

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN MELALUI PENERAPAN MEDIA PANTUL *TOUCHSCREEN* DI KELAS 3 SDN DEPOK 01

¹Mviani christian ananda palit, ²Febrianti yuli satriyani

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FEBH, Universitas Trilogi

e-mail: myvianiananda@gmail.com, febriantiyuli@trilogi.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan model pembelajaran pantul touchscreen ialah salah satu pembelajaran yang menerapkan model berbasis teknologi yang merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi layar sentuh sebagai media utama dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu 1) Menjelaskan proses dan hasil belajar pada materi Hak dan Kewajiban sebelum diterapkannya media Pantul *Touchscreen*, 2) Menjelaskan proses pembelajaran pada materi Hak dan Kewajiban saat diterapkannya media Pantul *Touchscreen*, 3) Menjelaskan hasil belajar siswa pada materi Hak dan Kewajiban setelah diterapkan Media Pantul *Touchscreen*. Penelitian ini dilakukan dengan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan pada siklus I hasil belajar siswa materi hak dan kewajiban mendapatkan peningkatan sebesar 70% dengan kategori cukup, nilai rata-rata hasil yang didapatkan hanya 70 dari jumlah nilai seluruh siswa. Sehingga hasil belajar siswa untuk siklus I belum memenuhi syarat ketercapaian. Sedangkan pada siklus II dengan penerapan media pantul *touchscreen* mendapatkan peningkatan dengan nilai persentase 90% dengan kategori sangat tinggi, ketuntasan belajar siswa rata-rata untuk siklus II telah tercapai. Berdasarkan kedua siklus tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Media Pantul *Touchscreen* pada mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas 3 SDN Depok 01.

Kata Kunci: Hasil belajar, Pembelajaran *touchscreen*, Hak dan Kewajiban.

Abstract

The touchscreen bounce learning model is one of the learning models that applies ICT which is a learning approach that uses touchscreen technology as the main media in the teaching and learning process. The purpose of this study was to determine the implementation and improvement of learning outcomes of grade 3 students at SDN Depok 01 on the material of Rights and Obligations through bouncing media. This research was conducted with classroom action research which was carried out for 2 cycles with 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The results of this study indicate that in cycle 1 the learning outcomes of students on the material of rights and obligations increased by 70% in the sufficient category, the average value of the results obtained was only 70 of the total value of all students. So that student learning outcomes for cycle I have not met the achievement requirements. Whereas in cycle II with the application of touchscreen bounce media, it got an increase with a percentage value of 90% in the very high category, the average student learning completeness for cycle II was achieved. Based on these two cycles, it can be concluded that the application of Touchscreen Bounce Media in Civics subjects on the subject of Rights and Obligations can improve student learning outcomes in Class 3 SDN Depok 01.

Keywords: Learning outcomes, *touchscreen* learning, rights and responsibilities.

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang meyatukan beberapa muatan pelajaran dalam satu tema. Menurut Slavin (2018) peserta didik sulit untuk memahami konsep-konsep yang sulit sehingga mereka sering mendiskusikannya dengan teman sebangkunya, namun belum tentu juga mereka dapat memecahkan masalahnya sehingga untuk memecahkan masalah tersebut perlu digunakan model pembelajaran pantul touchscreen.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, berbagai metode-metode baru telah berkembang dan telah digunakan dalam berbagai aplikasi. Akan tetapi, teknologi layar sentuh pada pembelajaran sekolah dasar sangatlah minim Oleh karena itu, penggunaan teknologi layar sentuh berbasis Pantul *Touchscreen* melalui web yang lebih mudah dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran dibidang pendidikan (Afriani & Fitria, 2021).

Hasil belajar mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Untuk mengatasi pemasalahan tersebut, guru harus bijaksana dalam menentukan suatu model pembelajaran yang sesuai yang dapat menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan siswa bisa lebih aktif (Nabillah & Abadi, 2020).

