

Semarang, 24 Juni 2023

Problem Based Learning dan Media Cerita Bergambar Digital Mapel Proklamasi Siswa Kelas V SD 1 Samirejo

Noor Faizah^{1,*}, Ervina Eka S², Maslam³

¹PPG PGSD, FKIP, UPGRIS, Kota Semarang, 50232

²PGSD, FKIP, UPGRIS, Kota Semarang, 50232

³PGSD, FKIP, SD 1 SAMIREJO, Kabupaten Kudus, 59353

[*faizahnoor18@gmail.com](mailto:faizahnoor18@gmail.com)

ABSTRAK

Media pendidikan merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak digunakan oleh guru dalam rangka menciptakan suasana di dalam kelas yang tidak membosankan bagi siswa atau guru. Metode tersebut cukup aktif untuk menunjang keberhasilan belajar siswa dengan metode Project Based Learning dan media cerita bergambar digital. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya peningkatan hasil belajar IPS melalui metode Project Based Learning dan Media Digital Picture Story pada siswa kelas V SD 1 Samirejo. Penelitian ini dilakukan dengan cara observasi dan disertai dengan hasil tes siswa pada setiap akhir siklus kemudian data dianalisis secara kualitatif. Penerapan pendekatan Project Based Learning dan Media Cerita Gambar Digital dapat meningkatkan hasil belajar yang ditandai dengan peningkatan jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada setiap siklusnya. Sehingga memberikan respon positif terhadap pembelajaran dan membuat siswa berpikir lebih sistematis dan detail dalam memecahkan masalah

Kata kunci: *Pembelajaran Berbasis Proyek, Media Cerita Bergambar Digital, Proklamasi, Siswa Sekolah Dasar*

ABSTRACT

Educational media is a subject that is widely used by teachers in order to create an atmosphere in the classroom that is not boring for students or teachers. The method is quite active to support the success of student learning with the Project Based Learning method and digital picture story media. The purpose of this study was to determine efforts to improve social studies learning outcomes through the Project Based Learning method and Digital Picture Story Media for fifth grade students of SD 1 Samirejo. This research was conducted by observation and accompanied by student test results at the end of each cycle and then the data were analyzed qualitatively. The application of the Project Based Learning approach and Digital Picture Story Media can improve learning outcomes marked by improvements in the number of students who achieve the minimum completeness criteria (KKM) in each cycle. So that it gives a positive response to learning and makes students think more systematically and in detail in solving problems

Keywords: *Project Based Learning, digital pictorial story media, proclamations, elementary school students*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan manusia yang dilaksanakan untuk membantu sesama manusia agar mau dan mampu meraih harkat dan martabatnya sebagai manusia. Sering di singkat dengan mengatakan, bahwa pendidikan adalah upaya memanusiaikan manusia. Ini berarti bahwa tanpa sesama manusia, tanpa

pergaulannya dengan sesama manusia, maka manusia itu tidak akan menjadi manusia. Selanjutnya hal itu berarti pula, bahwa kemanusiaan manusia hanya dapat diraih di dalam pergaulan sesama manusia. Sebaliknya berlaku jua, bawa jika seoran manusia tidak menyayangi sesama manusia atau tidak mau dan mampu bekerja sama dengan sesama

manusia, maka pada hakikatnya ia sudah kehilangan kemanusiaannya. (Prasetyo, 2018)

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat pengalaman atau latihan. Proses perubahan tingkah laku atau proses belajar yang terjadi pada diri individu itu merupakan proses internal psikologi yang tidak dapat diketahui secara nyata. Kegiatan belajar mengajar yang dihasilkan seorang guru tidak terpaku dalam menggunakan berbagai metode (variasi metode) agar proses belajar mengajar atau pengajaran berjalan tidak membosankan, tetapi bagaimana memikat perhatian anak didik. Namun di sisi lain, penggunaan berbagai metode akan sulit membawa keberuntungan atau manfaat dalam kegiatan belajar mengajar, bila penggunaannya tidak sesuai dengan situasi dan kondisi yang mendukungnya, serta kondisi psikologi anak didik. Maka dari itu disini guru di tuntut untuk pandai – pandai dalam memilih metode yang tepat. (Henri, 2018)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang berusaha membekali wawasan dan keterampilan siswa Sekolah Dasar untuk mampu beradaptasi dan bermasyarakat serta menyesuaikan dengan perkembangan dalam era globalisasi. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga dunia yang efektif. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial perlu dirancang untuk membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berkembang secara terus menerus. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar bertujuan yakni; 1) mengajar konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis. 2) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial. 3) membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. 4) meningkatkan

kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik nasional maupun global. (Nurjanah et al., 2021)

