

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Miniatur di Sekolah Dasar

Siti Holipah¹, Astri Sutisnawati²,Lutfi Hamdani Maula³

Program Studi Guru Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Article Info

Article history:

Accepted: 16 Juni 2023

Publish: 01 Agustus 2023

Keywords

First keyword

Second keyword

Third keyword

Fourth keyword

Fifth keyword:

Article Info

Article history:

Diterima: 16 Juni 2023

Terbit : 01 Agustus 2023

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah karena rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media miniatur. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Karyabhakti sebanyak 25 orang, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui 2 cara yaitu: Tes, dan Observasi. Adapun sumber data dalam penelitian ini Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: Tes, dan Observasi. Pelaksanaan penelitian menggunakan metode Jenis penelitian yang digunakan dalam hal ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini terbukti dengan meningkatkan ketuntasan belajar siswa yaitu 40% (Prasiklus), 72% (Siklus 1) dan 100% (Siklus 11). Simpulan peneliti ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media miniatur di Sekolah Dasar.

Abstract

The problem in this study is the low learning outcomes of students in social studies subjects in elementary schools. This study aims to improve student learning outcomes in social studies learning by using miniature media. This type of research is action research (PTK). The subjects of this study were 25 grade IV students of SDN Karyabhakti, consisting of 10 male and 15 female students. Data collection techniques are carried out in 2 ways, namely: Test, and Observation. The data sources in this study were principals, teachers, and students. The data collection techniques used are: Test, and Observation. The implementation of research using analytical descriptive methods through action The results of this study were proven by increasing student learning completeness, namely 40% (Precycle), 72% (Cycle 1) and 100% (Cycle 11). The conclusion of this researcher is to improve student learning outcomes in social studies learning by using miniature media in elementary schools.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Name of Corresponding Author,

Siti Holipah¹,

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email : Sitiholipah022@ummi.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Dasar merupakan jenjang Pendidikan Menengah (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 17). Sekolah Dasar merupakan salah satu bentuk pendidikan dasar yang memberikan landasan bagi pendidikan selanjutnya dengan sebaik-baiknya. Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memegang peranan penting dan fundamental dalam keseluruhan sistem pendidikan nasional. Berbagi potensi yang dimiliki anak dikembangkan sebagai dasar untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya. Lebih ditegaskan lagi pada pasal 3 Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, diungkapkan bahwa tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan maksud, pada intinya adalah pembentukan pribadi yang utuh. UU Republik Indonesia (dalam Masnuah *et al.* 2022: 116). Sejalan dengan hal itu ada beberapa pengertian mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah social dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek berbagai kehidupan atau satu berpaduan. Dalam kurikulum disebut bahwa 'Pengetahuan Sosial merupakan perangkat fakta, peristiwa konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan.

Sardjio (dalam Desla dan Mufita.2022:23) Lasmawan (dalam Tombokan and Sarah SN,2022:26) Pendidikan IPS adalah”salah satu program pendidikan yang menyiapkan peserta didik sebagai warga Negara yang baik dan masyarakat yang diharapkan mampu mengantisipasi berbagai perubahan yang terjadi di masyarakat, sehingga siswa mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan dalam melakoni kehidupan di masyarakat”. Fajar (dalam Razak dan Umrah. 2018.:18) Menyatakan:

IPS di SD dan MI berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan,fakta,nilai sikap dan keterampilan siswa tentang masyarakat,Bangsa dan Negara Indonesia. IPS bertujuan: 1) Mengerjakan konsep-konsep dasar sosiologi,geograpi,ekonomi,sejarah,dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis; 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis,kreatif,inkuiri,memecahkan masalah dan keterampilan social: 3) Membangun komitmen dan kesadaran nilai-nilai sosial dan kemanusiaan: 4) Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompotensi dalam masyarakat yang majemuk secara nasional maupun global.

