

DEVELOPING JOURNAL HISTORY (JOURY) THROUGH PROJECT BASED LEARNING AS TEACHING MEDIA FOR TEACHING SOCIAL SCIENCES IN GRADE V OF ELEMENTARY SCHOOLS

Titik Nur Istiqomah, Fani Akdiana, dan Agma Dian Kartika
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

This research was aimed at developing instructional media for social sciences based on Project Based Learning for the fifth grade students of elementary schools. The material was chosen based on the Content Standards of Elementary School in which history was the dominant material in the fifth grade.

The method used in this research was R&D (Research and Development). The steps were (1) finding the problem, (2) collecting data, (3) designing the product, (4) validating the design, (5) revising the design, (6) experimenting the product, (7) revising the product, (8) using the experiment, (9) revising the product. The media developed was puzzle. The puzzle was developed into a journal to make the instruction more interesting for the students. The experiment included thirty students from Giwangan State Elementary School on Wednesday, 24th July 2013.

The result of the research showed the relation between the media and the instruction method of Project Based Learning and the effectiveness of the media. The learning process was carried out based on lesson plans. The result of the observation showed that the students achieved the average of 3.67. The data then being converted to qualitative data were classified into a good category.

Keyword: *project based learning, journal history, elementary student, media, puzzle*

PENDAHULUAN

Sejarah merupakan salah satu materi yang harus diprioritaskan dalam pembelajaran IPS. Mendengar kata sejarah, yang terbesit dalam pikiran adalah pelajaran dengan mengandalkan kekuatan menghafalkan materi. Budaya hafalan tentu tidak akan tepat sebagai metode pemahaman materi sejarah. Kendala lain dalam mempelajari sejarah di kelas V

Sekolah Dasar adalah kurang menariknya buku pedoman yang digunakan. Buku pedoman untuk kelas tinggi biasanya ukuran tulisannya lebih kecil dari pada kelas rendah, jarang ada gambar ilustrasi, dan buku tidak berwarna sehingga membuat siswa kurang tertarik mempelajari sejarah.

Menurut Jean Piaget, anak Sekolah Dasar kelas tinggi termasuk dalam tahap

operasional konkret. Pembelajaran IPS yang hanya menggunakan metode klasikal dengan ceramah kurang tepat bagi siswa Sekolah Dasar. Tahap berpikir siswa sekolah dasar yang operasional konkret mengharuskan setiap materi yang diberikan harus disusun secara terstruktur dan runtut sehingga siswa dapat mengikuti alur pembelajaran. Metode ceramah yang dilakukan sepanjang proses pembelajaran tanpa adanya variasi juga hanya akan membuat siswa bosan.

Akibat dari kurang menariknya proses pembelajaran secara runtut dan terstruktur membuat hasil evaluasi juga belum tentu seperti yang diharapkan. Proses penanaman konsep materi sejarah pada anak Sekolah Dasar diperlukan pembelajaran yang memiliki efek pengalaman belajar tinggi dan berkesan, agar konsep yang ditanamkan tidak mudah hilang.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan suatu model pembelajaran menggunakan media yang dapat membantu pola berpikir dalam menerima materi secara runtut. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan harus memiliki variasi sehingga siswa tidak membuat bosan dan siswa memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan.

Project Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membelajarkan mata pelajaran IPS, terutama

Sejarah, pada kelas V Sekolah Dasar sebab sesuai karakteristik siswa dan tidak membuat bosan. Untuk media pembelajaran yang digunakan dapat dikembangkan dari *Project Based Learning* dalam bentuk *Journal History (JouRy)*. *Journal History (JouRy)* sebagai media pembelajaran dalam bentuk *puzzle* dapat digunakan untuk pemahaman materi oleh siswa. Melalui pembelajaran berbasis *student centered* di mana siswa mencari sendiri jawaban atas pertanyaan yang ada dengan cara belajar sambil bermain, dapat menimbulkan ketertarikan siswa untuk belajar sejarah.

