

**PENGUNAAN MODEL *CYCLE LEARNING* DENGAN MEDIA GRAFIS  
UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV  
SDN 2 KLOPOSAWIT TAHUN AJARAN 2015/2016**

Kikin Silvia Alasta Dewi<sup>1</sup>, Suhartono<sup>2</sup>, Moh Salimi<sup>3</sup>  
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67 A Panjer Kebumen  
e-mail: kikinsilvia@yahoo.co.id

1 Mahasiswa, 2,3 Dosen PGSD FKIP UNS

*Abstract: The Use of Cycle Learning Model Using Graphics Media in Improving Social Science Learning about Cooperation for the Fourth Grade Students of SDN 2 Kloposawit in the Academic Year of 2015/2016. The objectives of this research are to describe the use of Cycle Learning model using graphics media and to improve social science learning. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) with subjects of fourth grade students of SD Negeri 2 Kloposawit. Data were analyzed using data reduction, data display, and drawing conclusion or verification. The results of this research showed that there are five steps of the use of Cycle Learning model using graphic media, namely: (a) engagement, (b) exploration, (c) explanation, (d) elaboration, and (e) evaluation using engagement, exploration, and explanation by using graphic media. Furthermore, the use of Cycle Learning using graphic media can improve social science learning. It was proven by the increase of students' learning outcomes in the first cycle 56.25%, in the second cycle 81.25%, and in the third cycle 92.75%.*

*Keywords: Cycle Learning, graphic media, learning, social science*

**Abstrak: Penggunaan Model *Cycle Learning* dengan Media Grafis untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS tentang Koperasi di Kelas IV SDN 2 Kloposawit Tahun Ajaran 2015/2016.** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis dan meningkatkan pembelajaran IPS. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaborasi dengan subjek siswa kelas IV SDN 2 Kloposawit. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis dilakukan melalui lima langkah pembelajaran, yaitu (a) *engagement*, (b) *exploration*, (c) *explanation*, (d) *elaboration*, dan (e) *evaluation* dengan langkah *engagement*, *exploration*, dan *explanation* menggunakan media grafis. Selain itu, penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis dapat meningkatkan pembelajaran IPS. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I 56,25%, siklus II 81,25%, dan siklus III 93,75%.

**Kata Kunci:** *Cycle Learning*, media grafis, pembelajaran, IPS

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB. IPS mengkaji sepe-rangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Permendiknas No. 22 Tahun 2006).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 2 Kloposawit, Kecamatan Buluspesantren, Kabupaten Kebumen hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal ini dapat diketahui dari jumlah siswa sebanyak 17, siswa yang telah mencapai KKM (66) sebanyak 7 siswa atau 41,2 % dengan nilai rata-rata 61,4.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran IPS berlangsung diperoleh data bahwa pada saat kegiatan tanya jawab tidak semua siswa menjawab pertanyaan dari guru, pada saat kegiatan diskusi berlangsung tidak semua kelompok melakukan kerjasama dalam kelompoknya, ada pula siswa yang terkadang merasa bosan dalam pembelajaran. Dari masalah yang ditemui dalam pembelajaran tersebut, maka diperlukan suatu solusi untuk mengatasinya. Salah satunya dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Cycle Learning*. Model *Cycle Learning* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada

siswa (*student centered*) Shoimin (2014: 58). Adapun langkah model *Cycle Learning*, yaitu (a) *engagement* (undangan/pembangkitan minat), (b) *exploration* (eksplorasi), (c) *explanation* (penjelasan), (d) *elaboration* (pengembangan), dan (e) *evaluation* (evaluasi) (Piaget (Shoimin, 2014: 59-60)). Suatu model pembelajaran akan lebih menarik apabila disertai dengan penggunaan media pembelajaran. Alternatif media yang dipilih adalah media grafis. Sukiman (2012: 86) menyatakan bahwa media grafis dapat diartikan sebagai media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan melalui perpaduan antara pengungkapan kata dan gambar. Dengan demikian, diharapkan penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis dapat meningkatkan pembelajaran IPS di kelas IV SDN 2 Kloposawit.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: bagaimanakah penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis untuk meningkatkan pembelajaran IPS tentang koperasi di kelas IV SDN 2 Kloposawit tahun ajaran 2015/2016? dan apakah penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang koperasi di kelas IV SDN 2 Kloposawit tahun ajaran 2015/2016?.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis dan meningkatkan pembelajaran IPS tentang koperasi di kelas IV SDN 2 Kloposawit tahun ajaran 2015/2016.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini berlangsung dari bulan November 2015 sampai Mei 2016. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kloposawit dengan subjek siswa kelas IV sebanyak 16 yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari siswa kelas IV, guru kelas IV, dan dokumen. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik uji validitas data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber yang digunakan meliputi siswa, guru, dan dokumen. Adapun triangulasi teknik yang digunakan meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang terjadi secara bersamaan dan terus menerus selama dan setelah pengumpulan data.