Tujuan utama dari pembelajaran IPS adalah membantu peserta didik sebagai warga negara dalam membentuk keputusan yang rasional berdasarkan informasi untuk kepentingan publik/umum dari masyarakat demokratis dan budaya yang beragam di dunia yang saling menguntungkan,Meningkatkan kemampuan warga negara dalam hal disiplin ilmu,seperti sejarah,antropologi,arkeologi,ekonomi,geografi sosiologi. Berdasarkan beberapa pendapat diatas,tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mendukung kompetensi warga negara dalam hal pengetahuan,proses intelektual dan karakter yang demokratis dan diperlukan peserta didik untuk terlibat aktif dalam kehidupan publik.Oleh sebab itu model-model pembelajaran IPS masih perlu dikembangkan kemudian hari agar dapat memancing kesadaran kritis peserta didik akan pemecahan berbagai poble-poble sosial yang ada pada masyarakat.Pembelajaran IPS perlu dikemas secara kreatif dan menarik guna merangsang motivasi peserta didik pada bidang studi ini. Suud (Djabbar dan Dela Angreni.2021:49).

Meningkatkan hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pendidikan yang mana hal itu tidak terlepas dari motivasi peserta didik maupun kreativitas guru dalam menyajikan suatu materi pelajaran melalui berbagai media untuk dapat mencapai tujuan pengajaran secara maksimal. Dalam interaksi belajar mengajar,media pembelajaran di pandang sebagai salah satu unsur penting dalam rangka mencapai tujuan.

Menurut hasil observasi penulis,masih terdapat hasil belajar peserta didik yang sangat rendah pada pembelajaran IPS.Hal ini karena peserta didik yang bermalas-malasan karena kurang tertarik terhadap pengajaran yang disampaikan,siswa pasif karena pembelajaran hanya terkesan satu arah.Hal ini disebabkan guru hanya berceramah saja tanpa mengaktifkan siswa Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Sudjana(Ashadi *et al.*2020:46). Sedangkan menurut Horwart Kingsley (dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar: (1) Keterampilan dan kebiasaan, (2) Pengetahuan dan pengarahan, (3) Sikap dan cita-cita.(Setiani dan Sri Astuti.2019: 4). Hamalik (Suprihatin *et al.*2020:67). hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.1 Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.Hamalik (Suprihatin *et al.*2020:67). hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai

terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.¹ Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

konsep generalisasi dan bahan abstrak dapat menjadi hal yang jelas dan nyata. Miarso dalam (Rodiyah *et al.*2019:27) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang masih rendah perlu digunakan media yang tepat, salah satunya adalah penggunaan media miniatur. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI), miniatur adalah suatu model atau benda dengan hasil penyederhanaan suatu realitas tetapi tidak menunjukkan aktivitas atau tidak menunjukkan suatu proses. Media miniatur merupakan tiruan dari benda aslinya yang berukuran lebih kecil namun dapat dilihat dari berbagai sudut pandang tanpa ada yang bisa membedakan kecuali ukuran atau detail yang tidak dapat ditirukan bentuknya. Miniatur adalah bentuk yang lebih kecil dari ukuran sebenarnya. Handayani *et al.*(2021:1295) Miniatur adalah suatu tiruan sebuah objek seperti tempat, bangunan, makanan, dan objek lainnya yang dapat dilihat dari segala arah atau biasa disebut benda tiga dimensi. Miniatur biasanya dibuat untuk suatu pameran atau acara kesenian yang membutuhkan sebuah peragaan. Misalkan tiruan Monumen Nasional, tiruan lanskap pegunungan, maupun tiruan suatu bangunan. Tujuan miniatur Dibuatnya miniatur karena memiliki tujuan untuk mempresentasikan sebuah atau beberapa objek dengan skala ukuran yang kecil memudahkan visualisasi dari desain. M. Susanto (dalam Adi *et al.*2022:17) miniatur adalah maket, replika, prototype, dan model skala serta aneka ragam bentuk karya seni rupa yang dibuat dengan ukuran kecil. Sehingga dapat dikatakan miniatur adalah tiruan tiga dimensi suatu benda dengan skala yang lebih kecil.