Untuk mewujudkan tujuan tersebut perlu dikembangkan model pembelajaran yang kondusif dan menggairahkan siswa serta peningkatan media pembelajaran agar siswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar pada umumnya masih menekankan aspek pengetahuan (kognitif) dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses belajar yang melibatkan, berbagai aktivitas para siswa. Untuk itu guru harus berupaya mengaktifkan proses mengajar tersebut melalui karya wisata atau seminar. Dan pembelajaran serta kegiatan pengajaran di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri tempat pengajaran dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. (Junaidi, 2019)

Guru merupakan pihak yang paling banyak berhubungan dengan proses belajar mengajar di sekolah. Guru yang baik adalah guru yang peka terhadap perkembangan belajar dan prestasi anak didik di sekolah. Guru adalah orang yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dia dituntut untuk menelusuri berbagai kendala yang sedang dihadapi siswanya. Guru profesional memiliki pengetahuan yang luas serta dalam dari satuan pelajaran yang akan diajarkan serta penguasaan metodologi dalam arti memiliki pengetahuan konsep teoritik, mampu memilih metode yang tepat serta mampu menggunakan berbagai metode dalam proses belajar mengajar. Guru juga sebaliknya harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai landasan kependidikan dan pemahaman terhadap siswanya. Guru hendaknya memiliki pengetahuan yang cukup dalam merancang kegiatan mengajar, seperti merumuskan tujuan, memilih bahan,

metode pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan lain sebagainya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru guna meningkatkan mutu pendidikan melalui peningkatan hasil belajar siswa, yaitu dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran terbaru yang sedang marak diterapkan oleh karangan-karangan guru kreatif. Sebaiknya guru menyadari bahwa metode dalam pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu komponen yang turut berperan dalam keberhasilan belajar mengajar. (Fathurrohman, 2019)

Metode yang cukup aktif untuk menunjang keberhasilan belajar siswa dengan metode *Project Based Learning* dan media cerita bergambar digital. Metode *Project Based Learning* adalah cara penyampaian bahan pengajaran dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dalam jalinan kegiatan yang disusunnya sendiri untuk menemukan sesuatu sebagai jawaban yang meyakinkan terhadap permasalahan yang dihadapkan kepadanya melalui proses pelacakan data dan informasi serta pemikiran yang logis, kritis dan sistematis. Metode *Project Based Learning* ini makin lebih memberi peluang kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran walaupun guru masih menjadi kendali utama. Melatih siswa untuk berani mengemukakan atau menanyakan sesuatu yang menurutnya tidak kurang jelas dan memungkinkan siswa untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran. ("PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA," 2021)

Media pendidikan ialah perihal yang banyak digunakan guru dalam rangka menghasilkan suasana di dalam kelas yang tidak membosankan untuk siswa ataupun guru. Tidak hanya itu, media pendidikan pula bisa membuat kelas jadi lebih menyenangkan serta menarik sehingga bisa tingkatkan tingkatan prestasi belajar siswa. Perihal ini disebabkan siswa pada biasanya sangat aktif dalam melaksanakan sesuatu

aktivitas, tidak hanya itu pula gampang bosan serta gampang teralihkan perhatiannya, sehingga pendidikan wajib senantiasa membuat siswa tertarik serta bahagia. Dengan terdapatnya tata cara cergam(cerita bergambar) buat tingkatkan serta memesatkan membaca siswa, cergam merupakan cerita yang ada dalam foto ataupun cerita bergambar digital, yang membuat siswa lebih menguasai perihal tersebut. Media cerita bergambar merupakan media ataupun perantara anak berbentuk media serta berisi cerita yang mempunyai keelokan serta kenikmatan anak, dan dilengkapi dengan gambar- gambar yang menarik, lucu serta mengasyikkan, sehingga anak jadi gemar serta gemar membaca, sehingga membaca jadi kebutuhan yang wajib dipadati oleh seseorang anak. Maka dari itu dengan menggunakan media cerita bergambar digital, Cerita bergambar adalah cerita dengan gambar yang digunakan untuk membantu bercerita. Mereka biasanya dihias dengan gambar, dan kadang disertai cerita untuk membantu menjelaskan apa yang sedang terjadi. Cerita bergambar adalah salah satu jenis seni, dan populer di kalangan khalayak luas. (Dessiane & Hardjono, 2020)

Proses pembelajaran di kelas ada beberapa masalah yang dihadapi oleh seorang guru. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS secara tidak langsung akan mempengaruhi prestasi yang hendak dicapai pembelajaran yang monoton hanya akan berdampak pada kejenuhan siswa dalam menerima mata pelajaran. Pada saat ini mayoritas guru mata pelajaran IPS hanya menggunakan metode ceramah dan menghafal.

