

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING BERBANTUAN POWER POINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM DI LINGKUNGANNYA KELAS IV SDN KANDANGAN I/121 SURABAYA

Oleh:

Kasiati

SDN Kandangan I/121 Surabaya
askiakasiati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan model pembelajaran blended learning berbantuan power point interaktif pada materi sumber daya alam di lingkungannya pada siswa kelas IV SDN Kandangan I/121 Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan adalah mengacu pada desain penelitian tindakan sekolah. Menurut Wardani, dkk (2007: 2.3 – 2.4) bahwa perbaikan pembelajaran dilaksanakan melalui proses pengkajian berkesinambungan yang terdiri dari 4 tahap yaitu merencanakan (*planning*), melakukan tindakan (*acting*) mengamati (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hasil refleksi terhadap tindakan yang dilakukan akan digunakan kembali untuk memperbaiki rencana jika ternyata tindakan yang dilakukan belum berhasil memecahkan masalah. Selanjutnya mendesain kegiatan pembelajaran *blended learning* serta mempersiapkan *power point* interaktif untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hasil penelitian di kelas mendapatkan data sebagai berikut: hasil respon siswa mendapat skor 95.46% dengan kategori sangat memuaskan. Hasil belajar siklus I mendapat skor tuntas 62.5% dan 37.5% siswa belum tuntas. Pada siklus kedua mengalami peningkatan dengan skor tuntas 87.5% menyisakan 12.5% siswa yang belum tuntas. Berdasarkan data tersebut maka siklus dapat dihentikan. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *blended learning* berbantuan *power point* interaktif pada materi sumber daya alam di lingkungannya efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Blended Learning, Sumber Daya Alam, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Dalam kurikulum 2013, guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran. Dalam Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014, dalam kurikulum 2013 IPS bukan lagi ilmu di bidang sosial, melainkan ilmu yang terintegrasi dengan disiplin ilmu lain. Kurikulum 2013 mencakup pembelajaran terpadu antara materi dalam berbagai bidang pembelajaran, dan IPS adalah salah satunya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi begitu cepat. Indonesia merupakan salah satu dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia. Menurut hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bersama dengan Pusat Kajian Komunikasi (Puskakom) Universitas Indonesia, total jumlah pengguna Internet di Indonesia per awal 2015 adalah 88,1 juta orang. sesuai dengan riset yang dilansir oleh *wearesocial.sg* pada tahun 2017 tercatat ada sebanyak 132 juta pengguna internet di Indonesia dan angka ini tumbuh sebanyak 51 persen dalam kurun waktu satu tahun.

Pendidik yang mengajarkan mata pelajaran IPS juga harus dapat menyediakan *literasi digital* sebagai media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Mata pelajaran IPS harus mulai diajarkan di SD sesuai perkembangan zaman

karena tujuan mengajarkan pendidikan IPS ini untuk membantu anak-anak agar kemampuannya berkembang dan tanggap terhadap berbagai masalah kewarganegaraan sehingga dapat membuat keputusan-keputusan yang beralasan demi kebaikan bersama, sebagai warga negara kultural yang berbeda, maupun demokratis dimana di dalamnya terdapat saling ketergantungan (NCSS, 1994 dalam Nasution, 2015: 9).

Mengajar IPS di SD tidak selalu mudah, terutama dalam materi sumber daya alam di Indonesia. Peserta didik selalu kesulitan menentukan jenis sumber daya alam pada daerah yang ditentukan. Hal ini dikarenakan bahwa Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki banyak pulau, sehingga banyak nama pulau/daerah yang harus dihafalkan peserta didik. Padahal mengajarkan mata pelajaran IPS dalam materi sumber daya alam di Indonesia ini tidak hanya sekedar menghafal saja. Peserta didik harus mampu menerapkan ilmu ini dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Kandangan I Surabaya, bahwa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar materisumber daya alam di Indonesiabelumefektif. Guru kelas IV selama pembelajaran daring dan luring tidak menggunakan

metode blended learning, peserta didik hanya diajarkan dengan berpedoman pada buku pelajaran saja sehingga 62.5% hasil belajar peserta didik dalam materi sumber daya alam di Indonesia mendapat nilai di bawah KKM sebesar 75.

Untuk menghindari pembelajaran yang membosankan dan monoton sehingga memengaruhi ketidakberhasilan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam materi tersebut maka diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media menggunakan teknologi seperti sekarang sangat diperlukan. Media yang menggunakan teknologi, yaitu media interaktif berbasis *power point interaktif*.