Miniatur memiliki fungsi, sebagai berikut:

1. Sebagai objek pengganti dari benda asli yang dibuat dalam bentuk tiruan yang memiliki ukuran lebih kecil.
2. Sebagai benda yang memiliki nilai jual yang tinggi terkait estetika, kerumitan dan detail yang presisi sehingga menyerupai bentuk aslinya.
3. Memberikan gambaran nyata dari suatu objek atau benda yang ditiru
4. Mempermudah dalam memberikan penjelasan mengenai suatu objek dengan menunjukkan benda tiruan dari versi aslinya sehingga dapat membayangkan bentuk asli dari objek yang dimaksud.

Kedepannya seni miniatur akan semakin berkembang, Dengan berbagai metode pengerjaan dan bahan-bahan material yang lebih mudah untuk disusun, bahkan bersifat ramah lingkungan, Benda-benda hasil olahan Karya Seni Miniatur tersebut akan menjadi sebuah benda komersial yang diperjual belikan secara hasil bendanya maupun jasa pembuatannya.

1. Klasifikasi Media Miniatur menurut Sudjana dan Rivai (dalam Mursidah dan Mailul.2019:24) terbagi atas 6 model yaitu: Model Padat (Solid Model) Model yang memperlihatkan bentuk luar dari suatu objek. Contohnya: miniatur binatang, miniatur rumah adat, miniatur pesawat, dan lainlain.
2. Model Penampang (Cutway Model) Model yang akan memperlihatkan bagian/susunan dalam suatu objek. Misalnya lapisan bumi, anatomi, bangunan, dan lain-lain
3. Model Susun (Build-up Model) Model yang terdiri dari beberapa bagian objek. Contohnya seperti model torso, senapan, pompa, dan lain-lain.

4. Model kerja (Working Model) Model yang menunjukkan bentuk/wujud luar suatu objek dan memiliki beberapa bagian dari benda sesungguhnya. Misalnya mobil, pesawat, boneka, dan mesin pertanian.
5. Model Mock-up Merupakan jenis model yang digunakan untuk menyederhanakan bagian pokok dari suatu proses. Contohnya seperti drivotrainer (untuk berlatih mengemudi mobil), dan mock-up untuk menjelaskan cara kerja dan konstruksi radio
6. Diorama Diorama yaitu model tiga dimensi untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Diorama sendiri merupakan tatanan dari beberapa objek yang dibelakangnya terdapat background untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Contohnya seperti diorama peristiwa sejarah, adegan cerita, ilmu bumi, dan ilmu produksi.

Berdasarkan pendapat di atas media miniatur memiliki kelebihan dan kekurangan sehingga kita harus bisa mengatasi kekurangan dari media tersebut supaya tidak menghambat dalam proses kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah pembuatan media miniatur sebagaimana Menurut HM Musfiqon (dalam Nurdyansyah.2019:70). media miniatur di dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya sebagai berikut:

1. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran dalam pembelajaran.
2. Memotivasi belajar siswa dalam pembelajaran.
3. Memberi kesempatan siswa dalam tugas yang nyata memperlihatkan rangsangan yang relevan.
4. Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat mengamati langsung alat peraga miniatur
5. Siswa lebih cepat dan mudah memahami materi pelajaran.

Saya Anak Sejarah (dalam Mubarak dan Ahmad Kasbil.2020:15) Miniatur sebagai media yang digunakan dalam proses belajar di kelas memiliki beberapa kekurangan antara lain:

1. Biaya pembuatannya mahal dan membutuhkan banyak waktu.
2. Membutuhkan ketrampilan dalam pembuatannya.
3. Siswa tidak akan memahami jika bentuk media 3D tidak sama dengan benda nyatanya.
4. Terbantur alat untuk membuat media 3D (sulit dalam hal pencarian alat yang diperlukan).