Dari kedua metode tersebut dirasa mampu mengatasi kesulitan belajar pada mata pelajaran IPS. Terbukti dengan adanya metode tersebut, siswa lebih cepat memahami dengan menggunakan metode *Project Based Learning* dan media cerita bergambar pada siswa kelas 5 SD 1 Samirejo. Maka dari itu dianggap penting bagi peneliti untuk mengadakan penelitian mengenai "Penerapan

Metode Project Based Learning dan Media Cerita Bergambar Digital Pada Pembelajaran IPS Mapel Proklamasi Siswa Kelas 5 SD 1 Samirejo Tahun Pelajaran 2022/2023".

2. KAJIAN TEORI

Model Project Based Learning

Menurut *Buck Institute for Education (BIE)* "Project Based Learning" adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik. *Project Based Learning (PBL) is a model for classroom activity that shifts away from the usual classroom practices of short, isolated, teacher-centred lessons. PBL learning activities are long-term, interdisciplinary, student-centred and integrated with real-world issues and practies* (Pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model kegiatan dikelas yang berbeda dengan biasanya. Kegiatan pembelajaran *PBL* berjangka waktu lama, antardisiplin, berpusat pada siswa dan terintegrasi dengan masalah dunia nyata).(Buck Institute for Education, 2016)

Media Cerita Bergambar Digital

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Anderson media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media sangatlah

berbeda dari peranan guru biasa. (Suryanto, 2015) Media pembelajaran merupakan semua jenis peralatan yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi gambar tersebut. Hakikat cerita bergambar menurut sebagian literatur menyebut bacaan anak buku bergambar dengan istilah *picture books*, *picture storybooks*, atau keduanya sekaligus secara bergantian. Buku bergambar (*picture books*) menunjuk pada pengertian buku yang menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Ilustrasi dan tulisan itu untuk menyampaikan sebuah pesan secara bersama-sama dan saling mendukung untuk mengungkapkan pesan. Jadi keduanya diikat oleh tuntutan untuk menyampaikan pesan secara lebih baik dan kuat lewat dua cara yang berbeda, tetapi bersifat saling menguatkan.(Setiawan et al., 2019) Multimedia telah mengalami perkembangan konsep sejalan dengan berkembangnya teknologi pembelajaran. Ketika teknologi komputer belum dikenal, konsep multimedia sudah dikenal yakni dengan mengintegrasikan berbagai unsur media seperti cetak, kaset, audio, video dan slide suara. Unsur-unsur tersebut dikemas dan dikombinasikan untuk menyampaikan suatu topik materi pelajaran tertentu.(Juniati et al., 2020)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah sangat erat kaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dengan humaniora dan ilmu pengetahuan alam yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, IPS ditingkat sekolah

pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap, dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. (Sabila, 2019) IPS dirancang untuk membantu siswa memecahkan masalah-masalah pribadi dan sosial melalui tindakan sosial yang rasional. Oleh sebab itu, program pembelajaran IPS hendaknya dirancang untuk membantu siswa mendapatkan keterampilan-keterampilan yang diperlukan guna mengenali dan memecahkan masalah-masalah manusia, menganalisis dan mengklarifikasi nilai-nilai mereka, dan membuat keputusan-keputusan yang bijak dan rasional yang akan mendukung bagi perwujudan serta pemeliharaan tata kehidupan masyarakat yang demokratis, dan bagi pemecahan masalah-masalah global secara efektif.

3. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas atau yang biasa dikenal *Classroom Action Research* (CAR). Menurut Ebbutt, penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. (Putri Ledi et al., 2021)

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin, model ini menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, khususnya PTK. Dikatakan demikian karena dialah yang pertama kali memperkenalkan *Action Research* atau penelitian tindakan. Konsep pokok penelitian tindakan model Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan kelas dapat difenisikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti dikelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus. (Nana, 2020)

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1) Pelaksanaan Siklus I

- Tahap Perencanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3 April 2023. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah membuat instrumen-instrumen penelitian, yang terdiri dari lembar observasi kegiatan belajar siswa, alat dokumentasi, membuat lembar kerja siswa (LKS), dan lembar soal tes. Lembar observasi kegiatan belajar siswa digunakan untuk mengetahui proses belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* berlangsung. Lembar kerja siswa dibuat peneliti dengan tujuan sebagai evaluasi proses pembelajaran agar peneliti

mengetahui sejauh mana perkembangan siswa dalam memahami materi IPS. Lembar soal tes siklus digunakan untuk mengetahui perkembangan siswa dalam mempelajari materi IPS pada setiap siklus.

