

# KOLABORASI MEDIA GAMBAR DAN MODEL PEMBELAJARAN *BOTLE DANCE* PADA MATERI PENINGGALAN SEJARAH

Siti Halimatus Sakdiyah dan Kurnia Tri Yuli  
Prodi PGSD-FIP  
Universitas Kanjuruhan Malang

E-mail: [halimatus@unikama.ac.id](mailto:halimatus@unikama.ac.id)

**ABSTRAK:** Berdasarkan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS tahun pelajaran 2013/2014 di kelas IV SDN Gadang 4 Malang dapat diketahui bahwa metode yang diterapkan di kelas tersebut adalah ceramah bervariasi. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan cara ceramah disertai dengan tanya jawab, memberikan latihan soal, dan memberikan PR. Dalam pembelajaran ini hanya sebagian siswa yang mendengarkan penjelasan guru, banyak siswa kurang berani dalam bertanya. Hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa rendah, sehingga hasil belajarnya juga rendah. Oleh karena itu perlu dilakukan perubahan terhadap metode pembelajaran yang dipakai, dalam hal ini peneliti menerapkan media gambar dan model pembelajaran *Botle Dance* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gadang 4 Malang. Pembelajaran kooperatif model *Botle Dance* adalah salah satu model pembelajaran yang mengikuti beberapa fase: (1) pembentukan kelompok secara heterogen, (2) pemberian soal dan diskusi kelompok, (3) penyampaian hasil diskusi kelompok, (4) evaluasi. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Siklus I dengan pokok bahasan Peninggalan Sejarah, dan Siklus II dengan pokok bahasan Cara Menjaga Benda-benda Peninggalan Sejarah dan Manfaat yang Diperoleh Dari Menjaga Kelestarian Peninggalan Sejarah. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 di kelas IV SDN Gadang 4 Malang. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa.

Berdasarkan analisis motivasi belajar siswa saat penerapan media gambar dan model pembelajaran *Botle Dance* pada siklus I yaitu 78,10%, dan pada siklus II yaitu 86,45 %. Peningkatan ini juga terjadi pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sebelum penggunaan media gambar dan model pembelajaran *Botle Dance* ketuntasannya adalah 56,25%, pada siklus I adalah 75 %, dan pada siklus II adalah 84,37%.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dan model pembelajaran *Botle Dance* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gadang 4 Malang.

**Keyword :** Media gambar, model pembelajaran *Botle Dance*, motivasi, hasil belajar.

Pendidikan merupakan suatu hal yang harus dipenuhi oleh suatu bangsa dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsanya, agar tidak ketinggalan dengan bangsa lain. Karena itu sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan kualitas pendidikan, serta relevansi dan efisiensi pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, global sehingga diperlukan pembaharuan pendidikan yang terencana, terarah dan berkesinambungan. Untuk mewujudkan sistem pendidikan yang demikian itu perlu adanya peran aktif dari semua pihak diantaranya pemerintah, orang tua siswa, guru dan lain- lain. Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dapat ditempuh dengan berbagai cara, antara lain: peningkatan kurikulum, peningkatan kompetensi guru, peningkatan kualitas pembelajaran, efektifitas metode

pembelajaran, peningkatan kualitas sarana dan prasarana belajar dan bahan ajar yang memadai.

Selama ini yang kita lihat proses pembelajaran masih menganut model pembelajaran konvensional, yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada guru dan selama itu pula kemampuan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan kemandirian dalam belajar tidak akan tampak. Pembelajaran konvensional menganggap guru adalah satu satunya sumber belajar yang dianggap serba tahu dan serba bisa. Hal ini terbukti bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kurang. Hal ini dapat dilihat saat pelajaran dimulai banyak siswa yang ngobrol sendiri dan kelihatan mereka merasa bosan dengan metode yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran IPS. Kondisi yang demikian ini diduga akan berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Jika penerapan metode untuk mata pelajaran IPS hanya menggunakan metode ceramah sebagai metode utama atau pokok, maka proses belajar akan terasa membosankan bagi siswa karena terasa monoton. Kondisi ini diduga akan sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa di dalam kelas yang nantinya akan mempengaruhi terhadap hasil belajarnya. Metode ceramah sebagai metode utama bukan berarti tidak cocok digunakan, tetapi penggunaan metode tersebut yang mendominasi menyebabkan siswa merasa bosan, jenuh dan tidak bisa berperan aktif serta tidak bisa belajar mandiri.