Berdasarkan pernyataan dan latar belakang masalah yang terdapat di sdn karyabhakti maka betapa pentingnya suatu media miniatur diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS. Alasan menggunakan media miniatur di sekolah dasar ini untuk lebih memudahkan dalam proses belajar mengajar agar lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan kesemangatan dan menyenangkan siswa dalam belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas di pahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang di ajarkan pada hari tersebut.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dalam (Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Miniatur Di Sekolah Dasar). Masih banyak siswa yang kurang memahami dalam mata pelajaran IPS, pencapaian target nilai rata-rata IPS di kelas IV sdn karyabhakti masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah minimal (KKM) yaitu 65, secara rinci dari siswa 25 siswa hanya 10 siswa yang mencapai nilai KKM, sisanya 15 siswa tidak mampu mencapai nilai KKM, dari rincian tersebut ternyata dalam proses belajar mengajar peserta didik lebih banyak menerima penggunaan metode ceramah, atau pemberian tugas dalam proses belajar mengajarnya, sehingga siswa merasa jenuh terhadap mata pelajaran.

Berdasarkan masalah yang timbul dalam pembelajaran dapat didefinisikan pembelajaran yang dilakukan guru kelas IV belum dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS secara maksimal, karena dalam pembelajaran tersebut siswa masih berfokus pada guru.

Kegiatan belajar mengajar masih satu arah sehingga kreatifitas siswa kurang berkembang secara optimal. Masih banyak para guru yang belum memanfaatkan sumber belajar mengajar, karena dalam pembelajaran fasilitasnya belum memadai.

Perlunya model pembelajaran yang efektif dan kreatif sehingga siswa tidak cepat bosan dalam kegiatan belajar mengajar, karena guru harus membuat media pembelajaran yang menarik sehingga siswa aktif dalam belajar. Model pembelajaran ini dalam proses pembelajaran guru di bantu menggunakan media miniatur sebagai bahan ajar kepada anak didik. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih mendalam.

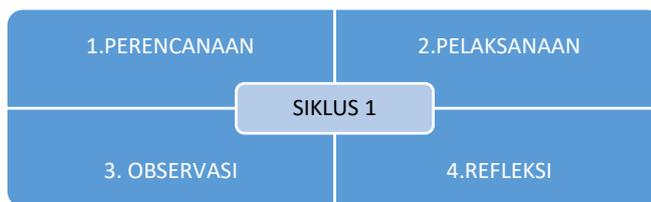
Sesuai dengan permasalahan yang di kemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan media miniatur di sekolah dasar?, Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki serta meningkatkan keterampilan dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS pada siswa dengan menggunakan media miniatur di sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam hal ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Aqib (dalam Fitria *et al.* 2019:17) Penelitian Tindakan Kelas adalah Suatu kebutuhan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi guru sebab Penelitian Tindakan Kelas sangat kondusif untuk membuat guru menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelas, Dengan melaksanakan tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas yang sistematis dan berkesinambungan, guru mampu memperbaiki proses pembelajaran melalui suatu kajian yang dalam terhadap apa yang terjadi di kelasnya. Dengan demikian para guru menjadi reflektif dan kritis terhadap apa yang dia dan muridnya lakukan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media miniatur. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN karyabhakti sebanyak 25 orang, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 15 orang siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua cara yaitu: Tes, dan Observasi. Adapun sumber data dalam penelitian ini Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: Tes dan Observasi. Sehingga data yang di peroleh dapat mudah dipahami dan di pertanggung jawabkan kebenarannya. Pelaksanaan penelitian menggunakan metode PTK. Hasil penelitian ini terbukti dengan meningkatkan ketuntasan belajar siswa yaitu 40% (Prasiklus), 72% (Siklus 1) dan 100% (Siklus 11). Simpulan peneliti ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media miniatur di Sekolah Dasar.