Desain pembelajaran yang disiapkan meliputi rencana pembelajaran yang menerapkan pendekatan *Project Based Learning* pada Pengenalan Tokoh Proklamasi yaitu menggunakan lembar kerja siswa, lembar observasi, dan instrumen tes yang sudah dijelaskan. Pembelajaran siklus pertama dilakukan pertemuan berlangsung selama 2 x 35 menit. Pada pertemuan *pretest* dan *posstest* dilaksanakan di kelas. Indikator pembelajaran pada materi siklus pertama di antaranya: (1) menjelaskan peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar proklamasi (2) menyebutkan tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi.

- Tahap pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran penelitian pertama berlangsung di ruang kelas V. Peneliti mengamati aktivitas pembelajaran serta penilaian pada peneliti saat mengajar di kelas. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi bagi perbaikan pengajaran pada pertemuan selanjutnya. Pertemuan pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal yang dilakukan ice breaking tepuk semangat dan menyanyikan lagu kemerdekaan untuk memotivasi siswa dilanjutkan melakukan kegiatan apersepsi untuk mengingat materi sebelumnya.

Peneliti membagikan ringkasan materi pada siswa untuk dibaca dan dibahas bersama, dilanjutkan menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah berkaitan dengan jasa dan peran tokoh-

tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Setelah memberikan penjelasan tersebut, peneliti memberikan soal yang berkaitan dengan materi tersebut. Pada pemberian soal tersebut siswa masih terlihat kebingungan untuk menjawab soal-soal tersebut. Ini dikarenakan peneliti masih menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah yang disampaikan saat menjelaskan materi tersebut.

Pada pertemuan ini siswa belum terkondisikan dengan baik dikarenakan adanya strategi pembelajaran baru, banyak siswa yang terlihat masih bingung dan saling menanyakan terkait pembelajaran yang diikuti. Peneliti memahami hal tersebut karena hal ini merupakan pertemuan awal siswa mengenal dan menggunakan metode *Project Based Learning* yang baru pertama kali diterapkan di sekolah tersebut.

- Pengamatan

Dari hasil observasi yang dilaksanakan selama pelaksanaan tindakan pembelajaran IPS dengan menerapkan pendekatan *Project Based Learning*, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut;

Tabel 1
Lembar Observasi Siswa
Pada Penilaian Siswa
Siklus I

No. Absen	Nama Siswa	Project Based Learning		
		Nilai	Rata-rata	Kategori
1	Fairuz Maulida Laila	60	85	Amat Baik
2	Faiza Azzahra	60	85	Amat Baik
3	Hana Aish Salma	40	57	Kurang

4	Indah Oktavia Rahma	40	57	Kurang
5	Irawan Santoso	20	28	Gagal
6	Muhamad Zaky Al Farih	40	57	Kurang
7	Putri Setiowati	40	57	Kurang
8	Shinta Nuriya Maulida Husna	40	57	Kurang
9	Zahra Nur Anggraini	80	100	Amat Baik
10	Zahra Vanesya Putri	60	85	Amat Baik
	Presentase Siklus		66,8	Cukup

Pada tabel 4.1 menunjukkan dengan presentasi siklus I mencapai 66,8% dengan kategori cukup.

Setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan pendekatan *Project Based Learning* maka berdasarkan hasil tes siklus I, diperoleh nilai rata-rata kelas 57 nilai ini menunjukkan belum tercapainya keberhasilan pembelajaran menggunakan pendekatan *Project Based Learning*, hal ini bisa dilihat dari kurangnya nilai rata-rata kelas dari nilai rata-rata kelas yang diharapkan yaitu minimal 70. Tahap ini dilakukan untuk perbaikan terhadap proses pembelajaran menggunakan pendekatan *Project Based Learning* pada siklus II. Sehingga hasil yang diperoleh meningkat dari siklus sebelumnya.