Untuk itu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan misi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan pemilihan metode yang tepat untuk melaksanakan penerapan pendekatan tersebut. Guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar bagi siswa, penulis tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *Botle Dance*, untuk mendorong guru dan siswa melaksanakan pembelajaran yang aktif dan kreatif sehingga dapat diharapkan tercapainya peningkatan dalam pembelajaran.

Menurut Brow seperti yang dikutip oleh Sardirman (2005:144) mengemukakan bahwa tugas dan peranan guru antara lain: menguasai dan mengembangkan materi pelajaran, merencanakan dan mempersiapkan pelajaran sehari-hari, mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa. Sedangkan tujuan mengajar adalah membantu siswa untuk menjawab tantangan dengan cara yang efektif.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung terhadap SDN Gadang 4 Malang, dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS masih disampaikan dengan metode ceramah sebagai metode yang dominan dari pada metode lain. Selain itu interaksi siswa dalam proses pembelajaran di kelas terlihat masih kurang karena guru kurang melibatkan siswa di dalam proses pembelajaran. Hal ini di duga akan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa di dalam kelas. Karena materi IPS banyak menghafal dan jika pembelajaran IPS hanya dilakukan dengan metode ceramah maka siswa nantinya akan merasa bosan dan cenderung berpengaruh terhadap hasil belajarnya, adapun media yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV mata pelajaran IPS SDN Gadang 04 Malang, diketahui bahwa hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS masih kurang hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa hanya 60% yang nilainya diatas KKM (75), selain itu motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS ini masih kurang hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung yaitu masih terlihat beberapa siswa yang masih berbicara sendiri dengan temannya saat guru menerangkan pelajaran. Ditemukan bahwa (1) ketika proses pembelajaran berlangsung siswa pasif dan kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran (2) siswa lebih senang ngobrol dan ramai dengan temannya daripada mendengarkan penjelasan guru (3) siswa tidak aktif bertanya kepada guru ketika diberi kesempatan untuk bertanya (4) siswa merasa jenuh dan bosan di dalam kelas sehingga membuat siswa asyik mondar mandir di dalam kelas dan bermain sendiri daripada mengikuti proses pembelajaran

dan (5) ketika diberi soal-soal yang berkaitan dengan materi siswa cenderung menyontek jawaban temannya karena belum mengerti materi yang telah dijelaskan guru. Hal ini disebabkan model pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak menyenangkan dan monoton.

Hal yang tergambar diatas banyak dijumpai disekolah lain yaitu proses pembelajarannya berpusat pada guru, jadi dalam hal ini guru sebagai pusat atau sumber utama dalam pembelajaran. Selain itu dalam pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu metode ceramah. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran kurang efektif karena menyebabkan partisipasi siswa terhadap pelajaran rendah, perhatian dan minat siswa juga akan berkurang yang nantinya akan berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut. Oleh karena itu, perlu ditindak lanjuti untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara melakukan pembelajaran yang lebih inovatif sehingga nantinya akan menarik minat siswa dalam belajar.

Sesuai dengan permasalahan diatas maka peneliti menawarkan diri untuk menerapkan media gambar yang dikolaborasi dengan model pembelajaran *Bottle Dance*. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada keaktifan siswa. Dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dimana siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi dan hasil belajarnya meningkat.

## **METODE**

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu pendekatan yang dinyatakan dalam bentuk verbal dan di analisis tanpa menggunakan statistik. Bodgan dan Tailor (dalam Moleong, 2000:32) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Sejalan dengan definisi tersebut, Kirk dan Miller (dalam Suprijono, 2009) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK model siklus. Dalam model ini tindakan pembelajarannya dilakukan secara berulang-ulang dan berkelanjutan (siklus spiral). Dengan adanya pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara siklus tersebut diharapkan semakin lama akan semakin dapat meningkatkan perolehan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gadang 4 Malang. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV berjumlah 32 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan teknik observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menggali data mengenai proses pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar anak dalam memahami dan mempelajari konsep peninggalan sejarah.

