III sebagai berikut:



Gambar 1 Data Peningkatan Aktivitas Guru Pada Siklus I - III

Berdasarkan diagram 4.1 menunjukkan presentase ketuntasan aktivitas guru selama proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Flash Player* pada siklus I diperoleh presentase rata-rata 70,00%. Ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 80%. Setelah adanya perbaikan pada siklus II, diperoleh persentase keberhasilan mencapai 77,50 mengalami peningkatan sebesar 7,5%. Namun hal ini masih menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus II masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 80%. Kemudian dilanjutkan perbaikan di siklus III, diperoleh presentase keberhasilan mencapai 86,25%. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 6,25%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus III telah mencapai dan atau melampaui kriteria yang ditetapkan yaitu 80%.

Selain pengamatan aktivitas guru pada waktu yang bersamaan juga dilakukan pengamatan aktivitas siswa yang diamati oleh dua orang pengamat, yaitu guru kelas V dan teman sejawat selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Adapun perolehan data hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I-III sebagai berikut:

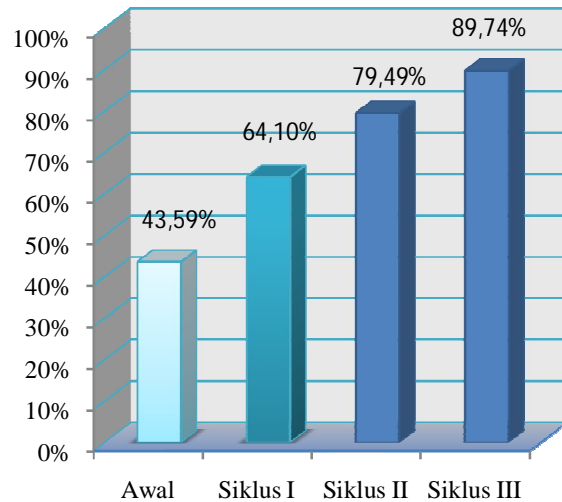


Gambar 2. Data Aktivitas Siswa Pada Siklus I – III

Berdasarkan diagram 4.2 menunjukkan presentase ketuntasan aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS menggunakan media *Flash Player* pada siklus I diperoleh presentase rata-rata 70,83%. Ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 80%. Setelah adanya perbaikan pada siklus II, diperoleh persentase keberhasilan mencapai 79,17% mengalami peningkatan sebesar 8,6%. Namun hal ini masih menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 80%. Kemudian dilanjutkan perbaikan di siklus III, diperoleh presentase keberhasilan mencapai 89,58%. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 10,47%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus III telah mencapai dan atau melampaui kriteria yang ditetapkan.

Sedangkan pada data hasil tes belajar siswa, diperoleh pada saat proses pembelajaran. Perolehan hasil tes belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui penggunaan media *Flash Player* diambil pada setiap siklus di akhir pembelajaran.

Dilihat dari nilai IPS siswa kelas V setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *Flash Player* yang dilakukan siklus I, II, dan III hasilnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 3. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Awal – Siklus III

Berdasarkan diagram 4.3 dapat dilihat hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Flash Player* pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Ganung Kidul II Nganjuk pada temuan awal menunjukkan presentase ketuntasan belajar sebesar 43,59% sedangkan yang tidak tuntas mencapai 56,41%. Hal ini menunjukkan bahwa 17 siswa sudah mencapai KKM belajar yaitu sebesar “70” sedangkan 22 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan. Sedangkan nilai rata-rata kelas secara klasikal adalah sebesar 69,23. Maka dari itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran IPS melalui Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.

Hasil belajar siswa pada siklus II terlihat pada diagram menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa dengan presentase sebesar 79,49% atau 31 siswa mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 70 dan yang tidak tuntas sebesar 20,51% atau 8 siswa. Secara keseluruhan siswa yang mengikuti tes pada siklus II berjumlah 39 siswa. Hal ini masih kurang dari indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu 80%. Sedangkan rata-rata secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 6,67% dari siklus I yaitu 69,87 menjadi 76,23 di siklus II.

Hasil belajar siswa pada siklus III menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa dengan presentase sebesar 89,74% atau 35 siswa mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 70 dan yang tidak tuntas sebesar 10,27% atau 4 siswa. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar pada siklus III sudah mencapai indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80%. Sedangkan rata-rata kelas secara

klasikal mengalami peningkatan sebesar 6,93 dari siklus II yaitu 76,23 menjadi 83,16 pada siklus III.