2) Pelaksanaan Siklus II

- Tahap Perencanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2023. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah membuat instrumen-instrumen penelitian, yang terdiri dari lembar observasi kegiatan belajar siswa, alat dokumentasi, membuat lembar kerja siswa (LKS), dan lembar soal tes. Lembar observasi kegiatan belajar siswa digunakan untuk mengetahui proses belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* berlangsung. Lembar kerja siswa dibuat peneliti dengan tujuan sebagai evaluasi proses pembelajaran agar peneliti mengetahui sejauh mana perkembangan siswa dalam memahami materi IPS. Lembar soal tes siklus digunakan untuk mengetahui perkembangan siswa dalam mempelajari materi IPS pada setiap siklus.

Desain pembelajaran yang disiapkan meliputi rencana pembelajaran yang menerapkan pendekatan *Project Based Learning* pada Pengenalan Tokoh Proklamasi yaitu menggunakan lembar kerja siswa, lembar observasi, dan instrumen tes yang sudah dijelaskan. Pembelajaran siklus kedua dilakukan pertemuan berlangsung selama 2 x 35 menit. Pada pertemuan *pretest* dan *posstest* dilaksanakan di kelas. Indikator pembelajaran pada materi siklus kedua di antaranya: (1) menjelaskan peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar proklamasi (2) menyebutkan tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi.

- Tahap pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran penelitian pertama berlangsung di ruang kelas V. Peneliti mengamati aktivitas pembelajaran serta penilaian pada peneliti saat

"Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK"

mengajar di kelas. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi bagi perbaikan pengajaran pada pertemuan selanjutnya. Pertemuan pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal yang dilakukan ice breaking tepuk semangat dan menyanyikan lagu kemerdekaan untuk memotivasi siswa dilanjutkan melakukan kegiatan apersepsi untuk mengingat materi sebelumnya.

Peneliti membagikan ringkasan materi pada siswa untuk dibaca dan dibahas bersama, dilanjutkan menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah berkaitan dengan jasa dan peran tokoh-tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Setelah memberikan penjelasan tersebut, peneliti memberikan soal yang berkaitan dengan materi tersebut. Pada pemberian soal tersebut siswa masih terlihat kebingungan untuk menjawab soal-soal tersebut. Ini dikarenakan peneliti masih menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah yang disampaikan saat menjelaskan materi tersebut.

Pada pertemuan ini siswa sudah terkondisikan dengan baik dikarenakan adanya strategi pembelajaran baru, banyak siswa yang terlihat percaya diri dan saling menanyakan terkait pembelajaran yang diikuti.

- Pengamatan

Dari hasil observasi yang dilaksanakan selama pelaksanaan tindakan pembelajaran IPS dengan menerapkan pendekatan *Project Based Learning*, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut;

Tabel 2
Lembar Observasi Siswa
Pada Penilaian Siswa
Siklus II

No. Absen	Nama Siswa	Project Based Learning		
		Nilai	Rata-rata	Kategori
1	Fairuz Maulida Laila	60	85	Amat Baik
2	Faiza Azzahra	80	100	Amat Baik
3	Hana Aish Salma	60	85	Amat Baik
4	Indah Oktavia Rahma	60	85	Amat Baik
5	Irawan Santoso	40	57	Kurang
6	Muhammad Zaky Al Farih	40	57	Kurang
7	Putri Setiowati	60	85	Amat Baik
8	Shinta Nuriya Maulida Husna	60	85	Amat Baik
9	Zahra Nur Anggraini	80	100	Amat Baik
10	Zahra Vanesya Putri	80	100	Amat Baik
	Presentase Siklus		92,4	Amat Baik

Pada tabel 4.1 menunjukkan dengan presentasi siklus II mencapai 92,4 % dengan kategori amat baik.

Setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan pendekatan *Project Based Learning* maka berdasarkan hasil tes siklus II, diperoleh nilai rata-rata kelas 85 nilai ini menunjukkan sudah tercapainya keberhasilan pembelajaran menggunakan

pendekatan *Project Based Learning*, hal ini bisa dilihat dari lebihnya nilai rata-rata kelas dari nilai rata-rata kelas yang diharapkan yaitu minimal 70. Tahap ini dilakukan variasi terhadap proses pembelajaran menggunakan pendekatan Metode Cerita Bergambar Digital pada siklus III. Sehingga hasil yang diperoleh meningkat dari siklus sebelumnya.

3) Pelaksanaan Siklus III

- Tahap Perencanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 Mei 2023. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah membuat instrumen-instrumen penelitian, yang terdiri dari lembar observasi kegiatan belajar siswa, alat dokumentasi, membuat lembar kerja siswa (LKS), dan lembar soal tes. Lembar observasi kegiatan belajar siswa digunakan untuk mengetahui proses belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Media Cerita Bergambar Digital berlangsung. Lembar kerja siswa dibuat peneliti dengan tujuan sebagai evaluasi proses pembelajaran agar peneliti mengetahui sejauh mana perkembangan siswa dalam memahami materi IPS. Lembar soal tes siklus digunakan untuk mengetahui perkembangan siswa dalam mempelajari materi IPS pada setiap siklus.