Bahwa terdapat persamaan mengenai peningkatan siswa dalam pembelajar menggunakan metode pantul *touchscreen* di sekolah dasar. Media pantul *touchscreen* terdapat perkembangan media teknologi dan dapat proses pembelajaran menghasilkan karakteristik pribadi yang mencerminkan penguasaa penuh sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN di sekolah dasar. Manfaat positif untuk pengajar di kelas agar siswa tidak terlihat membosankan selama belajar maka *Interactive Whiteboart* sangat berguna dalam media yang di gunakan oleh guru. Menurut Evans (2018) bahwa media pantul *touchscreen* dapat diterapkan dengan baik di lingkungan sekolah dasar dan memberikan manfaat yang positif bagi proses pembelajaran siswa. Meskipun terdapat beberapa

tantangan teknis, penggunaan teknologi interaktif ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa sekolah dasar.

Media pantul *touchscreen* ini diharapkan agar siswa tidak mengalami kejenuhan dan terjadi suasana yang menyenangkan di dalam ruangan kelas. Siswa lebih memahami materi dengan cara melakukan permainan. Masalah utama dalam pembelajaran PPKn ialah penggunaan metode atau model pembelajaran ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini kurang tepat karena belum memenuhi tatanan nilai dalam kehidupan sehari – hari, Guru mengajar lebih banyak mengejar target yang berorientasi pada nilai ujian akhir. Aktifitas guru lebih dominan dari pada peserta didik, akibatnya guru sering kali mengabaikan proses pembinaan tata nilai, sikap, dan tindakan sehingga mata pelajaran PPKn tidak dianggap sebagai mata pelajaran pembinaan warga Negara yang menekankan pada kesadaran akan hak dan kewajiban, tetapi lebih cenderung menjadi mata pelajaran yang jenuh dan membosankan. Menurut (Supriadi, dkk., 2020) berkat perkembangan inovatif papan tulis interaktif atau Pantul *Touchscreen*, tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi papan tulis interaktif ini mampu mendominasi praktik pembelajaran.

Penggunaan media pantul *touchscreen* dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media ini memiliki peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode tradisional. Media layar sentuh dianggap lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa (Sari & Prasetyo, 2021).

Peneliti mengkaji bahwa dengan menggunakan media pantul *touchscreen* dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa dengan media ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode tradisional. Berdasarkan data hasil studi penelitian terdahulu, bahwa pentingnya untuk dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai peningkatan hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban melalui penerapan media pantul *touchscreen* di kelas 3 sdn depok 01. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Depok 01 dengan memanfaatkan media pantul *touchscreen*. Tujuan utamanya adalah mencapai hasil belajar yang lebih baik melalui penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran.

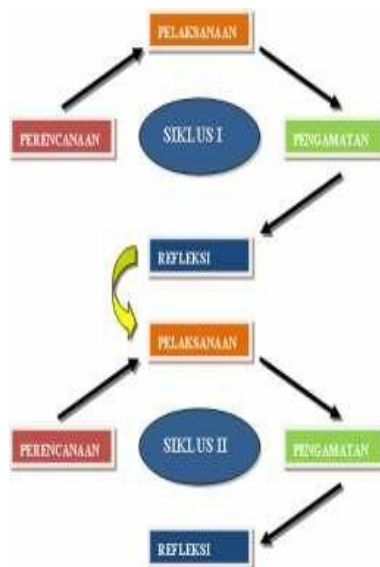
Berdasarkan data hasil studi pendahuluan dan penelitian terdahulu, bahwasannya penting dilakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi**

Hak Dan Kewajiban Melalui Penerapan Media Pantul Touchscreen Di Kelas 3 Sdn Depok 01”.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas menurut (Kemmis dan MC. Taggart, 1998) (dalam Iskandar & Narsim, 2015) menyatakan bahwa PTK adalah bentuk penyelidikan refleksi yang dilakukan penelitian dalam situasi sosial yang termasuk kegiatan pendidikan guna untuk meningkatkan rasionalitas atau situasi yang berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan penelitian tindak kelas merupakan penelitian yang dilakukan karena belum tercapainya hasil belajar yang memuaskan sehingga dilakukannya tindakan yang berbeda dengan sebelumnya seperti penggunaan media, model atau suatu perlakuan dan melibatkan siswa turut aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Secara diagramatis model penelitian Tindakan kelas yang akan dilaksanakan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Kemmis and McTaggart penelitian tindakan kelas