Tabel 1. Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran



Alur Pelaksanaan Tindakan dalam PTK berdasarkan model penelitian ini di desain berupa siklus dengan empat langkah pokok yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dengan memerhatikan hasil pengamatan awal ternyata menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih tergolong rendah. Peneliti memutuskan untuk menerapkan pembelajaran langsung di kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Karyabhakti. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pelaksanaan tes awal di kelas IV untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi pembelajaran IPS. Nilai tes awal ini akan dijadikan pedoman atau acuan setelah diterapkan pembelajaran langsung untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan pembelajaran langsung berikut ini disajikan data hasil belajar siswa pada Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 11.

Berdasarkan pada hasil penelitian selama dua siklus yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, terlihat pada pelaksanaan Siklus 1 dan 11 telah menunjukkan hal-hal berikut yaitu pada proses pembelajaran pembelajaran ditinjau dari interaksi siswa dan guru pada awal pembelajaran, guru membuka pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menerapkan media miniatur sebagai titik tolak pembelajaran.

3.1 Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan dengan tujuan untuk melihat kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Berdasarkan data hasil observasi menunjukkan dalam kategori baik. Keberhasilan aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran dalam kategori baik. Keberhasilan ini dapat juga ditunjukkan oleh setiap indikator penilaian observasi yang relatif meningkat dari siklus 1 ke siklus

3.2 Aktivitas Siswa

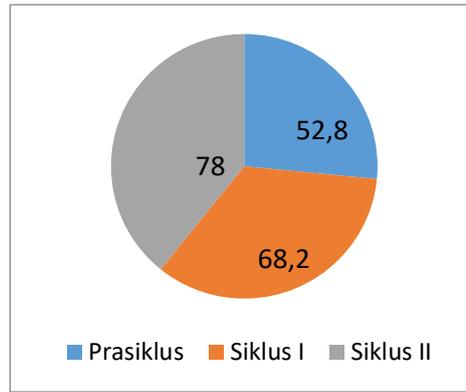
Aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan pembelajaran langsung di kelas dilakukan dengan cara mengisi lembar observasi yang telah disediakan. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa presentase rata-rata 20% dengan kriteria sangat aktif 80% dengan kriteria aktif. Hal ini berarti bahwa siswa yang mengalami kesulitan dalam penyelesaian permasalahan sudah dapat diminimalisir, dan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Karyabhakti dalam mengikuti proses pembelajaran siswa dilibatkan dalam kegiatan diskusi dan siswa diberi kesempatan tanya jawab seperti yang telah dijelaskan guru sebagai bentuk motivasi.

3.3 Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa pada prasiklus memperoleh rata-rata 52,8 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20. Siswa yang hasil belajarnya di atas KKM hanya 10 orang atau 40% dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 65. Hal ini menggambarkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih tergolong rendah. Setelah dilakukannya penelitian pada siklus 1 nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 68,2. Sementara pada siklus 11, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 78. Sama halnya dengan hasil ketuntasan klasikal yang dicapai pada hasil belajar siklus 1 sebesar 72% atau terdapat 18 siswa yang tuntas dari 25 jumlah siswa. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil penelitian dimana ketuntasan belajar pada siklus 11 mencapai 100% dari 25 jumlah siswa.