Secara garis besar langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan setiap siklus PTK ini ada 4 tahap : identifikasi masalah, menyusun rencana tindakan, observasi, dan refleksi (Aqip, 2008 :23). Data yang diperoleh didalam setiap siklus penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Kegiatan analisis ini dimaksudkan untuk mengolah data pada masing-masing siklus. Apakah terdapat peningkatan pemahaman anak terhadap materi peninggalan sejarah setelah dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan media gambar dan model *Bottle Dance*. Cara yang

ditempuh untuk menganalisis hasil kerja siswa adalah dengan melihat dan membandingkan hasil praktek pada masing-masing siklus. Apabila skor hasil tersebut mengalami peningkatan dapatlah diartikan bahwa pemahaman siswa terhadap peninggalan sejarah telah mengalami peningkatan.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini, terdiri dari: 1) Hasil jawaban lembar tugas siswa, 2) Angket respon siswa dalam proses pembelajaran, 3) Observasi, 4) wawancara, dan 5) Validasi. Analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah secara kualitatif, yang merujuk kepada pendapat Miles and Huberman yang meliputi tiga (3) langkah, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL PENELITIAN**

Penggunaan media gambar dan model pembelajaran *Botle Dance* dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Gadang 4 Malang. Siswa mengalami peningkatan motivasi belajar yaitu pada siklus I dengan rata-rata skornya adalah 78,1%, dan pada siklus II dengan rata-rata skornya 86,45%.

Penggunaan media gambar dan model pembelajaran *Botle Dance* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Gadang 4 Malang. Siswa mengalami peningkatan hasil belajarnya baik sebelum tindakan maupun setelah melakukan tindakan dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada pembelajaran siklus I adalah 72,65 dan presentase kelulusan adalah 75 % dengan kriteria cukup baik sedangkan rata-rata nilai pada siklus II adalah 80,60 dan presentase ketuntasan 84,37% dengan kriteria baik.

## **PEMBAHASAN**

Pada proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media gambar dan model pembelajaran *Botle Dance* diperoleh data observasi keterlaksanaan skenario pembelajaran dengan menggunakan pedoman penilaian keterlaksanaan skenario pembelajaran yang dibagi menjadi beberapa tahap yaitu tahap awal atau pembuka, tahap inti, dan penutup. Dari data observasi keterlaksanaan skenario pembelajaran, dengan menggunakan pedoman penilaian kegiatan pembelajaran dibagi menjadi beberapa kegiatan pembelajaran yang pertama yaitu, pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I rata-ratanya 80,60 %, sedangkan pada tahap pelaksanaan tindakan II rata-ratanya adalah 87,50% dengan kriteria sangat baik, terjadi peningkatan sebesar 6,9%.

Pada proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran yang dihasilkan dari data observasi aktivitas guru di dalam kelas yang terdiri dari beberapa kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup, yang diamati secara terus menerus selama mengadakan penelitian dalam dua siklus. Berikut hasil yang diperoleh dari kegiatan pendahuluan yang terdiri dari memberi salam dan mengabsensi siswa pada siklus 1 mendapatkan rata-rata prosentase 78,57% sedangkan pada siklus 2 mendapatkan rata-rata prosentase 89,28%, dalam hal ini berarti terjadi kenaikan yang sangat baik.

Pada proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran yang dihasilkan dari data observasi aktivitas siswa di dalam kelas yang terdiri dari beberapa kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup, yang diamati secara terus menerus selama mengadakan penelitian dalam dua siklus. Berikut hasil yang diperoleh dari kegiatan pendahuluan yang terdiri dari menjawab salam dan merespon dan menjawab pertanyaan guru pada siklus I mendapatkan rata-rata prosentase 78,57 % sedangkan pada siklus II mendapatkan rata-rata prosentase 87,50%, dalam hal ini berarti terjadi kenaikan yang sangat baik.

Penerapan motivasi ini sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat menimbulkan kemauan, memberi semangat, dan menimbulkan semangat untuk meningkatkan hasil belajarnya. Motivasi siswa terhadap mata pelajaran IPS dengan menerapkan media gambar dan model pembelajaran *Botle Dance* sudah baik, hal ini ditunjukkan dengan berdasarkan pemerolehan skor melalui lembar instrumen motivasi dengan persentasi pada siklus I rata-rata nilainya adalah 78,10% sedangkan persentasi pada siklus II rata-rata nilainya adalah 86,45%. Motivasi belajar siswa diukur menggunakan instrumen motivasi yang terbagi menjadi 6 aspek (minat, perhatian, konsentrasi, pemahaman, ketekunan, dan senang) dengan cara observasi.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPS di SDN Gadang 4 Malang pada kelas IV masih dominan menggunakan metode ceramah, yang mana guru sebagai pusat pengetahuan (*Teacher Centered*) dan siswa hanya sebagai penerima pengetahuan dari guru sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif selama kegiatan belajar mengajar.