Indikator kinerja yang diharapkan tercapai dalam penelitian ini adalah 85% untuk penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis pada pembelajaran IPS, respon siswa, dan ketuntasan hasil belajar IPS. Adapun prosedur penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaborasi yang dilaksanakan selama tiga siklus. Arikunto (2014: 17-22) menjelaskan tahapan penelitian tindakan kelas ada empat, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *Cycle Learning* dengan media grafis untuk meningkatkan pembelajaran IPS di kelas IV SDN 2 Kloposawit dalam penelitian ini dilakukan selama 3 siklus. Jumlah siswa kelas IV selama penelitian berlangsung sebanyak 16 siswa. Hal ini dikarenakan, ada satu siswa laki-laki yang keluar.

Dari hasil observasi diperoleh data berupa persentase penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis terhadap guru dan siswa serta ketuntasan hasil belajar siswa.

Perbandingan hasil observasi penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis terhadap guru dari siklus I sampai III adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi terhadap Guru Siklus I s.d. III

Siklus	Pencapaian Persentase (%)
I	71,67
II	81,67
III	95

Berdasarkan tabel 1., dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil observasi penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis terhadap guru. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase pada siklus I memperoleh 71,67%, siklus II meningkat menjadi 81,67%, dan siklus III meningkat lagi menjadi 95%.

Perbandingan hasil observasi penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis terhadap siswa siklus I sampai III adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Observasi terhadap Siswa Siklus I s.d. III

Siklus	Pencapaian Persentase (%)
I	65
II	80
III	88,33

Berdasarkan tabel 2., dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil observasi penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis terhadap guru. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase pada siklus I memperoleh 65%, siklus II meningkat menjadi 80%, dan siklus III meningkat lagi menjadi 88,33%.

Proses pembelajaran IPS melalui penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis pada penelitian ini terdiri dari lima langkah. Lima langkah tersebut adalah (a) *engagement* (undangan/pembangkitan minat), (b) *exploration* (eksplorasi), (c) *explanation* (penjelasan), (d) *elaboration* (pengembangan), dan (e) *evaluation* (evaluasi) dengan langkah *engagement* (undangan/pembangkitan minat), *exploration* (eksplorasi), serta *explanation* (penjelasan) dibantu menggunakan media grafis.

Penggunaan langkah model *Cycle Learning* tersebut secara garis besar sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Piaget (Shoimin, 2014: 59-69) dan Ngalimun (2014: 146-147). Selain itu, langkah model *Cycle Learning* dalam penelitian ini juga sejalan dengan langkah model *Cycle Learning* pada penelitian yang dilakukan oleh Umam (2013).

Adapun hasil belajar IPS tentang koperasi mengalami pening-

katan pada setiap siklusnya dengan perbandingan sebagai berikut.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar IPS Siklus I s.d. III

Siklus	Rata-rata	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
I	60	56,25	43,75
II	73,75	81,25	18,75
III	83,75	93,75	6,25

Berdasarkan tabel 3., nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I, yaitu 60 dengan persentase ketuntasan 56,25%, siklus II meningkat menjadi 73,75 dengan persentase ketuntasan 81,25%, dan siklus III meningkat lagi menjadi 83,75 dengan persentase ketuntasan 93,75%. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPS tentang koperasi.

Peningkatan pembelajaran IPS tentang koperasi pada penelitian ini dilihat dari peningkatan hasil belajarnya yang berupa kemampuan kognitif selama tiga siklus. Hasil belajar siswa selama tiga siklus mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini sejalan dengan peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada penelitian yang dilakukan oleh Umam (2013) serta Ekayanti, Putrai, dan Suadnyana (2013).

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa (1) penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis dilakukan melalui lima langkah pembelajaran, yaitu (a) *engagement* (undangan/pembangkitan minat), (b) *exploration* (eksplorasi), (c) *explanation* (penje-

lasan), (d) *elaboration* (pengembangan), dan (e) *evaluation* (evaluasi) dengan langkah *engagement* (undangan/pembangkitan minat), *exploration* (eksplorasi), serta *explanation* (penjelasan) dibantu menggunakan media grafis; (2) penggunaan model *Cycle Learning* dengan media grafis dapat meningkatkan pembelajaran IPS tentang koperasi di kelas IV SDN 2 Kloposawit tahun ajaran 2015/2016.

Adapun saran yang diberikan peneliti bagi guru adalah untuk menerapkan model *Cycle Learning* dengan media grafis pada materi dan mata pelajaran lain. Bagi siswa, agar ikut serta, aktif, dan memperhatikan arahan dari guru pada setiap langkah pembelajaran menggunakan model *Cycle Learning* dengan media grafis. Bagi sekolah, agar menenggunakan model *Cycle Learning* dengan media grafis sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menyediakan fasilitas media yang mendukung penggunaan model tersebut. Bagi peneliti lain, agar melakukan penelitian menggunakan model *Cycle Learning* dengan media grafis pada mata pelajaran lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S, Suhardjono, dan Supardi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ekayanti, I. G. A. R., Putrai, I. K. A., dan Suadnyana, I. N. (2014). *Implementasi Model Pembelajaran Learning Cycle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD N 5 Baler Bale Agung Jembrana Tahun Pelajaran 2012/2013 (Versi Elektronik)*. *Mimbar PGSD*, 2 (1): 1-10. Diperoleh 4 Desember 2015, dari <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. (2006). Jakarta: BNSP.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Madani.
- Umam, S. (2013). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Learning Cycle Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SDN Mangkangkulon 1 Kota Semarang*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Negeri Semarang, Semarang.