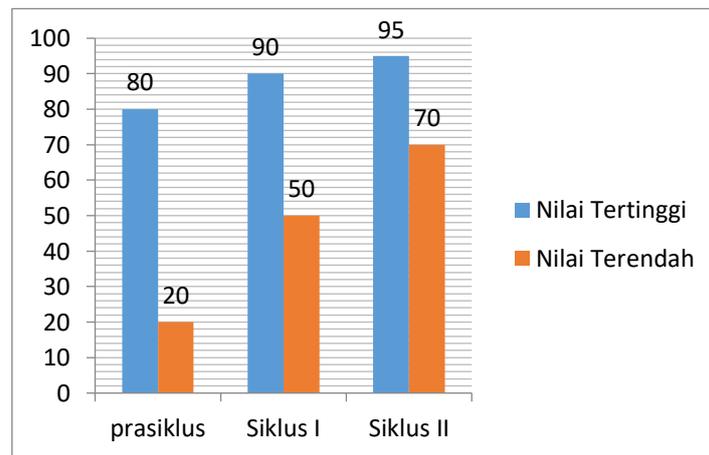
Dapat disimpulkan bahwa telah ada peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai hasil belajar dari Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 11 yang disajikan pada grafik sebagai berikut :

Grafik 1. Peningkatan Rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa Tiapa Siklus



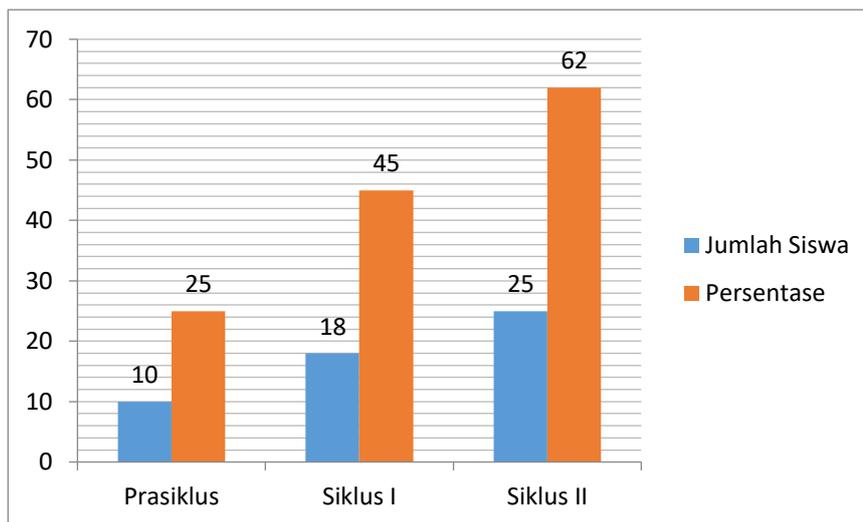
Peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa juga ditunjang oleh peningkatan nilai terendah dan nilai tertinggi setiap siklus seperti yang tergambar pada grafik

Grafik 2. Peningkatan Nilai Tertinggi dan Nilai Terendah Siswa Tiap Siklus



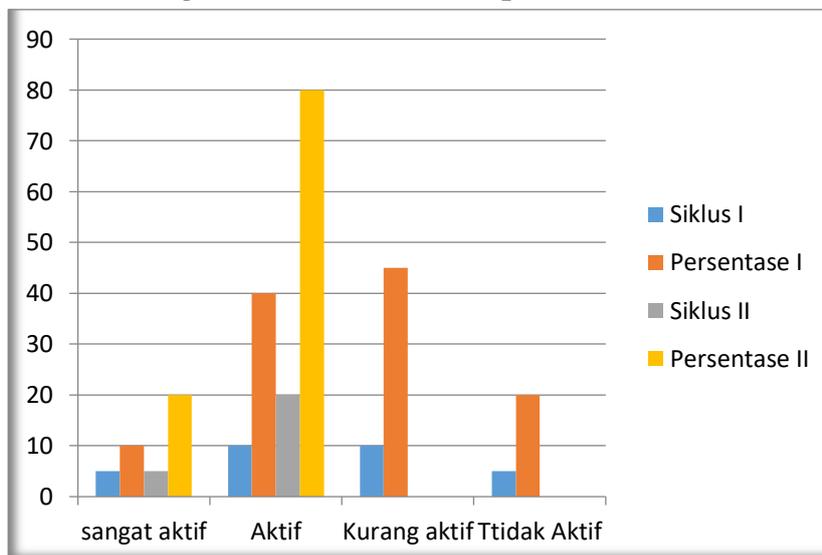
Dengan memperhatikan grafik diatas diperoleh data bahwa nilai terendah pada prasiklus adalah 20 kemudian meningkat menjadi 50 pada siklus 1 dan meningkat lagi menjadi 70 pada siklus 11.Selanjutnya nilai tertinggi pada prasiklus adalah 80 meningkat pada siklus 1 menjadi 90 serta meningkat lagi pada siklus 11 menjadi 95.Hal ini menandakan bahwa penerapan pembelajaran dengan media miniatur. Selain peningkatan nilai rata-rata, dan peningkatan nilai tertinggi dan terendah dengan penggunaan media miniatur dapat meningkatkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa seperti yang tersaji pada grafik berikut :