Aktivitas guru dan siswa dalam setiap pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPS masih kurang bervariasi sehingga siswa kurang menarik dalam pembelajaran. Karena mata pelajaran IPS ini dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena banyak menghafal, namun mata pelajaran IPS akan dapat menarik minat siswa belajar jika mata pelajaran IPS ini dibuat bervariasi yaitu pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang inovatif salah satunya adalah dengan penerapan model pembelajaran *Botle Dance*. Model pembelajaran *Botle Dance* ini lebih menekankan pada proses untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, guru hanya sebagai fasilitator, pembimbing dan motivator saja. Pembelajaran ini dapat menumbuhkan kerjasama yang saling melengkapi antara guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang membangkitkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS. Guru memberi pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk menggali pengetahuan siswa sekaligus untuk meningkatkan keaktifan dan keberanian siswa, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran IPS. Pertanyaan yang diberikan oleh guru diawal pertemuan dijawab siswa bersama-sama karena siswa tidak berani menjawab sendiri-sendiri sehingga suasana kelas menjadi ramai dan guru harus menenangkan suasana kelas dengan memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa supaya tidak takut dalam menjawab, bertanya, mengemukakan pendapat, tidak takut ditertawakan. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga menunjang kreativitas siswa, selain memberikan pertanyaan untuk meningkatkan keaktifan siswa, guru memberikan tugas berupa latihan soal untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil belajar yang telah diperoleh baik sebelum melakukan tindakan ataupun setelah melakukan tindakan. Adapun hasil belajar yang telah diperoleh sebelum tindakan atau kemampuan awal siswa dengan nilai rata-rata kelas adalah 64,2 dan presentase ketuntasan siswa adalah 56,25%. Hasil belajar pada pembelajaran tindakan siklus I dengan nilai rata-rata kelas adalah 72,34 dan presentase ketuntasan adalah 75%, sedangkan hasil belajar pada akhir pembelajaran siklus II dengan rata-rata nilai kelas adalah 80,60 dan presentase ketuntasan adalah 84,37% dengan kriteria baik. Disini bisa disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar dan model pembelajaran *Botle Dance* meningkat.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Dari hasil analisis data dan pembahasan yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa:

- 1) Media gambar dan model pembelajaran *Botle Dance* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Gadang 4 Malang

dilihat dari keterlaksanaan skenario pembelajaran dalam kriteria baik pada siklus I yaitu 80,60 % dan kriteria sangat baik pada siklus II sangat baik yaitu 87,50 %

- 2) Penggunaan model pembelajaran *Bottle Dance* dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Gadang 4 Malang.
- 3) Penggunaan media gambar dan model pembelajaran *Bottle Dance* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Gadang 4 Malang.

## 2. Saran

Adapun saran yang peneliti sampaikan sehubungan dengan model pembelajaran *Bottle Dance* yang kiranya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk proses pembelajaran adalah:

- 1) Dalam proses belajar mengajar diharapkan guru menggunakan metode pembelajaran yang inovatif salah satunya adalah model pembelajaran *Bottle Dance* sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Karena selama ini dalam proses belajar mengajar guru menggunakan metode ceramah (*Teacher Centered*) sehingga siswa merasa bosan dan kurang menyenangkan selain itu siswa menjadi kurang aktif karena kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Dalam proses pembelajaran di kelas, diharapkan guru dapat mengkondisikan kelas dengan baik. Kondisi kelas yang kondusif merupakan faktor terpenting dalam kesuksesan belajar mengajar. Selain itu peran guru di kelas sangatlah vital, karena selain sebagai fasilitator guru juga sebagai mediator.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqip Zainal. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung, Yrama Widya.
- Ahmad, Iif Khoiru dan Sofan Amri, 2011, *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*, Jakarta, Prestasi Pustaka.
- Hisnu, Tanya & Winardi, 2008, *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI Kelas 4*, Jakarta, Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Moleong. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E, 2013, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Rusman, 2011, *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A.M, 2005. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Slavin, E.Robert, 2005, *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*, Bandung, Nusa Media.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning, Teori Dan Aplikasi PAIKEM*, Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Solihatin, Etin & Raharjo, 2011, *Cooperative Learning, Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Sapriya, 2012, *Pendidikan IPS dalam Konsep dan Pembelajaran*, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Trianto, 2011, *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya*, Jakarta, Bumi Aksara.