Desain pembelajaran yang disiapkan meliputi rencana pembelajaran yang menerapkan pendekatan Media Cerita Bergambar Digital pada Peristiwa Sekitar Proklamasi yaitu menggunakan lembar observasi, lembar observasi dan instrumen tes yang sudah dijelaskan. Pembelajaran siklus ketiga dilakukan pertemuan berlangsung

selama 2 x 35 menit. Pada pertemuan *pretest* dan *posstest* dilaksanakan di kelas. Indikator pembelajaran pada materi siklus ketiga di antaranya: (1) menjelaskan peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar proklamasi (2) menyebutkan tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi.

- Tahap pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran penelitian pertama berlangsung di ruang kelas V. Peneliti mengamati aktivitas pembelajaran serta penilaian pada peneliti saat mengajar di kelas. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi bagi perbaikan pengajaran pada pertemuan selanjutnya. Pertemuan pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal yang dilakukan ice breaking tepuk semangat dan menyanyikan lagu kemerdekaan untuk memotivasi siswa dilanjutkan melakukan kegiatan apersepsi untuk mengingat materi sebelumnya.

Peneliti membagikan ringkasan materi pada siswa untuk dibaca dan dibahas bersama, dilanjutkan menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah berkaitan dengan jasa dan peran tokoh-tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Setelah memberikan penjelasan tersebut, peneliti memberikan soal yang berkaitan dengan materi tersebut. Pada pemberian soal tersebut siswa masih terlihat kebingungan untuk menjawab soal-soal tersebut. Ini dikarenakan peneliti masih menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah yang disampaikan saat menjelaskan materi tersebut.

Pada pertemuan ini siswa sudah terkondisikan dengan baik dikarenakan adanya strategi pembelajaran baru, banyak siswa yang terlihat percaya diri dan

saling menanyakan terkait pembelajaran yang diikuti.

- Pengamatan

Dari hasil observasi yang dilaksanakan selama pelaksanaan tindakan pembelajaran IPS dengan menerapkan pendekatan Media Cerita Bergambar Digital, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut;

Tabel 3
Lembar Observasi Siswa
Pada Penilaian Siswa
Siklus III

No. Absen	Nama Siswa	Media Cerita Bergambar Digital		
		Nilai	Rata-rata	Kategori
1	Fairuz Maulida Laila	80	100	Amat Baik
2	Faiza Azzahra	100	100	Amat Baik
3	Hana Aish Salma	60	85	Amat Baik
4	Indah Oktavia Rahma	80	100	Amat Baik
5	Irawan Santoso	60	85	Amat Baik
6	Muhammad Zaky Al Farih	60	85	Amat Baik
7	Putri Setiowati	80	100	Amat Baik
8	Shinta Nuriya Maulida Husna	80	100	Amat Baik
9	Zahra Nur Anggraini	100	100	Amat Baik
10	Zahra Vanesya Putri	100	100	Amat Baik
	Presentase Siklus		95,5	Amat Baik

Pada tabel 4.1 menunjukkan dengan presentasi siklus III mencapai 95,5 % dengan kategori amat baik.

Setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan pendekatan Media Cerita Bergambar Digital maka berdasarkan hasil tes siklus III, diperoleh nilai rata-rata kelas 85 nilai ini menunjukkan sudah tercapainya keberhasilan pembelajaran menggunakan pendekatan Media Cerita Bergambar Digital, hal ini bisa dilihat dari melebihnya nilai rata-rata kelas dari nilai rata-rata kelas yang diharapkan yaitu minimal 70. Pada tahap ini banyak sekali perubahan yang signifikan dengan alasan siswa lebih suka metode belajar menggunakan basis gambar disetiap materi yang diberikan karena sangat menarik untuk dipahami apalagi dengan bentuk digital, gambar merupakan kesukaan semua siswa.

Sebelum penerapan pendekatan *Project Based Learning* dan Media Cerita Bergambar Digital kemampuan hasil belajar siswa masih tergolong rendah, hal ini didasarkan pada hasil observasi dengan menyatakan bahwa kemampuan hasil belajar siswa belum begitu bagus atau dengan kata lain masih rendah. Selanjutnya dari hasil pengamatan guru kurang mengembangkan kemampuan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Soal-soal yang diberikan guru tergolong mudah dan kurang bervariasi atau soal-soal rutin saja sehingga siswa tidak terbiasa dan mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal yang sulit dan berbeda dari contoh yang guru berikan. Sehingga dari cara mengerjakan pun siswa belum menunjukkan kemampuan dari hasil belajar. Sikap siswa cenderung masih banyak yang bercanda dan mengobrol dengan temannya saat pembelajaran. Sehingga peneliti menghendaki untuk

memperbaiki proses pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* dan Media Cerita Bergambar Digital agar kemampuan hasil belajar siswa meningkat. Berikut pembahasan peningkatan kemampuan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dan ke siklus III.

1. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* dan Media Cerita Bergambar Digital dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.

Dengan menerapkan pendekatan *Project Based Learning*, dimana pembelajaran dimulai dengan memberikan pertanyaan terbuka kepada siswa. Pertanyaan terbuka ini diharapkan siswa mampu menjawab permasalahan tersebut dengan banyak cara sehingga mengundang kemampuan hasil belajar siswa untuk menemukan cara yang baru.

Pembelajaran seperti ini diharapkan dapat membuat siswa lebih kreatif dalam dan berguna bagi siswa dalam menyelesaikan masalah. Sebab dalam praktiknya siswa harus terlebih dahulu mengidentifikasi informasi-informasi yang ada dalam soal. Lalu menganalisisnya dan kemudian siswa memodifikasi informasi yang ada atau diketahui tersebut hingga menjadi jawaban yang diselesaikan melalui ide-ide yang muncul.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I pengkondisian kelas belum berjalan dengan baik, masih terdapat siswa yang mengobrol, bermain bahkan berjalan-jalan di kelas. Beberapa siswa masih malu dan enggan bertanya untuk mengeluarkan pendapatnya.

Perolehan rata-rata tes siklus I belum sesuai intervensi yang diharapkan, jawaban yang

diberikan masih sedikit yang menunjukkan kemampuan hasil belajar siswa. Siswa masih ragu, bingung dan kesulitan menggunakan pendekatan dalam menyelesaikan soal dengan menghasilkan cara atau jawaban yang beragam.

Pada siklus II, peneliti memperbaiki tindakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. sehingga diharapkan siswa sudah terbiasa dan mampu menyelesaikan soal terbuka. Peningkatan kemampuan hasil belajar siswa terlihat dari hasil rata-rata kemampuan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 66,8 menjadi 92,4 pada siklus II. Pada siklus ketiga peneliti menggunakan metode media cerita bergambar digital dengan hasil rata-rata kemampuan hasil belajar siswa 95,5.

2. Aktivitas pembelajaran IPS siswa meningkat dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* dan pendekatan Media Cerita Bergambar Digital

Hasil keseluruhan rata-rata presentase aktivitas siswa telah masuk pada kategori sangat baik. Selama siklus II, siswa mulai menunjukkan sikap antusias dalam belajar, siswa mulai merespon pembelajaran yang diberikan peneliti dengan memperhatikan penjelasan peneliti, memberi tanggapan pada kelompok lain, tidak malu dan takut untuk bertanya ketika mengalami kesulitan mengerjakan soal.

Salah satu hal yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran menggunakan strategi ini adalah aktivitas belajar yang lebih menyenangkan. bentuk ketertarikan tiap individu siswa dapat dilihat dari apa yang dilakukan siswa untuk mencari penyelesaian dengan memperinci langkah-langkah penyelesaian yang disajikan dalam LKS.

Berdasarkan data yang diperoleh rata-rata presentase aktivitas siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan rata-rata presentase pada siklus I sebesar 66,8 % menjadi 95,5 % dari siklus III. Peningkatan aktivitas siswa terlihat pada tiap aspek yang diamati pada siklus III yang menunjukkan peningkatan penilaian jumlah aktivitas siswa dari kategori baik menjadi kategori sangat baik.

3. Siswa memiliki respon positif terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* dan pendekatan Media Cerita Bergambar Digital

Berdasarkan penemuan peneliti selama proses pembelajaran terdapat tanggapan-tanggapan siswa berupa hasil pengamatan melalui jurnal harian terkait dengan penggunaan pendekatan ini bahwa pembelajaran menyenangkan, lebih semangat dan dapat diikuti dengan mudah. Data respon positif diperkuat dari perolehan rata-rata presentase hasil evaluasi dari tiap siklus; siklus I (66,8 %), siklus II (92,4), siklus III (95,5).

4. KESIMPULAN

Penerapan pendekatan *Project Based Learning* dan Media Cerita Bergambar Digital dapat meningkatkan hasil belajar ditandai dengan perbaikan dari jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada siklus I mencapai 66,8% meningkat pada siklus II menjadi 92,4% dan meningkat lagi pada siklus III 95,5%. Peningkatan ini dikarenakan adanya perbaikan pada proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* dan Media Cerita Bergambar Digital. Kemampuan hasil belajar yang meningkat dengan pendekatan *Project Based Learning* meliputi Kemampuan menjawab soal sesuai konteks permasalahan, dapat mengungkapkan situasi atau

permasalahan dengan menggunakan bahasa matematika dan mampu menjawab soal IPS aplikasi (*situation*), Kemampuan memfokuskan pertanyaan dan menemukan konsep yang digunakan untuk penyelesaian (*focus*), Kemampuan untuk memberikan kejelasan lebih lanjut baik definisi atau keterkaitan konsep (*clarity*). Sedangkan pada Media Cerita Bergambar Digital, pada tahap ini banyak sekali perubahan yang signifikan dengan alasan siswa lebih suka metode belajar menggunakan basis gambar disertai materi yang diberikan karena sangat menarik untuk dipahami apalagi dengan bentuk digital, gambar merupakan kesukaan semua siswa. Hal ini juga berdampak pada tiap-tiap aspek aktivitas siswa yang mengalami peningkatan dari kategori baik menjadi kategori sangat baik, dan kategori cukup baik menjadi baik. Siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran menggunakan pendekatan *Project Based Learning* dan Media Cerita Bergambar Digital. Sebagian besar siswa merasa senang, lebih semangat, lebih mudah menyelesaikan soal karena membuat siswa berpikir lebih sistematis, dan terperinci dalam menyelesaikan masalah.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut; Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pengembangan ilmu pengetahuan dan pada dunia pendidikan khususnya; mendukung teori yang telah ada dan memberikan sumbangsih pengetahuan tentang metode *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek) dan Media Cerita Bergambar Digital sebagai referensi dan sumber acuan untuk peneliti- peneliti yang akan meneliti; memberikan informasi bagi pihak terkait tentang metode *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek) dan Media Cerita Bergambar Digital untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran IPS bagi para peserta didik; bagi siswa, membantu peserta didik dalam proses pembelajaran IPS, sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar dan memberikan pengalaman baru dalam proses belajar; bagi sekolah, meningkatkan kualitas sekolah dan menghasilkan peserta didik yang berkualitas; bagi guru membantu dalam meningkatkan pembelajaran IPS pada peserta didik di masa yang akan datang dan dapat membantu guru untuk menentukan suatu metode yang kreatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Buck Institute for Education. (2016). *What is PBL? | Project Based Learning | BIE*. BIE.Org.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CERITA BERGAMBAR ATAU KOMIK BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.537>
- Fathurrohman. (2019). URGENSI PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM MENGHADAPI ERA GLOBALISASI ABAD 21. *Seminar Nasional IKA UNY Tahun*.
- Henri. (2018). Definisi Belajar. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11)*, 951–952.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Juniati, N., Jufri, A. W., & Yamin, M. (2020). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i4.1975>
- Nana, N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Mereduksi Miskonsepsi pada konsep Gerak Lurus Siswa SMA Kelas X. *DIFFRACTION*. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v2i1.1799>
- Nurjanah, L., Handayani, S., & Gunawan, R. (2021). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Dunia Pendidikan. *Chronologia*. <https://doi.org/10.22236/jhe.v3i2.7242>
- PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA. (2021). *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*. <https://doi.org/10.30596/jmes.v2i1.6745>
- Prasetyo, B. (2018). Ruang Lingkup dan Definisi Sosiologi Pendidikan. *Pendidikan Anak Sekolah Dasar*.
- Putri Ledi, S. M., Sholikhah, & Jufriadi, A. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII PADA MATERI GERAK LURUS. *Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*. <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i2.5932>
- Sabila, N. A. (2019). Paradigma dan Revolusi Ilmiah Thomas S. Kuhn (Aspek Sosiologis, Antropologis, dan Historis dari Ilmu Pengetahuan). *Zawiyah Jurnal Pemikiran Islam*.
- Setiawan, M. B., Rusilowati, A., & Astuti, B. (2019). Pengembangan virtual labs berbantuan buku cerita bergambar pada materi perubahan wujud benda untuk siswa tunarungu SLB kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Suryanto. (2015). Definisi Media. In *Journal Online*.