Grafik 3. Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa Tiap Siklus



Dengan memperhatikan grafik diatas diperoleh data bahwa ketuntasan belajar siswa pada prasiklus 40% atau 10 siswa yang nilainya di atas KKM,meningkat pada siklus 1 menjadi 72% atau 18 siswa serta meningkat pula pada siklus II menjadi 100 atau 25 siswa. Peningkatan nilai hasil belajar siswa ditunjang pula oleh peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II seperti tergambar pada grafik berikut ini

Grafik 4. Peningkatan Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II



Dengan memperhatikan grafik di atas diperoleh data bahwa pada siklus 1 terdapat 2 Orang siswa sangat aktif (8%) meningkat pada siklus II menjadi 5 siswa (20%).Selanjutnya pada siklus I terdapat 9 siswa aktif (36%) mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 20 siswa aktif (80%).Pada siklus I terdapat 9 siswa kurang aktif (36%) dan 5 siswa tidak aktif (20%).Dengan banyaknya siswa yang terlambat aktif maka pemberian materi pengembangan paragraf deskripsi proses pembelajaranmeningkatkan karena berhasil melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dan aktivitas guru menunjukkanbahawa pada siklus I dalam indikator pendahuluan (membuka pelajaran dan mengkondisikan kelas) guru dikategorikan baik,dan dalam indikator menyampaikan tujuan guru dikategorikan cukup,sementara dalam indikator inti (relevan dengan indikator,relevan dengan pengalaman belajar,Kejelasan dalam memaparkan konsep dan contoh.Mengaktifkan siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).Responsif pada

siswa, Ketepatan menggunakan media miniatur, Evaluasi, Memberikan Penguatan, Menutup Pembelajaran). Manajemen Waktu, Kekondusifan kelas guru dikategorikan kurang, Sedangkan siklus 11 dari semua indikator dengan kategori Baik hal inilah menjadi salah satu aspek penyebab meningkatnya hasil belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Karyabhakti pada kelas IV pada tahun 2023. Bahwa hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media miniatur menunjukkan hasil yang memuaskan. Dan uraian pada bab sebelumnya dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IV di SDN Karyabhakti sebelum menggunakan model pembelajaran diubah dengan menerapkan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media miniatur rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 68 pada siklus 1 serta 78 pada siklus 11.
2. Penggunaan pembelajaran secara langsung media miniatur ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada proses pembelajaran terjadi peningkatan aktivitas siswa yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti pada siklus 1 terdapat 2 siswa sangat aktif (8%) meningkat pada siklus 11 menjadi 5 siswa (20%). Selanjutnya pada siklus 1 terdapat 9 siswa aktif (36%) mengalami peningkatan pada siklus 11 menjadi 20 siswa aktif (80%). Pada siklus 1 terdapat 9 siswa kurang aktif (36%) dan 5 siswa tidak aktif (20%). Sedangkan pada siklus 11 terdapat siswa yang kurang aktif dan tidak aktif 0 siswa atau (0%). Dengan banyaknya siswa yang terlibat aktif maka pemberian materi pembelajaran IPS dengan menggunakan Media Miniatur proses pembelajaran meningkat karena siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
3. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media miniatur ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai terendah setiap siklus. Pada prasiklus nilai 20, meningkat pada siklus 1 menjadi 50 dan meningkat lagi menjadi 70 pada siklus 11. Demikian pula peningkatan pada nilai tertinggi, pada prasiklus 80 meningkat siklus 90 siklus 1 serta meningkat lagi pada siklus 11 menjadi 95. Peningkatan pun terjadi pada presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Pada prasiklus terdapat 10 siswa yang tuntas di atas KKM (40%), meningkat pada siklus 1 menjadi 18 orang (72%) serta meningkat pula pada siklus 11 menjadi 25 orang (100%).