Dari latar belakang di atas, difokuskan masalahnya adalah bagaimana cara mengembangkan *Journal History (JouRy)* melalui *Project Based Learning*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan *Journal History (JouRy)* melalui *Project Based Learning*. Penelitian ini diharapkan dapat mengenalkan pembelajaran IPS yang lebih bervariasi kepada guru dan memperkenalkan belajar IPS yang menyenangkan kepada siswa serta memotivasi siswa untuk mengembangkan pemahaman materi IPS Sejarah.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di Sekolah Dasar seharusnya disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Dengan demikian, siswa tidak hanya terpaku pada metode konvensional. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2013 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Anitah, dkk, 2009:1.15).

National Council for Social Studies (NCSS) (Winataputra, 2007:1.14), mendefinisikan IPS sebagai, *"Social studies is the integrated study of the science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, economics geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world."*

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS SD adalah proses interaksi peserta didik dengan suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial pada suatu lingkungan belajar yang disederhanakan, dimodifikasi, dan disesuaikan dengan jenjang pendidikan sekolah dasar. Didukung oleh kesimpulan terse-

but, maka pembelajaran yang dilakukan pun perlu adanya modifikasi sehingga siswa merasa senang dan tidak jenuh dalam mempelajari mata pelajaran IPS. Solusi yang dapat diterapkan adalah dengan cara menerapkan metode atau model pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan diajarkan serta penggunaan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Dengan begitu, proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien serta tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai.

Project Based Learning (PBL)

Project Based Learning merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Lattimer dan Riordan (2011) menyebutkan *"... PBL is typically considered an approach to teaching in which students respond to real-world questions or challenges through an extended inquiry process. PBL often involves peer collaboration, a strong emphasis on critical thinking and communication skills, and interdisciplinary learning (Edutopia, 2008; Markham, Larmer, & Ravitz, 2003; Thomas, 2000)."* Dengan demikian, metode ini dapat digunakan untuk proses inquiry yang membuat siswa berpikir kritis dan melatih keterampilan berkomunikasi.

Proses pembelajaran menggunakan *Project Based Learning* pun memiliki

beberapa komponen. Adderley (dalam Grant, 2011:38) menyebutkan bahwa dalam proses pembelajaran ini terdiri dari pemberian pertanyaan dan produk hasil pembelajaran. Dengan demikian, melalui pembelajaran ini siswa akan menghasilkan produk yang merupakan hasil mengkonstruksikan materi yang mereka dapatkan dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.

Pembelajaran yang diterapkan dengan metode ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran apabila dikreasikan dengan media pembelajaran yang sesuai, salah satunya dalam bentuk permainan puzzle. Hal tersebut juga sesuai dengan karakteristik fungsi otak kanan siswa yakni mencakup fungsi:

- ketidaksadaran (*sub-consciousness*);
- kreatif, intuitif, melibatkan emosi;
- berfikir dalam bentuk gambar;
- melihat keseluruhan;
- menggabungkan, sintesis;
- berpikir secara menyeluruh;
- spontan dan bebas dalam mengekspresikan emosi;
- selalu melihat persamaan; dan
- senang bekerja dalam team.

Karakteristik Siswa SD Kelas Tinggi

Kelas tinggi adalah kelas IV sampai dengan VI. Siswa kelas V Sekolah Dasar menurut Izzati (2008:116) mempunyai karakteristik sebagai berikut.

- Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari.
- Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis,
- Timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus.
- Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajar sekolahnya.

Sifat ingin tahu dan ingin belajar pada siswa kelas tinggi dapat tersalurkan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan kemampuan berpikir kritis, proses kreatif siswa, dan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, serta bermakna untuk siswa dalam memahami materi. Hal tersebut juga dapat digunakan untuk memancing siswa memunculkan minat pada pelajaran IPS.

Permainan Puzzle

Puzzle pada hakikatnya merupakan suatu bentuk permainan yang umumnya digunakan anak yang sifatnya teka-teki. *Puzzle* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran visual. Pada umumnya permainan menyusun gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. *Puzzle* termasuk dalam Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan untuk latihan membangun (konstruksi). Permainan *Puzzle* dapat bermanfaat untuk melatih intelegensi anak. Sebab, permainan ini anak benar-benar terpacu kemampuan berpikirnya untuk

menyatukan kembali posisi gambar pada tempat yang sesuai.

Puzzle dapat melatih kemampuan motorik halus dan motorik kasar. Berpikir untuk menyatukan gambar tersebut melatih kemampuan motorik halus, sedangkan permainan Puzzle melibatkan koordinasi mata dan tangan yang melatih motorik kasar anak. Seiring dengan perkembangan zaman, jenis Puzzle pun beranekaragam. Puzzle dapat terbuat dari bahan kayu, plastik, spons, ataupun kertas. Puzzle dapat dibentuk dengan berbagai gambar yang disukai oleh anak-anak sehingga menarik perhatian anak. Guru dapat menggunakan Puzzle ini untuk mengarahkan anak pada pelajaran yang akan diajarkan pada saat itu.

Dengan permainan Puzzle anak-anak dapat bereksplorasi menurut kemampuan bakat dan minatnya. Bentuk gambar yang beragam dan disukai oleh anak-anak akan menciptakan pengalaman belajar yang berkesan bagi anak. Pengaplikasian permainan puzzle dengan menggunakan model *Project Based Learning* merupakan salah satu alternatif untuk mengoptimalkan kerja otak kanan anak. Sebab pembelajaran yang dilakukan dengan sistem permainan dapat merangsang emosi, ketertarikan, dan pemahaman anak akan materi yang dipelajarinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah model Sugiyono (2007). Adapun tahapan yang dilakukan adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk uji ahli media, materi, dan observasi siswa. Angket uji media dan materi digunakan untuk uji desain. Hal tersebut guna mengetahui kelayakan media sebelum diuji cobakan. Angket observasi siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan media apabila digunakan dalam proses pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan adalah konversi data kuantitatif menjadi kualitatif skala lima. Hal ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk. Teknik analisis data ini menggunakan model Eko Putro Widoyoko (2005) yang telah diolah sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif Skala Lima

Rentang	Kriteria
$X > X_i + 1,80S_{bi}$	Sangat Baik
$X_i + 0,60S_{bi} < X \leq X_i + 1,80S_{bi}$	Baik
$X_i - 0,60S_{bi} < X \leq X_i + 0,60S_{bi}$	Cukup
$X_i - 1,80S_{bi} < X \leq X_i - 0,60S_{bi}$	Kurang
$X \leq X_i - 1,80S_{bi}$	Sangat Kurang

Keterangan:

X_i (Rerata Ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor mak ideal + skor min ideal)

S_{bi} (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor mak ideal – skor min ideal)

X = Skor Aktual

Dengan demikian, konversi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif dan Kualitatif

Rentang	Kriteria
$X > 4,08$	Sangat Baik
$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
$X \leq 1,92$	Sangat Kurang

Populasi penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar SD N Giwangan dan sampel siswa kelas Vb. Hal ini dikarenakan untuk mencapai tujuan penelitian di mana media digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Juli 2013 di SD Negeri Giwangan dengan subjek siswa kelas 5B. Media pembelajaran IPS JouRy (*Journal History*) dibuat dengan urutan kerja sebagai berikut.

- Mempelajari materi IPS SD Kelas V tentang Pergerakan Nasional Indonesia.
- Merancang desain media.
- Menyediakan bahan-bahan sebagai berikut.
 - Kertas karton tebal/ triplek tipis.
 - Sticker Pahlawan Indonesia.
 - Kertas HVS.

Adapun langkah-langkah pembuatan media seperti berikut.

- Membentuk kertas karton tebal/ triplek tipis menjadi bentuk persegi, dengan ukuran 30x30 cm sebanyak 4 buah dan ukuran 24x24 cm sebanyak satu buah.
- Lembar karton/triplek pertama (sisi muka) berfungsi untuk menamai judul media "JOURY" Journal History. Pada sisi belakang ditulis pertanyaan

- yang terkait dengan gambar pada media yang akan dibuat.
- Lembar karton/triplek kedua dibentuk menjadi kerangka persegi dengan lebar masing-masing sisinya 3 cm.
 - Lembar karton/triplek ketiga disatukan dengan lembar kerangka persegi (karton/triplek kedua)
 - Lembar karton/triplek keempat ditempel dengan kertas HVS sebanyak 5 lembar yang berfungsi untuk tempat mengerjakan LKS kelompok.
 - Sediakan sticker pahlawan pergerakan nasional berukuran 24x24 cm dan tempelkan pada lembar karton/triplek yang berukuran 24x24 cm.
 - Bentuk karton/triplek yang sudah ditempeli sticker menjadi potongan-potongan puzzle kecil.
 - Satukan lembaran-lembaran karton/triplek menyerupai buku dengan mengaitkannya menggunakan benang string/ kawat kecil atau jilid spiral.



Gambar 1. Deskripsi Media

Berdasarkan pedoman hasil konversi data kuantitatif ke kualitatif, hasil uji kedua dari ahli media JouRy (Journal History) mendapatkan nilai 3,9 yang

berada pada rentang $3,36 < X \leq 4,08$. Dengan demikian, media JouRy (Journal History) sudah mencapai kategori baik dan layak untuk diujicobakan. Adapun

Hasil penilaian uji kedua dari ahli materi adalah 24 dengan rerata 4 yang apabila dikonversi, maka secara keseluruhan media ini baik dan layak untuk diujicobakan. Pengujian ini juga dilakukan dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dengan demikian, materi yang diberikan dalam *Journal History* tidak keluar dari konteks kurikulum yang ada.

Uji coba ke SD N Giwangan melibatkan 30 siswa kelas V yang dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Juli 2013. Pengujian dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Adapun hasil yang didapatkan adalah 32 dengan rerata 3,67. Hasil tersebut apabila dikonversikan termasuk dalam kategori baik. Selain itu, siswa aktif dan antusias mengikuti pembelajaran.

Pengembangan pada penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan metode *Project Based Learning*. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang bersifat inquiry ini harus sesuai dengan karakteristik siswa SD. Keterkaitan media dengan model pembelajaran *Project Based Learning* adalah siswa dapat menyelesaikan proyek secara kelompok dalam media *Journal History* (JouRy). Melalui *Project Based Learning*, siswa mendapat tantangan untuk menyelesaikan puzzle dan LKS di dalamnya secara cepat dan tepat dari kelompok lainnya. Permainan tersebut akan diharapkan membantu siswa untuk mengkonstruksikan

materi. Dengan demikian, siswa tidak harus menghafalkan materi ketika presentasi di depan kelas. Hal tersebut terlihat dari hasil uji coba di kelas.

Keberhasilan media pun dapat dilihat dari kemampuan siswa menyelesaikan tugas kelompok dan individu. Pada tugas kelompok, setiap kelompok siswa mendapatkan nilai 100, 100, dan 75. Di sisi lain, 80% siswa mendapatkan nilai > 70 untuk tugas individu.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran JouRy yang dilakukan di SD Negeri Giwangan Yogyakarta dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Media pembelajaran JouRy (*Journal History*) dapat dijadikan sebagai media pembelajaran IPS untuk kelas V materi pergerakan nasional sehingga lebih mudah memahami materi khususnya pahlawan yang telah berjasa dalam pergerakan nasional Indonesia. Penggunaan metode pembelajaran *Project Based Learning* dengan sistem kelompok membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran sekaligus mengeratkan hubungan sosial dengan teman sekelompok. Media pembelajaran JouRy (*Journal History*) yang dipadukan dengan metode *Project Based Learning* membantu siswa memahami materi IPS (khususnya tokoh pergerakan nasional).

Saran

Saran yang diberikan penulis adalah perlu adanya inovasi media dalam pembelajaran IPS. *Journal History (Joury)* merupakan inovasi media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan. Selain itu, dalam pembelajaran hendaknya guru menguasai materi yang akan diberikan dan mengerti mengenai kesiapan siswa. Dengan demikian, siswa dapat melakukan pembelajaran dengan menyenangkan dan mendapatkan pengalaman belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. *Fungsi Otak Kanan & Otak Kiri*. Didownload dari www.bpkpenabur.or.id/id/node/6789 Tanggal 27 Juli 2013.
- Widoyoko, Eko Putro. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Grant, Michael M. 2011. "Learning, Beliefs, and Products: Students' Perspectives with Project-based Learning". *The Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*. Volume 5, No. 2 Halaman 37-69.
- Lattimer, Heather & Riordan, Robert. 2011. "Project-Based Learning Engages Students in Meaningful Work: Students at High Tech Middle Engage in Project-Based Learning". *Middle School Journal*. Diakses dari www.amle.org
- Izzaty, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Anitah, Sri, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Winataputra, Udin S., dkk. 2007. *Materi dan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Media Grafika.