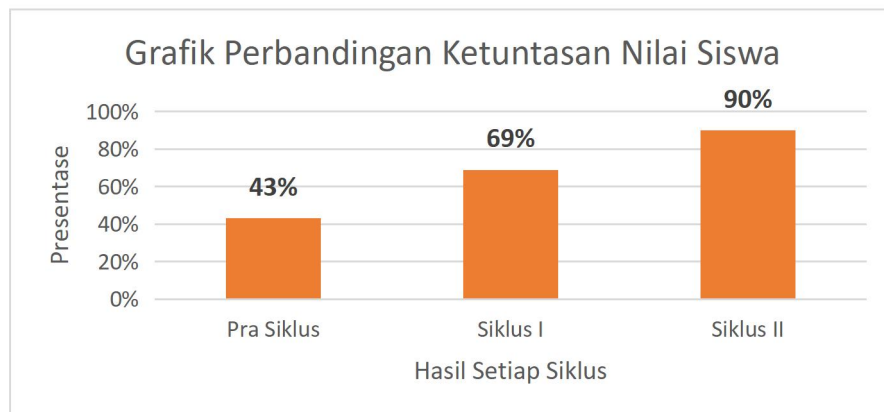
Waktu pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan alokasi yang telah direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran PPKN dengan Kompetensi Dasar

KD 1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, KD 2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah, KD 3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus penelitian, tiap siklus terdiri dari tiga pertemuan yang masing-masing berdurasi 45 menit.

Subjek penelitian ialah siswa kelas 3C SDN Depok 01 karena memiliki permasalahan mengenai hasil belajar siswa dan perlu adanya peningkatan hasil belajar. Model PTK adalah model spiral dari Kemmis dan Taggart. Prosedur penelitian terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, dan refleksi pernyataan Kemmis *et al.* (2014) yang dikutip dalam (Daryanto, 2014). Data berasal dari data primer dan data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari hasil tes. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pantul *touchscreen*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, uji coba, atau penggunaan media yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Tujuannya yaitu untuk menggambarkan kondisi yang dapat meningkatkan pencapaian indikator keberhasilan pada setiap siswa dengan menggunakan media pantul *touchscreen*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilakukan 2 siklus, dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Pada siklus 1 belum mendapatkan hasil yang optimal sehingga adanya penerapan siklus II.



Gambar 1 Grafik Perbandingan Ketuntasan Nilai Siswa Setiap Siklus

Siklus I didaatkan data bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah belum optimal, karena masih ada beberapa indicator pembelajaran yang belum tercapai karena tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dapat dilihat dari rata-rata ketuntasan yang memperoleh presentase lulus hanya 69% dari 21 siswa yang lulus KKM dari 30 siswa, sehingga diperoleh nilai rata-rata 69 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 30 pada siklus I. Oleh karena itu dilaksanakan siklus II dengan hasil pembelajaran dari hasil pengamatan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pantul *touchscreen* pada saat pembelajaran lebih optimal. Pada siklus II ini didapatkan hasil presentase siswa yang lulus telah mencapai 90% terdapat 27 dari 30 siswa lulus KKM, didapatkan rata-rata 89. Dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa telah meningkat pada siklus II ini maka tidak perlu lagi melakukan kegiatan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Dari hasil studi pendahuluan yang telah didapatkan peneliti menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi pada tanggal 11 November 2024 – 30 November 2024 didapatkan data bahwa: (1) kelas 3 SDN Depok 01 menggunakan kurikulum 2013; (2) guru belum membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (3) Hasil belajar siswa rendah, sebanyak 28 dari 30 siswa belum lulus KKM dengan nilai rata-rata 57; (4) kegiatan pembelajaran berpusat pada guru.

Hal ini belum sesuai dengan kondisi ideal mengacu pada permendikbud nomor 22 tahun 2016 mengenai standar proses Pendidikan dasar dan menengah disimpulkan bahwa RPP, pelaksanaan proses belajar mengajar dirancang untuk meningkatkan efesiensi dan efektivitas pada kegiatan pembelajaran agar berjalan secara interaktif. Berdasarkan temuan hasil studi pendahuluan, peneliti terdahulu, dan berdiskusi dengan guru kelas maka didapatkan solusi dari permasalahan tersebut dengan menerapkan media pantul *touchscreen* guna untuk meningkatkan hasil belajar.