5. DAFTAR PUSTAKA

- Angreni, Dela dan Djabbar. 2021. "Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di SMP 8 Parepare." Diss. IAIN Parepare.
- Indha, Windhi dan Rodiyah. dkk. 2019. "Implementasi metode bermain dengan media plastisin untuk kreativitas anak di rakalimosodo manisharjo sukoharjo." Diss. FIT/PIAUD.
- Kasbil, Ahmad dan Mubarak. 2020. "Pengaruh media visual diam miniatur terhadap kreativitas dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 samudra mentaya hilir selatan."
- Khodijah, Nyayu. dkk. 2022. "Analisis kebijakan pendidikan Islam dalam undang-undang no. 20 tahun 2003." *MODELING: Jurnal program studi PGMI* 9.1 (115-130). Sisdiknas.
- Kristiawan, Muhammad. dkk. 2019. "Upaya meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan penelitian tindakan kelas. ." 4.1 Abdimas Unwahas.
- Mailul, Mursidah. 2019. "Pengembangan media pembelajaran torso sel dan permainan monopoli pada sub materi struktur dan fungsi sel kelas XI SMA Negeri 7 Semarang skripsi."

- Manik, Yuni Mariani.dkk.2020."Guru menginovasi bahan ajar sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi* 8.1
- Mona, Ekawati.2019. "Teori belajar menurut aliran psikologi kognitif serta implikasinya dalam proses belajar dan pembelajaran." *E-TECH: jurnal ilmiah teknologi pendidikan* 7.2 (1-12).
- Mufita, dan Desla.dkk.2022."Analisis faktor faktor penilaian presentasi belajar IPS siswa kelas V sd negeri 44 bengkulu selatan."Diss. universitas islam negeri fatmawati sukarno bengkulu.
- Nurdyansyah.2019. "Media Pembelajaran Inovatif."(1-2).
- Rahayu, Ninik.dkk,2020."Hubungan pemanfaatan google classroom dan kemandirian terhadap hasil belajar mahasiswa PTIK pada masa pandemi." *Jurnal Media Elektrik* 17.2 (46-51).
- Satiti, Aminah.dkk.2021." Penerapan model pembelajaran project based learning berbantuan video pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas karya seni pada siswa kelas II sdn 2 sungapan."1295.
- SN Sarah dan Tombokan.2022. "Pengaruh prestasi belajar pada mata pelajaran IPS terhadap pembentukan kompetensi sosial siswa kelas VI sd negeri se sulawesi utara." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8.22 (24-32).
- Sri Astutu, Setiani.2019. "Model pembelajaran teams games tournaments (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya* 5.4(389-396).
- Umrah, Razak.2018."Pengaruh metode resitasi terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa kelas V sd inpres banga-banga kecamatan barru kabupaten baru." Diss.Universitas bosoa.
- Wila, Nicholas.dkk.2022."Bentuk perubahan dan peralihan pada karya seni miniatur truk proses kreatif komunitas miniatur truk community MTC." *JSRW:Jurnal Senirupa Warna*.10.2 (125-144).