Microsoft PowerPoint merupakan aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa teks, bentuk gambar, foto, berbagai warna dan jenis tulisan, fungsi hyperlink, audio, video, dan animasi. PowerPoint merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan karakteristik penting dari materi yang ingin kita sampaikan. Berbagai fungsi yang tersedia pada media PowerPoint memungkinkan media untuk beradaptasi dengan berbagai jenis gaya belajar siswa, termasuk gaya belajar visual, audio, kinestetik, dan verbal. Selain video, teks dan gambar, media interaktif ini juga berisi soal-soal interaktif sehingga siswa dapat langsung menjawab dan mengetahui jawaban benar dan salah, serta agar siswa tidak bosan dengan teks dan gambar pada permainan power point interaktif. Meskipun media PowerPoint interaktif mengandung berbagai elemen yang berbeda, namun tetap mengusulkan materi yang akan disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat, motivasi peserta didik serta meminimalisir kesulitan belajar, karena dalam media pembelajaran interaktif menyajikan bahan ajar atau materi pelajaran dengan cara menyenangkan, lebih efektif dan efisien. Namun dalam penggunaan media interaktif diperlukan berbagai persiapan sarana dan prasarana yang mendukung agar proses pembelajaran dengan bantuan multimedia interaktif dapat efektif digunakan di kelas.

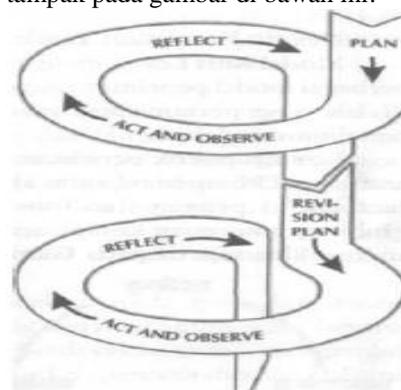
Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu pengembangan media power point interaktif media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu model DDD-E (Decide, Design, Develop, dan Evaluate. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner atau angket. Pada uji rancang produk dilakukan oleh beberapa ahli serta siswa yang meliputi: (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, dan (4) uji coba perorangan yang dilakukan terhadap tiga orang siswa dengan kategori memiliki pengetahuan tinggi, sedang, dan rendah. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran blended learning dipadukan dengan power point interaktif demi mencapai keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang berjudul “Penggunaan model pembelajaran blended learning berbantuan power point interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada materi sumber daya alam di lingkungannya kelas IV SDN Kandangan I/121 Surabaya”.

2. METODE PENELITIAN

Prosedur penelitian dengan judul “Penggunaan model pembelajaran blended learning untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada materi sumber daya alam di lingkungannya kelas IV SDN Kandangan I/121 Surabaya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah mengacu pada desain penelitian tindakan sekolah. Menurut Wardani, dkk (2007: 2.3 – 2.4) bahwa perbaikan pembelajaran dilaksanakan melalui proses pengkajian berkesinambungan yang terdiri dari 4 tahap yaitu merencanakan (planning), melakukan tindakan (acting), mengamati (observing), dan refleksi (reflecting). Hasil refleksi terhadap tindakan yang dilakukan akan digunakan kembali untuk memperbaiki rencana jika ternyata tindakan yang dilakukan belum berhasil memecahkan masalah, seperti tampak pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Tahap – tahap dalam PTK

Peneliti dibantu 2 Orang pengamat senantiasa hadir dan kehadirannya mutlak diperlukan karena penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Kedudukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai perencana, pelaksana, pengumpul, penganalisa, penafsir data dan akhirnya sebagai pelaporan hasil penelitian. Ketika pelaksanaan penelitian, kehadiran peneliti di lapangan berperan sebagai peneliti sekaligus pelaksana pembelajaran, pengobservasi dalam rangka pengumpulan data.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus untuk siklus I dua pertemuan dan siklus II tiga pertemuan. Pada setiap akhir tindakan, peneliti bersama pengamat melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai Guru kelas, jadi disamping bekerja mengumpulkan dan menganalisis data di lapangan,

peneliti berperan langsung dalam proses pembelajaran dari perencanaan, pelaksanaan pengajaran sampai dengan penilaian.