Pembahasan ini meliputi ketiga aspek yaitu aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa, dan kendala-kendala yang dihadapi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada pembahasan ini akan dibahas hasil penelitian pembelajaran IPS menggunakan media *Flash Player* yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan tiga siklus sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan dari hasil pengamatan pada siklus I, II, dan III tentang aktivitas guru setelah pembelajaran menggunakan media *Flash Palyer* yang terdiri dari 10 aspek yang diamati maka dapat diketahui adanya peningkatan persentase aktivitas guru dari siklus I yaitu 70,00% menjadi 77,50% pada siklus II dan 86,25% pada siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru telah mencapai indikator yang ditetapkan yakni ($\leq 80\%$) dan dikategorikan sangat baik.

Salah satu kendala yang dihadapi pada siklus I adalah masih kurangnya kemampuan guru dalam mengondisikan dan memotivasi siswa sehingga suasana belajar selama melaksanakan kegiatan pembelajaran IPS menjadi ramai. Hal tersebut sesuai dengan Djamarah (2010:37) yang menyatakan bahwa tugas guru adalah berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan bagi anak didik. Suasana belajar yang tidak menggairahkan dan menyenangkan bagi anak didik biasanya lebih banyak mendatangkan kegiatan belajar mengajar yang kurang harmonis. Dari kendala-kendala yang diperoleh pada siklus I, maka dengan itu mengharuskan peneliti melaksanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan dari hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I, II dan III yang terdiri dari 6 aspek yang diamati maka dapat diketahui adanya peningkatan persentase aktivitas siswa dari siklus I yaitu 70,83% menjadi 79,17% pada siklus II dan 89,58% pada siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa telah mencapai indikator yang ditetapkan ($\leq 80\%$) dan dikategorikan sangat baik.

Hasil belajar siswa dapat diperoleh dari data ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 64,10% yang berarti belum mencapai indikator yang ditetapkan ($\leq 80\%$). Pada siklus II sebesar 79,49% dan mencapai indiktor keberhasilan yang ditetapkan yaitu ($\leq 80\%$). Akan tetapi pada siklus III terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada persentase ketuntasan siswa menjadi 89,74%, sehingga persentase ketuntasan siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 15,39%, dan siklus II ke siklus III sebesar 10,73% dan ini telah

mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dengan kategori sangat baik.

Pada kegiatan siklus I presentase hasil aktivitas guru adalah sebesar 70,00%. Perolehan hasil aktivitas guru dalam pembelajaran IPS dengan penggunaan media *Flash Player* masih rendah dan belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu 80%. Maka oleh karena itu peneliti melakuak perbaikan kembali ke siklus II.

Pada kegiatan siklus II, persentase hasil aktivitas guru adalah sebesar 77,50% Perolehan hasil aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran IPS melalui penggunaan media *Flash Player* tersebut masih belum menunjukkan peningkatan yang besar. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan kembali di siklus berikutnya.

Setelah dilakukan perbaikan pada kegiatan siklus III, persentase hasil aktivitas guru pada siklus III menjadi 86,25%. Perolehan hasil aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran IPS melalui penggunaan media *Flash Player* tersebut telah menunjukkan peningkatan secara signifikan dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%. Hal tersebut terjadi karena adanya perbaikan yang dilakukan peneliti pada kegiatan di siklus II dan acuan perbaikan tersebut diterapkan di siklus III.

Aktivitas siswa berdasarkan data di atas, pada siklus I persentase hasil aktivitas siswa diperoleh 70,83%. Perolehan hasil tersebut termasuk dalam kategori baik, namun belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan dalam penelitian yaitu 80%. Perolehan hasil aktivitas siswa tersebut tidak luput dari kendala yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran IPS melalui penggunaan media *Flash Player*. Salah satu kendala yang dihadapi adalah kurangnya keaktifan dan keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran, mengharuskan guru memberikan motivasi kepada siswa lebih intensif lagi. Dengan adanya motivasi tersebut akan dapat mendorong siswa ingin melakukan kegiatan belajar. Maka dari itu peneliti melakukan perbaikan di siklus berikutnya.

Dalam kegiatan aktivitas siswa di siklus II, persentase hasil aktivitas siswa pada siklus II adalah sebesar 79,17%. Hasil perolehan tersebut termasuk dalam kategori baik namun belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%. Oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan kembali di siklus III.

Sementara persentase hasil aktivitas siswa pada siklus III adalah 89,58%. Sama seperti halnya hasil yang diperoleh pada kegiatan aktivitas guru pada siklus II, hasil skor aktivitas siswa di siklus III juga menunjukkan adanya peningkatan. Hal tersebut terjadi karena guru telah memperbaiki kesalahan yang terjadi pada siklus II dan berusaha memperbaikinya di siklus III.

Setelah dilakukan penelitian dan analisis terhadap hasil observasi dari kedua pengamat pada siklus I, siklus

II, dan siklus III, hasilnya menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa memperoleh peningkatan secara signifikan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila mampu mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan, yaitu 80%. Dalam perolehan skor aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Flash Player* di atas, telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti.