Pelaksanaan Tindakan Kelas dilakukan selama dua siklus. Pada siklus I, peneliti dan guru melaksanakan pembelajaran dengan cara konvensional, menggunakan metode ceramah dan diskusi. Melalui pendekatan ini, peneliti mengamati interaksi siswa dan mencatat tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Pada siklus II, peneliti menggunakan media pantul *touchscreen* untuk meningkatkan interaktivitas dan menarik perhatian siswa. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, karena mereka dapat

berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan yang disampaikan. Dengan media pantul *touchscreen*, peneliti menerapkan berbagai kegiatan, seperti permainan edukatif dan kuis interaktif, yang mendukung pemahaman materi. Setelah pelaksanaan siklus II, peneliti kembali melakukan observasi dan analisis untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa serta efektivitas penggunaan media tersebut. Waktu terlaksanakannya siklus I pada tanggal 11 November 2024 – 18 November 2024, selama 3 kali pertemuan kegiatan belajar mengajar dan 1 kali pertemuan pelaksanaan *post-test* sedangkan waktu pelaksanaan siklus II pada tanggal 21 November 2024 - 29 November 2024, selama 3 kali pertemuan kegiatan belajar mengajar dan 1 kali pertemuan pelaksanaan *post-test*.

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan respons positif siswa terhadap penerapan media pantul *touchscreen* setelah diterapkannya siklus II dengan penerapan media pantul *touchscreen* menunjukkan peningkatan dengan presentase 90% yang masuk dalam kategori sangat tinggi yaitu sebanyak 27 dari 30 siswa yang berhasil memenuhi KKM dengan nilai rata-rata 89 dari total nilai seluruh siswa. Dibandingkan dengan siklus I yang hanya mencapai 70 dari total nilai seluruh siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus II telah tercapai. Hal ini dikuatkan oleh penelitian (Ahmad Rixzal, 2021) yang menyatakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan diterapkannya media pantul *touchscreen*.

Hasil dari penelitian dengan menerapkan media pantul *touchscreen* terhadap aktivitas belajar mengajar dan hasil belajar siswa saat pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban di kelas 3c SDN Depok 01, adalah:

1. Sebelum dilaksanakan penelitian dengan penerapan media pantul *touchscreen* hasil dari belajar siswa rendah sebanyak 28 dari 30 siswa belum lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata 57, atau persentase ketuntasan hasil belajar siswa baru mencapai 43%, guru belum membuat RPP, dan pembelajaran masih berpusat pada guru.
2. Saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas selama 2 siklus dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I terlaksana pada tanggal

11 November 2024 sampai tanggal 18 November 2024 dengan jumlah 3 kali pertemuan kegiatan pembelajaran dan 1 kali pertemuan *post-test*. Didapatkan data aktivitas belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah mendapatkan nilai persentase 70% dengan kategori tinggi. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 21 November 2024 sampai 29 November 2024 dengan jumlah 3 kali pertemuan kegiatan pembelajaran dan 1 kali pertemuan *post-test* didapatkan data penilaian aktivitas belajar mengajar menggunakan penerapan media pantul *touchscreen* mendapatkan 90% dengan kategori sangat tinggi.

3. Setelah diterapkannya siklus 1 hasil belajar siswa materi hak dan kewajiban mendapatkan peningkatan sebesar 70% dengan kategori cukup, terdapat 21 dari 30 siswa telah lulus KKM yang ditentukan oleh sekolah sebesar 75, sedangkan nilai rata-rata hasil yang didapatkan hanya 70 dari jumlah nilai seluruh siswa. Sehingga dapat disimpulkan kelulusan hasil belajar siswa untuk siklus I belum memenuhi syarat ketercapaian. Sedangkan pada siklus II dengan penerapan media pantul *touchscreen* mendapatkan peningkatan dengan nilai persentase 90% dengan kategori sangat tinggi, terdapat 27 dari 30 siswa telah lulus KKM. Sedangkan nilai rata-rata hasil yang didapatkan sudah mencapai 89 dari jumlah nilai seluruh siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa rata-rata untuk siklus II telah tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 Untuk Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141–2148. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1171>.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Evans, M. P. (2018). Educating Preservice Teachers For Family, School, And Community Engagementa. In *Family, School, Community Engagement and Partnerships* (pp. 9–19). New Jersey: Routledge.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c). Retrieved from <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>.
- Slavin, R. E. (2018). *Diagnostic Kesulitan Belajar Anak*. Surabaya: Balai Pustaka.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sari, R., & Prasetyo, A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Touchscreen terhadap Hasil Belajar Siswa*.