Sumber data dalam penelitian ini, berasal siswa kelas IV SDN Kandangan I/121 Kecamatan Benowo Kota Surabaya tahun Ajaran 2021 – 2022 yang berjumlah 40 siswa terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

Instrumen penelitian pada kegiatan ini berupa lembar observasi yang berupa hasil catatan pengamatan peneliti terhadap kemampuan siswa pada saat melakukan kegiatan pembelajaran serta penggunaan soal tes untuk mengetahui kemampuan siswa.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu:

1. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, dan sebagainya (Arikunto,2010:274). Dokumentasi untuk memperoleh data nama siswa kelas IV SDN Kandangan I.

2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (Arikunto, 2009:19). Observasi untuk memperoleh data keterampilan proses siswa yang berupa lembar observasi (pengamatan). Lembar observasi digunakan untuk mengungkap keterampilan proses siswa yang meliputi aspek psikomotor.

3. Tes

Teknik tes berupa tes tertulis yang diberikan di setiap akhir siklus. Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu (Poerwanti, 2008: 1.5). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Untuk analisis persentase digunakan rumus distribusi persentase, yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase penguasaan tiap aspek
- $\sum x$ = Jumlah skor perolehan untuk setiap aspek
- $\sum N$ = jumlah skor total

Hasil tersebut kemudian ditafsirkan dengan rentang:

- 76%—100% = baik
- 56%—75% = cukup baik
- 40%—55% = kurang baik
- < 40% = tidak baik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil angket respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran blended learning

berbantuan powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada materi sumber daya alam di lingkungannya kelas IV SDN Kandangan I/121 Surabaya dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1
Hasil Angket Respon siswa

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Persentase Penilaian	Kategori
1.	Kualitas Materi	100%	Sangat Baik
2.	Kualitas Teknis	90,92%	Sangat Baik
Rata-rata persentase		95.46%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa rata-rata persentase dari seluruh komponen respon peserta didik setelah uji pengembangan media memperoleh 95.46% dengan kategori sangata baik.

Berdasarkan kategori penilaian sangat baik pada hasil respon peserta didik, maka “Penggunaan model pembelajaran blended learning berbantuan powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada materi sumber daya alam di lingkungannya kelas IV SDN Kandangan I/121 Surabaya dapat dinyatakan sebagai efektif dan dapat dipakai dalam pembelajaran.

Sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan peneliti dibantu beberapa guru melakukan Observasi lapangan sebagai tindakan awal. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat ketuntasan belajar siswa dalam materisumber daya alam di lingkungannya.

Dari kegiatan Observasi awal ini diperoleh data ulangan sebagai berikut:

1. Siswa yang memperoleh nilai > 75 ada 15 siswa kurang lebih 37.5%
2. Siswa yang memperoleh nilai < 75 ada 25 siswa kurang lebih 62.5%

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar IPS materi sumber daya alam di lingkungannya belum berhasil. Data hasil observasi awal dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 2. Data Observasi Awal

No	Nilai	Jumlah siswa	Prosentase
1	> 75	15	37.5 %
2	< 75	25	62.5%

Kemudian peneliti mencoba untuk meningkatkan prestasi belajar siswa materi sumber daya alam di lingkungannya dengan model pembelajaran blended learning berbantuan power point interaktif.

Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran dalam siklus I dengan standart nilai terrendah 75, siswa yang memperoleh nilai > 75 sebanyak 25 siswa atau kurang lebih 62.5 % sedangkan hasil evaluasi pada siklus II dengan standart nilai yang sama, terdapat 35 siswa memperoleh nilai > 75 atau 87.5%. Data tiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 3. Data Siklus 1

No	Nilai	Jumlah siswa	Prosentase
1	> 75	25	62.5 %
2	< 75	15	37.5%

Table 4. Data Siklus 2

No	Nilai	Jumlah siswa	Prosentase
1	> 75	5	12.5 %
2	< 75	35	87.5%

Dari uraian di atas dapat disimpulkan :

1. Nilai evaluasi Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan.
2. dengan penggunaan media powerpoint interaktif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Standart kelulusan belajar tercapai.
4. Siswa mampu memahami materi dengan baik.

Penggunaan model blended learning dipadukan powerpoint interaktif terbukti dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa menjadi lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam siklus I dan siklus selanjutnya terlihat subyek penelitian nampak memahami konsep dengan lebih baik. Apabila pondasi dibangun dengan baik dan konsep yang benar maka lulusan / Out Put akan berhasil.

4. SIMPULAN

Simpulan pada penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang telah dituliskan sebelumnya. Penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

2. Media power point interaktif materi sumber daya alam di lingkungan sekitar dinyatakan efektif dalam kegiatan pembelajaran karena rata-rata persentase respon siswa terhadap media memperoleh 97,57% dengan kategori sangat baik.
3. Penggunaan model pembelajaran blended learning dipadukan power point interaktif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi sumber daya alam di lingkungan sekitar.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media ini, maka saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Peserta didik dipastikan memiliki sarana seperti *laptop/hand phone* agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.
2. Penelitian ini masih banyak yang harus disempurnakan dan diperbaiki agar penelitian lain dapat mengembangkan media power point interaktif dengan model pembelajaran lain yang memungkinkan kegiatan belajar menjadilebih menarik dan bermanfaat.

6. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Alexander, Laurel. (2000). *Education & Training On the Internet. An essential resources for students, teachers and education providers. Internet Handbook*. UK

Allen, N. J., dan Meyer, J. P, 2007, *The Measurement and Antecedents of Affective,*

Continuance and Normative Commitment to the Organization. Journal of Occupational Psychology, 63, 1-18.

Alexander, Laurel. (2000). *Education & Training On the Internet. An essential resources for students, teachers and education providers. Internet Handbook*. UK

Adri, Muhammad. (2008). *Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Pembelajaran. IlmuKomputer.com*

Albion, Peter (2008) *Web 2.0 In Teacher Education: Two Imperatives for Action. Computers in the Schools*, 25 (3/4). pp. 181-198. ISSN 0738-0569

apjii.or.id. (2018). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Retrieved September 29, 2018,* from <https://apjii.or.id/content/read/104/348/BUL-ETINAPJII-EDISI-22---Maret-2018>

Bonk dan Graham. 2006. *The Handbook of Blended Learning*. USA:Pfeiffer.

Carman, Jared M. 2005. *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*. diunduh dari melalui <http://www.agilantlearning.edu/pdf/blended> (tanggal 2 Mei 2016)

Chaudry, Abdus Sattar. (2015). *International Journal of Digital Society (IJDS)*, Volume 6. Issue 2.

Driscoll, M. (2002) *Blended Learning: Let's Get beyond the Hype*. IBM Global Services.

Forsyth, Ian. (2001). *Teaching and Learning Materials and The Internet*. 3rd Edition. USA

Guedes Manuela& Almeida, Pedro. (2012).

Garner, B., Oke, L. (2014). *Blended Learning: Theoretical Foundations*. Marion, IN: Indiana Wesleyan University

Graham, R., Brown, 2005, *Lecture Notes Dermatologi*, diterjemahkan oleh Anies, Z. M., Edisi ke-8, 1, 8, 59, Erlangga, Jakarta.

Harding, A, Kaczynski, D, & Wood, L.N. (2005). *Evaluation of Blended Learning: Analysis of Quantitative Data*, Uniserve Science Blended Learning Symposium Proceedings. Halaman 56-72.

Heinze A dan Procter C, 2010. *The Significance of the Reflective Practitioner in blended learning. International Journal of Mobile and Blended Learning*, 2(2), 18-29, University of Salford,

I.G.A.K. Wardani. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka KTSP SD/MI 2011

Izzudin. Syarif(2012). "Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa smk". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 2 Nomor 2 Juni 2012. Hal 234-244.

Kenney, J., & Newcombe, e. (2011). *Adopting a Blended Learning Approach: Challenges*

- Encountered and Lesson Learned in an Action Research Study. *Journal of Asynchronous Learning Network*, 15 (1)
- Multimedia Teaching Contents: Creating and Integrating Activities in New Learning Environments, Interactive Multimedia, Dr Ioannis Deliyannis (Ed.), InTech, DOI: 10.5772/35981.
- NCSS (1994). Curriculum Standards for Social Studies. Washington: NCSS. NCSS. (1994).
- Nugraha, Riyan. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Dengan Media Blog Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen. Universitas Pendidikan Indonesia
- Paull Eggen Don Kauchak, 2012. Strategi dan Model Pembelajaran, Jakarta: PT Indeks Deore K.V.T (2012).
- The Educational Advantages of Using Internet. *International Educational E-Journal* ISSN 2277-2456, Volume-I, Issue-II, Jan-Feb-Mar 2012
- Pradnyana, P.B., Marhaeni, A.A.I.N., & Candiasa, I.M. (2013). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 3
- Suhartini arikunto dan sugiyarto. 2009. Peningkatan profesi ilmiah guru melalui penelitian tindakan kelas. Makalah di Sampaikan dalam seminar Nasional. Surakarta. UNS
- Thorne, Kaye (2013). *Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning*. USA: Kogan Page Limited