Djamarah, (2010:11) menyatakan bahwa hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran dan ditunjukkan dengan angka yang diberikan oleh guru. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui penggunaan media *Flash Player* diperoleh berdasarkan hasil akhir yaitu hasil evaluasi yang dikerjakan oleh siswa pada pada siklus I, siklus II dan siklus III.

Perolehan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh sebesar 71,03 dengan persentase ketuntasan 64,10%. Jika disimpulkan dari perolehan nilai secara keseluruhan dan hasil persentase berdasarkan indikator keberhasilan, maka hasil yang diperoleh masih di bawah KKM sehingga pembelajaran pada siklus I belum tuntas dan harus dilanjutkan dengan siklus II.

Pada siklus II, diperoleh rata-rata nilai secara klasikal sebesar 76,53 dengan persentase ketuntasan 79,49%. Dari perolehan hasil tersebut maka perolehan nilai secara keseluruhan dan hasil persentase berdasarkan indikator keberhasilan, hasil yang diperoleh masih di bawah KKM sehingga pembelajaran pada siklus II masih belum tuntas dan dilanjutkan dengan siklus III.

Dalam perolehan hasil persentase yang diperoleh pada siklus I dan siklus II, letak permasalahannya adalah kurangnya sikap perhatian siswa saat guru menjelaskan materi sehingga pada saat mengerjakan evaluasi siswa banyak yang belum memahami. Hal tersebut sesuai dengan Baharuddin dan Wahyuni (2010:24) yang menjelaskan bahwa dalam proses belajar, sikap individu memengaruhi keberhasilan proses belajarnya.

Kemudian pada siklus III, diperoleh rata-rata nilai secara klasikal sebesar 83,46 dengan persentase ketuntasan 89,74%. Jika dibandingkan perolehan hasil belajar secara keseluruhan dan persentase ketuntasan pada siklus I dan siklus II, maka hasil belajar siswa pada siklus III ini telah menunjukkan peningkatan yang signifikan. Jika disimpulkan dari perolehan nilai secara keseluruhan dan hasil persentase berdasarkan indikator keberhasilan, maka hasil yang diperoleh pada siklus III telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70.

Pada saat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *Flash Player*, peneliti mengalami beberapa kendala, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pada awal pembelajaran peneliti kesulitan dalam mengontrol siswa karena belum terbiasa dengan pembelajaran yang menggunakan media *Flash Player*, yang menyebabkan pada awal pembelajaran kurang efektif.
- 2) Masih terdapat beberapa siswa yang tidak fokus, suka bergurau, dan mengganggu temannya selama pembelajaran berlangsung.
- 3) Terbatasnya waktu untuk pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *Flash Player*

Menurut Djamarah (2010:39) menyatakan bahwa biasanya permasalahan yang guru hadapi ketika berhadapan dengan sejumlah anak didik adalah masalah pengelolaan kelas. Peranan guru itu paling tidak berusaha mengatur suasana kelas yang kondusif bagi kegairahan dan kesenangan belajar anak didik. Oleh karena itu, setelah mengadakan tukar pendapat antara peneliti, guru kelas, dan rekan sejawat kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan cara sebagai berikut:

- 1) Perlunya pemberian motivasi yang dilakukan secara berulang-ulang, agar siswa dapat menyesuaikan pembelajaran yang menggunakan media *Flash Player*.
- 2) Memberikan perhatian dan bimbingan khusus kepada siswa yang suka bergurau dan mengganggu temannya. Dan juga pemberian peringatan yang tegas kepada siswa tersebut.
- 3) Memanfaatkan waktu seoptimal mungkin agar penggunaan media *Flash Player* dapat berjalan dengan maksimal.

Pembelajaran yang dilakukan peneliti diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Diharapkan pembelajaran dengan menggunakan media *Flash Player* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena media *Flash Player* selain menarik bagi siswa, juga dapat dijadikan media untuk menyampaikan pesan yang bisa berpengaruh terhadap siswa. Dengan demikian media pembelajaran *Flash Player* dalam pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Analisis Hasil Wawancara

Wawancara diberikan pada 8 orang siswa kelas V Wawancara dilakukan setelah peneliti bertindak sebagai guru menyelesaikan pembelajaran di siklus III. Berdasarkan hasil wawancara siswa yang diwawancarai menyatakan bahwa sangat senang dan antusias terhadap pembelajaran yang telah diberikan oleh guru yaitu pembelajaran dengan penggunaan media *Flash Player* pada mata pelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan

Indonesia. Siswa tertarik dan merasa senang dengan pembelajaran ini karena guru menggunakan media *Flash Player* yang termasuk media baru bagi siswa dan menampilkan gambar-gambar yang menarik dan mudah dipahami, yaitu gambar-gambar yang menggambarkan tokoh-tokoh yang berjuang mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Selama pembelajaran dari siklus I – III, siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, karena di setiap siklus guru memberi motivasi yang selalu berbeda. Penggunaan media *Flash Player* pun selalu bervariasi di setiap siklus, tidak hanya digunakan dalam menyampaikan materi tetapi juga digunakan dalam mengerjakan LKS. Sehingga semua responden merasa senang dan tidak ada kendala atau kesulitan yang dihadapi siswa ketika dalam pembelajaran menggunakan media *Flash Player*.

