

Penerapan Pendekatan Saintifik dengan Berbantuan Media Komik Digital pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V di SDN 6 Nagrikaler Kabupaten Purwakarta Tahun Ajaran 2022/2023)

Estevania Cecilia Pakpahan¹, D Wahyudin², Srie Mulyani³

¹Universitas Pendidikan Indonesia

²Universitas Pendidikan Indonesia

³Universitas Pendidikan Indonesia

Pos-el: 1estevania11@upi.edu; 2dwahyudin@upi.edu; 3sriemulyani@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya masalah yang dihadapi siswa kelas V dalam pembelajaran IPS. Dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V di SDN 6 Nagrikaler pada materi Perlawanan terhadap Belanda dengan menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media komik digital. Data penelitian didapatkan melalui beberapa instrumen yakni observasi, tes dan studi dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan masing-masing siklus memiliki 4 tahapan berupa 1)Perencanaan, 2)Tindakan, 3)Pengamatan, 4)Refleksi. Sebanyak 27 siswa terlibat dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebanyak 5 siswa yang mendapat nilai tuntas saat kegiatan pra siklus yakni rata-rata 50,5 dengan persentase sebesar 18,6%. Perlakuan Tindakan pada siklus 1 mengalami peningkatan yang baik namun kurang maksimal yakni perolehan rata-rata 68,7 dengan persentase ketuntasan sebesar 55,6%. Dengan peningkatan yang kurang maksimal tersebut maka dilanjutkan perlakuan tindakan pada siklus II sebagai perbaikan dari siklus sebelumnya. Peningkatan terjadi di siklus II yakni memperoleh rata-rata 94,25 dengan persentase sebesar 100% dengan kategori baik. Sehingga pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Komik Digital, Saintifik

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah program pendidikan dengan bahan ajar dari berbagai jurusan ilmu sosial dan humaniora yang disusun dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan berdasarkan Pancasila dan kebudayaan Indonesia. Menurut Barr,dkk. *The social studies is an integration of experience and knowledge concerning human relations for the purpose of citizenship education.* Tujuannya ialah memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis.

Menurut Sumaatmadja (2008:9) IPS tidak lain adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora, Dengan kata lain, kajian-kajian IPS sangat luas melalui berbagai macam pendekatan-pendekatan interdisipliner yang saling berkaitan dengan kehidupan sosial manusia (Sumaatmadja, 2008: 9). Pada hakikatnya pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak mengajarkan ilmu-ilmu sosial sebagai disiplin ilmu, melainkan konsep dasar ilmu-ilmu sosial yang membantu siswa menjadi warga negara yang baik. Oleh karena itu, perlu adanya adaptasi dengan budaya bangsa ini sebagai sebuah karya character building. Pelaksanaannya tidak hanya dilakukan di sekolah melalui berbagai kegiatan belajar mengajar, namun beberapa kegiatan pengembangan diri juga dapat dilakukan di luar sekolah. Nilai-nilai tersebut harus dikembangkan dan pada akhirnya dapat membentuk karakter pribadi peserta didik yang pada gilirannya mencerminkan kehidupan bangsa.(Anshori,2016:63) .

Seiring berkembangnya zaman membuat perkembangan teknologi berkembang begitu pesat. Maraknya penggunaan gadget membuat banyak orang malas untuk melakukan suatu pekerjaan. Dalam dunia Pendidikan penggunaan teknologi sangat diperlukan akan tetapi banyak sekali siswa yang masih menyalahgunakannya. Penggunaan gadget yang berlebihan menjadi faktor yang membuat hasil belajar siswa menurun. Hasil belajar menurut Amir & Risnawati (2015: 5-6) adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Bisa disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan siswa yang didapatkan setelah menerima suatu materi pembelajaran. Dengan kata lain hasil belajar merupakan suatu hasil yang didapat siswa dari proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pengamatan yang sudah dilakukan di SDN 6 Nagrikaler Purwakarta ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS masih kurang dari KKM. Permasalahan yang mampu membuat hasil belajar siswa kurang dari KKM yakni kurangnya minat siswa dalam beraktivitas saat pembelajaran berlangsung. Pemberian materi yang monoton juga membuat siswa jenuh dan menganggap pembelajaran IPS hanyalah hafalan semata saja. Keaktifan siswa pada pembelajaran IPS bisa dikatakan sangat minim dikarenakan materi disampaikan hanya dengan mendikte dan mencatat saja.

Sebagaimana permasalahan yang ditemukan tersebut, maka pentingnya mencari sebuah solusi yang mampu membuat pembelajaran IPS ini menyenangkan. Peneliti memilih untuk melakukan penerapan pendekatan saintifik dengan berbantuan media komik digital. Menurut Sufairoh (2016:120) dalam jurnalnya menyatakan bahwa Saintifik adalah sebuah

proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan dan juga bertanya. Dengan kata lain, model ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam memahami materi yang diberikan dengan menggunakan media komik digital.

Dalam proses pembelajaran ,metode ajar dan media pembelajaran menjadi unsur yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan keinginan dan minat siswa serta mampu membangkitkan motivasi siswa dalam belajar (Arsyad,2013). Dengan digunakannya media pembelajaran berupa komik digital diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa di dalam kelas terutama pada mata pelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dalam penelitian ini. Kemmis (1983) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan. Desain penelitian yang digunakan berbentuk siklus mengacu pada model Kemmis & MC Taggart yang diawali dari adanya perencanaan (plan), dilanjutkan kepada tindakan (act), observasi (observ), lalu refleksi (reflect), kemudian kepada perencanaan kembali untuk masuk ke dalam siklus selanjutnya. Subjek pada penelitian yaitu siswa kelas VB SDN 6 Nagrikaler ,Purwakarta yang berjumlah 27 siswa. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2023.Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi guru dan aktivitas siswa, tes hasil belajar dan dokumentasi kegiatan. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data hasil observasi dihitung dengan rumus :

$$\text{Nilai aktivitas} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Nilai rata-rata yang diperoleh berdasarkan dari jumlah skor atau nilai siswa yang sudah didapat melalui hasil tes yang dilakukan menggunakan rumus berikut :

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

X = Nilai Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai keseluruhan siswa

N = Jumlah siswa

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari tiap siklus diperlukan analisa ketuntasan tes hasil belajar. Siswa dengan nilai kurang dari 65% dinyatakan mengalami kesulitan belajar dan siswa dengan nilai lebih dari atau sama dengan 65% dinyatakan telah tuntas belajar. Untuk ketuntasan belajar klasikal dapat menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

F = Siswa yang mendapatkan nilai tuntas

N = Jumlah siswa

Ketuntasan belajar klasikal dinyatakan berhasil jika persentase siswa yang tuntas belajar atau siswa yang mendapat nilai $\geq 65\%$ jumlahnya lebih besar atau sama dengan 85 % dari jumlah seluruh siswa di dalam kelas. (Agung Purwoko, 2001: 103)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pra-siklus merupakan tahap awal berupa kegiatan untuk menentukan langkah-langkah selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang nantinya dihadapi. Peneliti mempersiapkan tes yang di mana menjadi penentu hasil belajar siswa sebelum menggunakan media komik digital(sebelum tindakan). Dari hasil penilaian tes yang sudah diberikan guru ternyata masih banyak anak yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, bisa dilihat dari 27 anak yang mengikuti pembelajaran hanya 5 anak saja yang mendapat nilai dengan KKM yaitu 70.

Berikut ini akan ditampilkan rekapitulasi observasi guru dan siswa serta hasil belajar siswa pada setiap siklusnya.

1. Rekapitulasi Observasi Guru

Tabel 1. Aktivitas Guru

NO	Aktivitas Guru	Jumlah Skor	Persentase
1	Siklus I	30	75%
2	Siklus II	37	92,5%

Berdasarkan tabel di atas, aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori cukup namun terdapat beberapa kendala yang menjadi penghalang keberlangsungan proses pembelajaran, hal lain yang terjadi adalah perlunya orientasi dari guru kepada siswa dengan waktu yang mungkin sedikit lama sehingga siswa mampu beradaptasi dengan baik. Hal-hal tersebut menjadi perbaikan pada siklus II. Sehingga pada siklus II diperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori baik, maka dari itu pelaksanaan siklus II dinyatakan berhasil.

2. Rekapitulasi Aktivitas Siswa

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Siswa

NO	Pelaksanaan	Jumlah	Rata-rata	Persentase
1	Siklus I	372	62	57,40%
2	Siklus II	548	91,3	84,60%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktivitas siswa pada pembelajaran IPS menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media komik digital mengalami peningkatan sebesar 27% dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berjalan dengan lancar namun belum semuanya terlaksana sesuai dengan yang sudah direncanakan. Siswa terlihat belum maksimal dalam mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan tidak pernah digunakan sebelumnya. Pada siklus II pembelajaran sudah terlaksana dengan baik, siswa mulai terbiasa menggunakan media dan mampu mengikuti setiap tahapan yang diberikan. Antusiasme siswa meningkat dalam menggunakan media komik digital, hal tersebut terlihat ketika siswa memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar media yang mereka gunakan. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik ini baik dalam hal mengamati, mencoba, menanya, menalar dan juga mengkomunikasikan.

3. Hasil Tes Siswa

Pada kegiatan Pra-siklus yang belum menerapkan pendekatan saintifik berbantuan media komik digital ,perolehan hasil tes siswa belum sepenuhnya mencapai KKM yakni 70. Sebanyak 27 siswa hanya 5 siswa saja yang mencapai nilai tuntas atau sekitar 18,6%,sedangkan 22 siswa belum memenuhi nilai KKM atau sekitar 81,4%. Rata-rata kelas yang diperoleh pada tahap Pra-siklus yaitu 43,3.

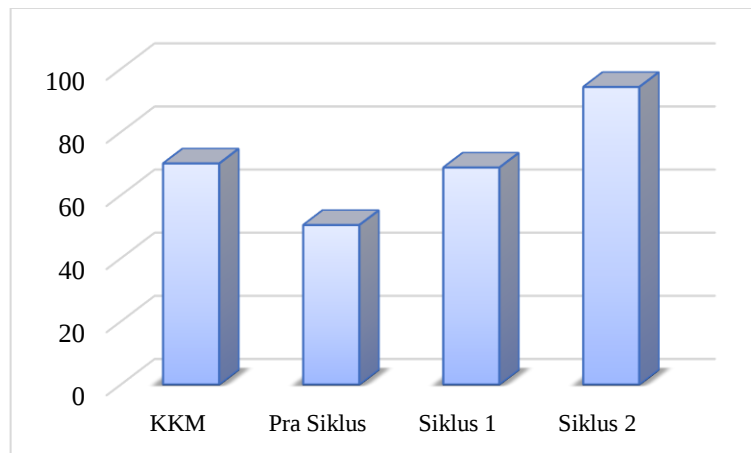
ketuntasan belajar siswa dikatakan ideal jika mencapai nilai KKM sebanyak 75% dari jumlah seluruh siswa .Oleh sebab itu, pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik berbantuan media komik digital perlu dilakukan.

Pada kegiatan siklus I, hasil belajar dengan menerapkan pendekatan saintifik berbantuan media komik digital mengalami sebuah peningkatan. Terlihat jelas dimulai dari rata-rata yaitu 68,70,dengan banyaknya siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 15 siswa atau 55,6% dan yang belum mencapai nilai KKM sebesar 44,4%. Pada tahap ini peningkatan sudah cukup baik namun masih belum maksimal sehingga dilakukan tindakan pada siklus II. Siklus II memperoleh rata-rata sebesar 94,25 dan seluruh siswa sudah mencapai nilai KKM yang artinya tidak ada siswa yang memperoleh kurang dari 70. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

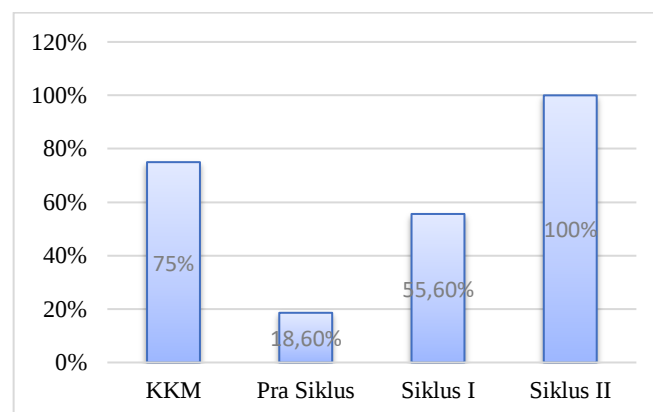
Tabel 3.Hasil Tes Siswa siklus I dan II

NO	Interval Nilai	Frekuensi		
		Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
1.	30-49	14	1	0
2.	50-59	4	6	0
3.	60-79	6	11	11
4.	80-89	3	8	6
5.	90-100	0	1	10
Jumlah siswa		27	27	27
Siswa Tidak Tuntas		22	12	0
Siswa Sudah Tuntas		5	15	27
Rata-rata kelas		50,5	68,7	94,25
Ketuntasan Klasikal		18,60%	55,60%	100%

Perolehan skor rata-rata pada tabel diatas dapat dilihat juga di grafik pada gambar 1 dan 2 berikut ini:



Gambar 1. Perolehan Hasil Belajar Siswa setiap siklus



Gambar 2. Persentase Hasil Belajar Siswa setiap siklus

Berdasarkan gambar grafik di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *pendekatan saintifik* berbantuan media *komik digital* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terlihat jelas pada gambar tersebut siswa mampu melebihi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada penelitian ini merupakan bukti bahwa penerapan *pendekatan saintifik* berbantuan media *komik digital* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Pendekatan Saintifik merupakan suatu proses pembelajaran yang dirancang agar siswa mampu mengkontruksi konsep melalui tahapan-tahapan yang sudah ditentukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hosnan (2014:34). Selain itu menggunakan media komik digital yaitu sebuah media interaktif yang terdapat audiovisual yang dapat membantu siswa dalam memahami materi, mendengarkan materi juga mencoba berbagai games di dalamnya dapat juga meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Yang & Wu (2011). Dengan

penggunaan media ini guru mampu melihat keaktifan siswa serta mampu mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Dari penjelasan yang sudah dipaparkan, dengan penerapan *pendekatan saintifik* berbantuan media *komik digital* ini sangat jelas memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa . Kegiatan dikelas menjadi lebih aktif dan kegiatan yang dilakukan menciptakan suasana baru bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa menjadi lebih mudah memahami setiap materi yang diberikan dan juga tes yang diberikan. Dengan demikian penerapan *pendekatan saintifik* berbantuan media *komik digital* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dinyatakan berhasil dan tidak memerlukan tindakan selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pembelajaran yang telah dilakukan dengan menerapkan *pendekatan saintifik* berbantuan media *komik digital* ,peneliti menarik kesimpulan dari sisi aktivitas siswa serta hasil belajar siswa, yakni:

- 1) Aktivitas siswa kelas V SDN 6 Nagrikaler dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan *pendekatan saintifik* berbantuan media *komik digital* selama proses pembelajaran berlangsung memperoleh hasil observasi yakni rata-rata 62 dengan persentase sebesar 57,4%(kurang) dan mengalami peningkatan pada siklus 2 yakni memperoleh rata-rata 91,3 dengan persentase sebesar 84,6 (baik).
- 2) Hasil belajar siswa kelas V SDN 6 Nagrikaler setelah menggunakan *pendekatan saintifik* berbantuan media *komik digital* juga meningkat dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan siswa di atas nilai 70. Pada tahap Pra-siklus diketahui rata-rata 50,5 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 5 anak dari 27 anak dengan persentase 18,6%. Pada siklus I ,nilai rata-rata diketahui 68,7 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa dengan persentase 55,60%. Terlihat bahwa pada siklus ini sudah banyak siswa yang mencapai nilai tuntas, akan tetapi masih kurang maksimal. Maka dari itu ,dilakukan tindakan kembali pada siklus II yang memperoleh rata-rata 94,25 dengan persentase sebesar 100% yang artinya seluruh siswa sudah mencapai nilai KKM. Maka dapat disimpulkan persentase pada siklus I dan siklus II yang telah mencapai >70 dinyatakan tuntas atau berhasil. Sehingga tidak diperlukan tindakan pada siklus selanjutnya.

Menerapkan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Peneliti merekomendasikan kepada para pembaca mahasiswa ataupun guru yang akan melakukan penelitian terkait *pendekatan saintifik* berbantuan media *komik digital* untuk menggunakan media yang kreatif juga menyenangkan agar siswa terlibat aktif dalam menggunakan media dan juga memperhatikan jaringan internet stabil.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, S & Sukma,E.(2021). *Analisis Langkah-Langkah Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Para Ahli*. Journal of Basic Education ,4(1).
- Akhyar H. M. Tawil, D. I. (2014). *Penerapan Pendekatan Scientific Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Kelas VII SMPN 6 PALU*. Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako, Volume 2(1),
- Arikunto,dkk (2013). *Penelitian Tindakan Kelas* . Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto,S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas* . Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Ghozali, I.(2017). *PENDEKATAN SCIENTIFIC LEARNING DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA*.Jurnal Pedagogik,04(1).
- Khairi,A.(2016). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KARAKTER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*. Jurnal Pelita Bangsa Pelestari Pancasila,Vol.11.
- Ratnaningtyas,dkk(2017). *An Instructional Media using Comics on the Systems of Linear Equation You may also like Android-based Physics Comic Media Development on Thermodynamic Experiment for Mapping Cooperate Attitude for Senior High School An Instructional Media Using Comics on the Systems of Linear Equation*. J.Phys,vol.895.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Rosdakarya
- Sugiyono,(2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Pinatih,S & Putra, S.(2021). *Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan,5(1)
- Widyastuti, P. D., Mardiyana, M., & Saputro, D. R. S. (2017). *An Instructional Media Using Comics on the Systems of Linear Equation*. Journal of Physics: Conference Series, 895(1).
- Wahid,F. Mutaqin & Setiabudi,M.(2021).*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*. Media Bina Ilmiah ,16
- Waluyanto, H., D. (2005). *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan, Vol. 7. No. 1: 45-55.

