



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 9794-9801

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peningkatan Hasil Belajar Materi Sosialisasi dalam Masyarakat Menggunakan Media SEMASA Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 29 Surabaya

Rima Latifa^{1✉}, Nurul Sriviyantiningrum², Sri Murtini³

Universitas Negeri Surabaya

Email: rimalatifa.19.12@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggunakan media SEMASA pada konten Sosialisasi di Masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa kelas VII E SMP Negeri 29 Surabaya menjadi subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTK) sebagai metodologi penelitiannya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus memiliki empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sebanyak 72,3% siswa pada siklus I berhasil tuntas hasil belajar peserta didik secara klasikal, sedangkan pada siklus II sebanyak 83,7% peserta didik yang tuntas mengerjakan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media SEMASA dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII E SMP Negeri 29 Surabaya.

Kata Kunci: *Semasa, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas.*

Abstract

The purpose of this study was to use SEMASA media on the content of Socialization in the Community to improve student learning outcomes. Students of class VII E of SMP Negeri 29 Surabaya became the subjects of the study. This study used Collaborative Classroom Action Research (CAR) as its research methodology. This study was conducted in two cycles, with each cycle having four stages: planning, implementation, observation, and reflection. As many as 72.3% of students in cycle I successfully completed the learning outcomes of students classically, while in cycle II as many as 83.7% of students completed the learning outcomes. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of SEMASA media can improve the learning outcomes of students in class VII E of SMP Negeri 29 Surabaya.

Keyword: *SEMASA, Learning Outcomes, Classroom Action Research.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami transformasi signifikan seiring dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada pendidik untuk merancang pembelajaran yang menekankan tidak hanya komponen informasi tetapi juga kemampuan dan sikap yang relevan dengan kehidupan nyata. Dalam konteks ini, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman peserta didik tentang dinamika sosial yang ada di masyarakat. Salah satu materi penting dalam pelajaran IPS di kelas VII adalah Sosialisasi dalam Masyarakat, yang menekankan pada pemahaman tentang proses interaksi sosial dan pembentukan norma-norma sosial.

Penerapan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi salah satu elemen kunci dalam mewujudkan tujuan Kurikulum Merdeka. Teknologi menawarkan berbagai macam alat dan aplikasi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi SEMASA yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran materi Sosialisasi dalam Masyarakat dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis masalah. Aplikasi ini memadukan simulasi interaktif dan tugas berbasis masalah, hal ini memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri dan aktif.

Memasukkan media berbasis aplikasi ke dalam pengajaran ilmu sosial tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan dorongan mereka untuk belajar. Studi yang dilakukan oleh Setiawan (2022) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS memiliki kemampuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, hasil penelitian oleh Rahman (2021) juga mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap mata pelajaran yang sulit.

Salah satu topik utama yang dibahas dalam mata Pelajaran IPS adalah materi sosialisasi dalam masyarakat karena mencakup pemahaman tentang bagaimana individu berinteraksi dengan kelompok, bagaimana norma-norma sosial terbentuk, serta bagaimana individu menginternalisasi nilai-nilai sosial tersebut. Namun, berdasarkan observasi di SMP Negeri 29 Surabaya, hasil belajar peserta didik pada materi ini masih belum optimal.

Tantangan dalam menyampaikan materi yang abstrak seperti sosialisasi sering kali menjadi kendala bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Untuk menjawab tantangan tersebut, aplikasi SEMASA diharapkan dapat menjadi solusi inovatif. Melalui simulasi interaktif, peserta didik dapat mengalami dan memahami proses sosialisasi secara langsung. Menurut penelitian Prasetyo (2023), materi pembelajaran berbasis simulasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 30% jika dibandingkan dengan teknik tradisional. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan Saraswati (2022) mendukung temuan ini dengan menyebutkan bahwa media berbasis aplikasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran secara signifikan.

Berdasarkan kajian literatur dan penelitian sebelumnya, penggunaan aplikasi SEMASA dalam pembelajaran materi sosialisasi diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 29 Surabaya. Aplikasi ini mencoba meningkatkan hasil pembelajaran sekaligus memberikan peserta didik keterampilan sosial yang diperlukan untuk kehidupan bermasyarakat dengan menggabungkan teknologi dan teknik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian ini akan mengeksplorasi efektivitas aplikasi SEMASA dalam mencapai tujuan tersebut serta kontribusinya terhadap penerapan Kurikulum Merdeka di Indonesia..

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kooperatif digunakan dalam penelitian ini, yang melibatkan kerjasama antara peneliti, guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 29 Surabaya, dan dosen pembimbing lapangan. PTK kolaboratif dipilih karena memungkinkan kolaborasi erat antara praktisi pendidikan (guru) dan akademisi (dosen pembimbing) untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi intervensi pembelajaran yang menggunakan aplikasi SEMASA dalam materi Sosialisasi dalam Masyarakat. Sasaran kerjasama ini adalah untuk menjamin bahwa kegiatan yang dilaksanakan didasarkan pada kerangka teoritis yang kuat dan sesuai dengan kebutuhan lapangan.

Dua siklus penelitian dilakukan, setiap siklus dilakukan hal berikut: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti, guru IPS,

dan dosen pembimbing bersama-sama merumuskan strategi penggunaan aplikasi SEMASA tersebut sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengintegrasikan aplikasi SEMASA ke dalam proses pembelajaran, sementara observasi dilakukan oleh peneliti dan dosen pembimbing untuk mengamati interaksi guru dan peserta didik serta efektivitas media yang digunakan. Setiap siklus diakhiri dengan refleksi untuk menilai hasil dan mengidentifikasi inisiatif perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya.

Survei respons siswa, ujian hasil belajar, dan lembar observasi merupakan beberapa perangkat pembelajaran yang digunakan. Ujian hasil belajar dimaksudkan untuk mengukur seberapa jauh siswa telah memahami konten sosialisasi, sedangkan lembar observasi digunakan untuk mendokumentasikan kegiatan belajar dan interaksi siswa dengan aplikasi SEMASA. Angket respon dikembangkan untuk menilai persepsi dan motivasi peserta didik terhadap penggunaan aplikasi SEMASA. Untuk menilai keberhasilan intervensi dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, data yang dikumpulkan menjalani analisis kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus memiliki empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menggunakan media SEMASA, yaitu program interaktif yang dibuat untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan kontekstual, guna membantu siswa kelas VII E SMP Negeri 29 Surabaya mencapai hasil belajar yang lebih baik pada mata materi Sosialisasi dalam Masyarakat.

Pada siklus I, implementasi media SEMASA menunjukkan hasil yang cukup positif, dengan tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik secara klasikal mencapai 72,3%. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi sosialisasi dalam masyarakat meningkat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran telah meningkat, yang terlihat dari meningkatnya partisipasi mereka selama proses pembelajaran. Namun,

proses refleksi menunjukkan bahwa sejumlah tantangan harus ditangani, termasuk pembatasan dalam memanfaatkan fitur aplikasi secara maksimal dan kurangnya petunjuk untuk memanfaatkannya.

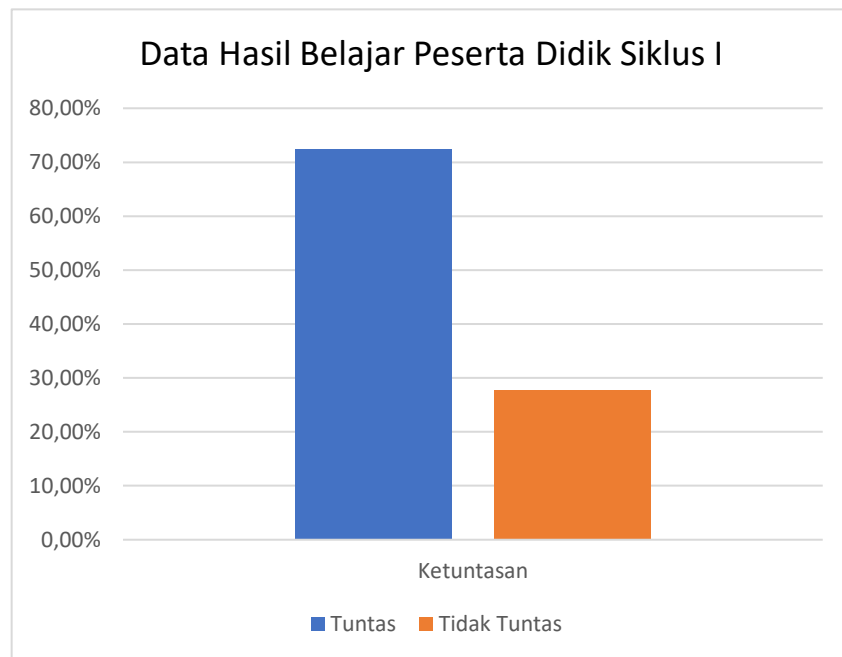


Diagram 1. Ketuntasan belajar peserta didik siklus I

Beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam memanfaatkan semua fitur yang disediakan oleh aplikasi SEMASA, terutama fitur simulasi interaktif yang dirancang untuk memperdalam pemahaman konsep sosialisasi. Hal ini dapat disebabkan oleh keterbatasan waktu yang diberikan untuk eksplorasi aplikasi, serta tingkat literasi digital peserta didik yang bervariasi. Observasi juga mencatat bahwa meskipun sebagian besar peserta didik menunjukkan peningkatan dalam pemahaman, ada sebagian yang masih memerlukan bantuan lebih lanjut untuk menguasai materi. Berdasarkan temuan ini, perbaikan dirancang untuk siklus II, termasuk peningkatan dalam panduan penggunaan aplikasi dan penekanan pada komunikasi langsung antara pendidik dan peserta didik untuk membantu mereka mengatasi kesulitan yang dihadapi.

Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan pada siklus II, dengan 83,7% siswa menyelesaikan pembelajarannya secara klasikal. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penyesuaian yang dilakukan pada siklus I berhasil mengatasi sebagian besar kendala yang dihadapi. Peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi SEMASA, dan mereka menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang prinsip-prinsip sosialisasi yang diberikan. Peningkatan ini juga diiringi dengan perubahan dalam cara guru

memberikan bimbingan, yang lebih terfokus pada mendampingi peserta didik dalam memanfaatkan aplikasi secara maksimal.

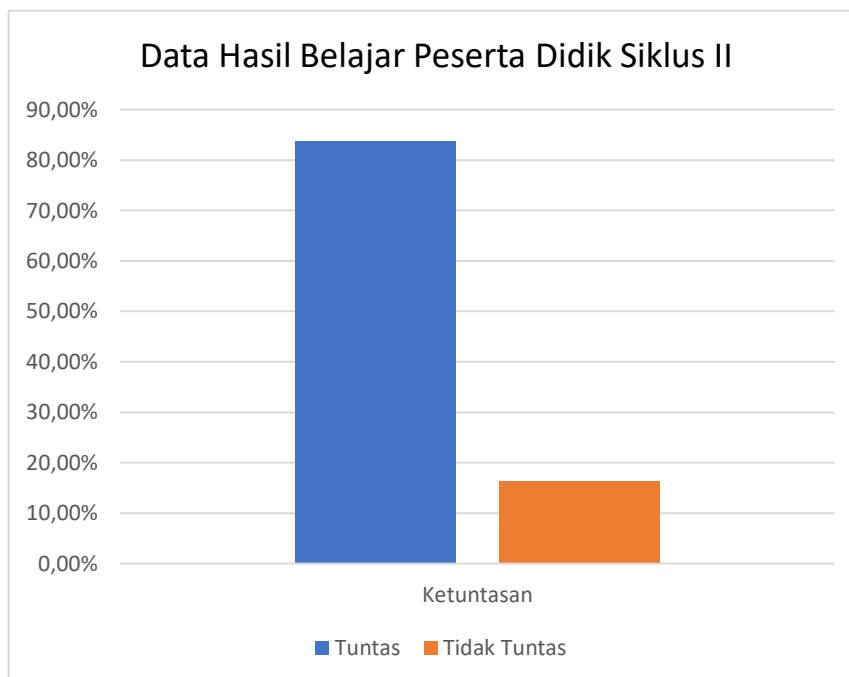


Diagram 2. Ketuntasan belajar peserta didik siklus I

Temuan penelitian sebelumnya, yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, konsisten dengan temuan penelitian ini. Peningkatan hasil belajar sebagian besar bergantung pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media yang menarik dan relevan. Media SEMASA memberikan siswa pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan memungkinkan mereka menerapkan topik yang telah mereka pelajari dalam suasana yang lebih realistis berkat simulasi dan elemen interaktifnya.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa peserta didik kelas VII E SMP Negeri 29 Surabaya belajar lebih baik ketika mereka menggunakan media SEMASA untuk mengajarkan materi Sosialisasi di Masyarakat. Pemahaman peserta didik meningkat dengan penggunaan media ini, yang juga menawarkan lingkungan belajar yang lebih relevan dan kontekstual. Penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya bimbingan yang tepat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk memastikan bahwa semua peserta didik dapat memanfaatkannya secara optimal.

Keberhasilan ini menunjukkan potensi besar dari media pembelajaran berbasis aplikasi seperti SEMASA dalam mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, terutama

mengingat penekanan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Penggunaan media SEMASA secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Sosialisasi di Masyarakat di kelas VII E SMP Negeri 29 Surabaya berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Pada siklus I, tingkat keberhasilan klasikal sebesar 72,3% menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, meskipun masih terdapat beberapa kendala dalam optimalisasi penggunaan aplikasi. Peningkatan siklus II menyebabkan kenaikan dalam tingkat penyelesaian klasik menjadi 83,7%, mengindikasikan bahwa penyesuaian strategi pembelajaran dan bimbingan yang lebih terfokus berhasil mengatasi kendala sebelumnya.

Pengetahuan konseptual siswa meningkat dengan penggunaan media SEMASA, dan semangat belajar mereka pun meningkat. Sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka untuk memberikan siswa pembelajaran yang relevan dan bermakna, aplikasi ini menawarkan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan kontekstual. Pencapaian ini menunjukkan bagaimana teknologi memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan standar pengajaran di kelas jika digunakan dengan tepat dan didukung secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, A. (2018). Penggunaan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema Pahlawanku Kelas IV SDN Siwalankerto II/419 Surabaya. *JPGSD*, 6(13), 2492-2501
- Nugroho, D., & Saraswati, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 14(2), 123-136.
- Prasetyo, A. (2023). Efektivitas Simulasi Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Sosialisasi pada Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 45-58.
- Rahayu, S. (2023). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran IPS: Tantangan dan Peluang dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 8(2), 89-101.
- Rahman, T. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Aplikasi terhadap Pemahaman

Konseptual Siswa pada Materi Sosialisasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 18(3), 67-79.

Setiawan, R. (2022). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS*, 11(4), 102-115.