PENUTUP

Simpulan

Beberapa kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Aktivitas yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Player* dalam pembelajaran IPS di Kelas V mengalami peningkatan. Hal itu bisa dilihat dari presentase keberhasilan di siklus I sebesar 70,00%, meningkat di siklus II sebesar 77,50% dan di siklus III mencapai 86,25% yang artinya presentase ini sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. Aspek yang paling menonjol adalah pada aktivitas di saat guru melakukan apersepsi, memberi pengarahan saat mengerjakan LKS, menyampaikan materi pelajaran, memberikan penghargaan dan menyimpulkan materi. Rata-rata aktivitas guru juga mengalami peningkatan; (2) Aktivitas siswa kelas V selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Player* mengalami peningkatan. Hal itu bisa dilihat dari presentase keberhasilan di siklus I sebesar 70,83%, meningkat di siklus II sebesar 79,17% dan di siklus III mencapai 89,58% yang artinya presentase ini sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$. Aspek yang paling menonjol adalah aktivitas di saat siswa memberi respon apersepsi belajar dan menyimpulkan materi. Rata-rata aktivitas siswa juga mengalami peningkatan; (3) Hasil belajar siswa kelas V setelah proses pembelajaran menggunakan media *Flash Player* mengalami peningkatan. Hal ini bisa dilihat dengan meningkatnya jumlah nilai siswa yang mencapai nilai ketuntasan atau KKM minimal yaitu > 70 . Diperoleh data ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 64,10% yang berarti belum mencapai indikator yang ditetapkan ($\leq 80\%$). Pada siklus II sebesar 79,49% dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ($\leq 80\%$). Akan tetapi pada siklus III terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada persentase ketuntasan siswa menjadi 89,74%, sehingga persentase ketuntasan siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 15,39%, dan

siklus II ke siklus III sebesar 10,73% dan ini telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dengan kategori sangat baik; (4) Kendala-kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran menggunakan media *Flash Player* di SDN Ganung Kidul II Nganjuk materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dapat diselesaikan baik. Sebagian besar telah mengalami peningkatan nilai di dalam hasil belajarnya mulai dari siklus I sampai siklus III, dan guru telah melakukan perbaikan di setiap akhir siklus dan melakukan pembelajaran secara terarah. Semua aktivitas guru dan siswa telah mengalami peningkatan. Sehingga tidak ada lagi kendala-kendala saat pembelajaran

Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut: (1) Dalam pembelajaran hendaknya guru tidak hanya menerapkan pembelajaran yang tetap setiap hari, tetapi guru harus memberi warna dan inovasi baru pada pembelajaran yang akan dilakukan. Misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, menarik, metode diskusi, tanya jawab, sehingga anak lebih senang dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal; (2) Guru hendaknya memfasilitasi dan memberi inovasi pada saat pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Player* agar siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih memperhatikan penjelasan dari guru serta mengajukan pertanyaan, dan pada akhirnya hasil belajar yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan; (3) Para siswa harus menyadari pentingnya keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan guru dapat dipahami dan akan tertanam dalam diri siswa sikap percaya diri, berani dan bertanggung jawab; (4) Semua kendala yang dihadapi siswa dan guru pada saat kegiatan pembelajaran dapat diatasi dengan baik bila guru memberikan variasi dan inovasi pada mata saat pembelajaran; (5) Pembelajaran yang dilakukan peneliti diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Diharapkan pembelajaran dengan menggunakan media *Flash Player* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena media *Flash Player* selain menarik bagi siswa, juga dapat dijadikan media untuk menyampaikan pesan yang bisa berpengaruh terhadap siswa. Dengan demikian media pembelajaran *Flash Player* dalam pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Aqib, Zainal, dkk, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: CV.Yrama Widya
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referesi
- Aunurrahman.2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta
- Baharuddin & Wahyuni, Esa Nur. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran IPS*. Jakarta: Depdikbud
- Djamarah, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta
- Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Ilmiah: Prinsip-prinsip Dasar, Langkah-langkah dan Implementasinya*. Surabaya: Penerbit Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Surabaya.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas Teori & Praktik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya