

**PENGGUNAAN MEDIA PAPAN LUKIS KARAKTER KARTUN  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA  
KELAS VIII-6 SMP NEGERI 42 BEKASI  
(Penelitian Tindakan di Kelas VIII-6 SMP Negeri 42 Bekasi Tahun Ajaran  
2018/2019)**

Fitri Tyas Sari, S.Pd, Dr. Desy Safitri, M.Si, Saipiatuddin, M.Si

Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka,  
RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220,  
Indonesia

*E-mail: fitriyassari1@gmail.com*

### Abstract

The main purpose of this research is to know does the use of cartoon character art board as a media could could be increasing the Score and activeness the Social Studies learning result of 41 students in the class of VIII-6, SMP Negeri 42 Bekasi, 2nd semester, education year of 2018/2019. This research was done from March to May 2019. The applied method in this research is Classroom Action Research (PTK) Method. which was done by a collaboration with social science teachers at SMP Negeri 42 Bekasi. 3 stages was applied during the research, they were: Planning, Acting, Observing and Reflecting. This research found the increase of learning result in every stage that was applied. In the 1<sup>st</sup> stage, there were 51% (21 students) who had score for learning result above the minimum standardize score which is 75. 2<sup>nd</sup> stage found there were 73% (30 students) who had score for learning result above the minimum standardize score which is 75. And in the 3<sup>rd</sup> stage, there were 85% (35 students) who had score for learning result above the minimum standardize score which is 75. Moreover, cartoon character art board media able to increase students' activity to learn as well. Active level percentage in the first cycle was 12%. In the second cycle was increasing to 38%. And in the third cycle significantly increased to 54%. The conclusion of the research is the using of cartoon character art board as a media could increase the Social Studies learning result and the active level of the students, therefor the students could get a better score for social studies subject which is above the minimum standardize score 75.

**Keywords:** *Class acted research, Cartoon character art board, Social Studies Learning Outcomes, Students' activeness.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran papan lukis karakter kartun dapat meningkatkan hasil belajar IPS dan keaktifan siswa kelas VIII-6 SMP Negeri 42 Bekasi semester II tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini dilakukan dari bulan Maret sampai dengan bulan Mei 2019, dengan jumlah siswa 41 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru IPS di SMP Negeri 42 Bekasi. Penelitian ini menggunakan 3 siklus, dan setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu : Perencanaan Tindakan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi, dan Refleksi. Berdasarkan hasil penelitian dari test hasil belajar terjadi peningkatan pada setiap siklusnya. Siklus 1 sebesar 51% (21 siswa) memperoleh nilai hasil belajar di atas KKM 75, siklus 2 sebesar 73% (30 siswa) memperoleh nilai hasil belajar di atas KKM 75, dan siklus 3 sebesar 85% (35 siswa) memperoleh nilai hasil belajar di atas KKM 75. Selain itu, media pembelajaran papan lukis karakter kartun juga mampu meningkatkan keaktifan siswa. Persentase keaktifan yang diperoleh pada siklus 1 yaitu sebesar 12%, siklus 2 mengalami peningkatan persentase keaktifan siswa menjadi sebesar 38%, dan siklus ke 3 persentase keaktifan siswa lebih meningkat yaitu sebesar 54%. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media papan lukis karakter kartun dapat meningkatkan hasil belajar IPS dan meningkatkan keaktifan siswa, sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar IPS yang lebih baik yaitu di atas KKM 75.

**Kata Kunci:** *Penelitian Tindakan Kelas, Papan Lukis Karakter Kartun, Hasil Belajar IPS, Keaktifan.*

### PENDAHULUAN

Proses pendidikan dan pembelajaran bukan sekedar meningkatkan pengetahuan,

wawasan, dan kemampuan intelektual tetapi juga sebagai upaya untuk membentuk siswa menjadi pribadi yang

memiliki keterampilan, dan keahlian sehingga mampu berbuat sesuatu atau mampu menciptakan karya-karya yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa.<sup>1</sup> Peran pendidikan sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui penyelenggaraan pendidikan diharapkan dapat meningkatkan pembangunan kualitas sumber daya manusia yang dapat mendukung tercapainya sasaran pembangunan nasional. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, salah satu komponen yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran yaitu guru.

Peran Guru dalam proses pembelajaran seperti merencanakan pelaksanaan pembelajaran terlebih dahulu sebelum memulai proses pembelajaran. Apakah model, metode maupun media yang digunakan sudah baik dan sesuai kebutuhan atau belum. Dalam pelaksanaannya diperlukan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu upaya untuk mencapai keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media merupakan salah satu hal penting dalam menunjang performa guru di dalam kelas. Media pembelajaran berguna sebagai alat yang dapat memusatkan perhatian dan menyampaikan isi materi yang sekiranya sulit menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, dan meningkatkan interaksi belajar mengajar. Dalam perkembangannya, media pembelajaran sekarang lebih kreatif dan inovatif. Berbagai media pembelajaran diciptakan guna menunjang proses pembelajaran dan membuat siswa lebih

tertarik pada pembelajaran IPS khususnya.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara guru IPS kelas VIII di SMP Negeri 42 Bekasi dalam pelaksanaan mengajarnya masih bersifat konvensional yaitu dengan metode ceramah dan media yang digunakan terbatas pada buku teks yang disediakan pihak sekolah. Hal ini salah satunya disebabkan karena persediaan proyektor yang terbatas yaitu hanya 1 unit di sekolah, sehingga buku teks menjadi pilihan guru IPS sebagai media yang digunakan dalam menyampaikan materi. Keterbatasan media yang tersedia disekolah, membuat Guru IPS kelas VIII sangat membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah dan membantu dalam penyampaian materi IPS, agar siswa menjadi lebih antusias dan mudah dalam mengingat dan memahami materi.

Media pembelajaran berupa buku memang baik, karena materi secara langsung bersumber dari buku. Namun jika media hanya berupa buku saja, hal tersebut dirasa kurang efektif. Kebanyakan siswa malas membaca buku pada saat guru mengajar. Buku yang isi materinya banyak dan menggunakan bahasa akademik, akan sulit dipahami oleh siswa.

Hal ini merupakan suatu kekurangan jika materi yang disampaikan guru ternyata sulit diterima dan dipahami oleh siswa. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar mereka. Berdasarkan hasil observasi sebelumnya, data hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 42 Bekasi, masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM 75. Jumlah siswa keseluruhan kelas VIII adalah 239 siswa, tetapi hanya 41% (98 siswa) dari jumlah keseluruhan yang mendapat nilai diatas KKM 75. Perolehan nilai rata-rata PTS IPS kelas VIII-1 sampai VIII-6 yaitu di bawah ini.

<sup>1</sup> Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006), h.9.

**Tabel 1. Rata-Rata Nilai PTS IPS Kelas VIII 1 – VIII 6 di SMP Negeri 42 Bekasi**

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata
VIII-1	75	41	71
VIII-2	75	41	69
VIII-3	75	41	70
VIII-4	75	41	72
VIII-5	75	41	73
VIII-6	75	41	68

Sumber: Data Nilai PTS Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Tahun 2018/2019

Berdasarkan tabel hasil observasi diketahui nilai rata-rata PTS IPS terendah yaitu kelas VIII-6 dengan perolehan nilai 68. Siswa kelas VIII-6 yang hasil belajarnya memenuhi KKM sebanyak 27% (11 siswa) dari 41 siswa. Sedangkan siswa yang hasil belajarnya tidak memenuhi KKM sebanyak 73% (30 siswa) dari 41 siswa.

Lebih lanjut, informasi yang diperoleh dari Guru IPS bahwa kelas VIII-6 sebagian besar siswa laki-laki kurang aktif dalam pembelajaran. Sementara pada siswa perempuan lebih mendominasi keaktifan dalam pembelajaran. Jumlah peserta didik laki-laki dan perempuan hampir seimbang yaitu dengan total 41 siswa terdiri dari 19 siswa laki-laki, dan 22 siswa perempuan. Diperlukan perbaikan dari pembelajaran IPS yang sudah diterapkan. Untuk membuat siswa tertarik belajar IPS, maka tidak hanya metode dan model saja yang dikoreksi. Akan tetapi media yang digunakan dalam pembelajaran juga perlu dikoreksi. Penggunaan media pembelajaran juga harus bervariasi namun tetap relevan dengan materi yang disajikan. Guru harus lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, agar informasi dan pesan materi dapat dimengerti dan mudah diingat oleh siswa.

Dari hasil pengamatan dan wawancara dengan guru IPS kelas VIII di SMP Negeri 42 Bekasi, hal-hal yang ditemukan di lapangan dapat dijadikan sebagai acuan dan pedoman observer

untuk dapat memberikan solusi yaitu dengan membuat suatu media pembelajaran yang diberi nama media papan lukis karakter kartun.

Media “*Papan Lukis Karakter Kartun*” adalah salah satu media pembelajaran yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk visualisasi gambar-gambar yang dilukis dengan menggunakan cat acrylic beserta penggunaan berbagai karakter kartun yang kemudian menggunakan *infra board* sebagai medianya. Media *Papan Lukis Karakter Kartun* ini cocok untuk menyampaikan materi yang mungkin sulit dipahami oleh siswa.

Informasi ataupun materi yang disampaikan melalui media *Papan Lukis Karakter Kartun* ini akan mudah dimengerti dan mudah diingat oleh siswa karena media *Papan Lukis Karakter Kartun* merupakan perpaduan media dua dimensi dan tiga dimensi. Tampilan dua dimensi yaitu berupa gambar yang berwarna-warni dalam tampilan papan lukis. Tampilan tiga dimensi yaitu pada bentuk setiap karakter kartun yang timbul, serta posisinya dapat dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain dan jika dilihat akan lebih menarik serta tidak membosankan. Hal ini menimbulkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

Penggunaan media papan lukis karakter kartun pada siswa kelas VIII-6 diharapkan terciptanya kelas yang aktif dan menyenangkan, sehingga membuat siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan masalah dalam penelitian ini, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media papan lukis karakter kartun untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-6 pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 42 Bekasi?

2. Apakah penggunaan media papan lukis karakter kartun dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII-6 pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 42 Bekasi?

## METODOLOGI

Penelitian ini dikaji melalui penelitian lapangan yang berbentuk penelitian tindakan kelas sebagai refleksi penelitian dalam mengidentifikasi dan mendeskripsikan adanya peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pelajaran IPS.

Menurut Suharsimi, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelasnya. PTK merupakan paparan gabungan definisi dari tiga kata yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat bagi peneliti atau orang-orang yang berkepentingan dalam rangka peningkatan kualitas diberbagai bidang. Tindakan adalah suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang dalam pelaksanaannya berbentuk rangkaian periode/siklus kegiatan. Sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama dan tempat yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru yang sama. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan terjemahan dari *Classroom Action Research* yaitu suatu *Action Research* (penelitian tindakan) yang dilakukan di kelas.<sup>2</sup>

Sedangkan PTK menurut Dede adalah suatu bentuk strategi dalam mendeteksi dan memecahkan masalah melalui tindakan nyata. Dalam

melaksanakan PTK rangkaian tindakan dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian. Inilah sebabnya PTK dikatakan sebagai upaya untuk memecahkan masalah dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah. Semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran (guru, instruktur, peneliti, atau kepala sekolah) mencoba dengan sadar merumuskan suatu tindakan atau intervensi yang dianggap tepat untuk memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dalam kelas.<sup>3</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian dengan melakukan tindakan-tindakan yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan subjek yang diteliti untuk memecahkan masalah dengan tujuan peningkatan pada hasil belajar IPS.

Berdasarkan kajian teoretis maka dapat dirumuskan tujuan operasional tersebut secara spesifik yakni sebagai berikut :

1. Membuat media papan lukis karakter kartun yang berfokus untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, dengan menggabungkan kreativitas dan komunikasi guru serta proses belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan penilaian kognitif melalui penggunaan media papan lukis karakter kartun.
2. Melihat proses penggunaan media papan lukis karakter kartun dalam pelajaran IPS secara fokus pada setiap topik pembelajaran, agar dapat dinilai dan dapat dikembangkan secara bertahap dengan baik.
3. Menggunakan dan menyusun instrumen penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan, pengukuran, dan proses

<sup>2</sup> Daryanto, *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah beserta Contoh-Contohnya* (Yogyakarta : Gava Media, 2011), h. 3

<sup>3</sup> Dede Rahmat Hidayat dan Aip Badrujaman, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Mata Pelajaran dan Guru Kelas* (Jakarta : Trans Info Media, 2010), h. 11

penggunaan media papan lukis karakter kartun pada pelajaran IPS dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS.

Tempat pelaksanaan penelitian adalah di SMP Negeri 42 Bekasi pada rentang waktu semester II tahun pelajaran 2018/2019 dimulai dari Maret sampai dengan Mei 2019. Populasi siswa SMP Negeri 42 Bekasi sebanyak 694 siswa yang terdiri dari jumlah siswa laki-laki sebanyak 317 dan siswa perempuan sebanyak 377. Terdapat tiga pembagian kelas yaitu kelas VII sebanyak 7 rombongan belajar, kelas VIII sebanyak 6 rombongan belajar, dan kelas IX sebanyak 4 rombongan belajar. Setiap kelas memiliki jumlah sebanyak 38 – 40 siswa.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-6. Kelas VIII-6 merupakan kelas yang peneliti gunakan sebagai tempat penelitian yaitu dengan total 41 siswa, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

Waktu penelitian di bagi dalam dua tahap sebagai berikut : Tahap pertama yaitu pra penelitian. Pra penelitian pendahuluan yang dilakukan adalah melakukan pengamatan (observasi) kegiatan pembelajaran guru IPS dengan melihat bagaimana penyampaian materi pelajaran semester genap tahun ajaran 2018/2019 yaitu pada bulan Maret 2019. Hasil pra-penelitian ini digunakan sebagai dasar penelitian yang dijadikan sumber data dalam penyusunan penelitian tahap kedua.

Tahap kedua yaitu penelitian. Pada tahap penelitian ini kemudian dilakukan 2 langkah yaitu pra siklus dan siklus. Pra siklus pada bulan Maret 2019 sebagai pengkondisian penelitian sebelum dilakukannya tahap penelitian tindakan. Siklus yaitu pelaksanaan penelitian tindakan pada akhir bulan Maret - Mei 2019 dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Belajar

Pada pelaksanaan tindakan siklus 1 menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siswa sebesar 51% jumlah siswa yang mencapai nilai diatas KKM 75 yaitu sebanyak 21 siswa, sedangkan 20 siswa masih belum mencapai KKM 75. Hal ini dapat diartikan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus 1 belum mencapai hasil yang baik. Karena masih dari setengah jumlah siswa yang belum mencapai KKM 75. Selain itu rata-rata nilai pada siklus 1 masih terbilang rendah yaitu 71 Hal ini menunjukkan pada siklus 1 belum maksimal karena guru belum begitu memahami dan menguasai penggunaan media papan lukis karakter kartun, dan kondisi kelas yang masih kurang kondusif. Siswa masih kurang fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu pada pelaksanaan tindakan siklus 1 ini terjadi jarak kurang lebih 2 minggu antara pertemuan ke-2 dan pertemuan ke-3 karena diadakannya UASBN untuk kelas IX. Sehingga untuk kelas VII dan kelas VIII belajar di rumah yang berakibat pada kelas yang belum kondusif, karena peserta didik belum bisa fokus sepenuhnya.

Keaktifan pada siklus 1 masih terbilang cukup pasif, siswa masih ragu-ragu dan malu untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran IPS. Banyaknya kelompok dalam satu kelas sehingga membuat kondisi kelas kurang kondusif dan siswa saling mengandalkan untuk mengerjakan tugas. Siswa antusias untuk belajar menggunakan media pembelajaran papan lukis karakter kartun karena ini pengalaman belajar yang berbeda bagi mereka dan tidak pernah mereka temui sebelumnya. Tampilan papan lukis karakter kartun sangat menarik terlebih dengan berbagai ilustrasi visual gambar dari materi sejarah serta penggunaan berbagai karakter kartun tiga dimensi dapat menarik perhatian siswa.

Pada pelaksanaan siklus 2 menunjukkan peningkatan yang cukup baik dari kegiatan dan hasil pembelajaran IPS. Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 77 dari sebelumnya 71 pada pelaksanaan siklus 1. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sudah mencapai lebih sedikit di atas KKM 75. Pada siklus 2 ini siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM 75 adalah sebanyak 30 siswa sedangkan 11 siswa lainnya belum mencapai KKM. Presentase yang diperoleh siswa yang sudah mencapai di atas KKM yaitu 73% dari sebelumnya 51% pada siklus 1, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM yaitu 27% dari sebelumnya ada 49% siswa yang belum mencapai KKM pada siklus 1. Dibandingkan pada siklus 1, siklus 2 ini lebih meningkat persentasenya yaitu 50% lebih dari jumlah siswa sudah meningkat hasil belajarnya.

Keaktifan siswa pada siklus 2 ini yaitu mulai meningkatnya partisipasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran seperti sudah mulai aktif bertanya, menanggapi ataupun menjawab pertanyaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa sangat antusias untuk mempresentasikan kembali materi yang telah di dapat untuk disampaikan kembali di depan kelas, meski masih ada beberapa siswa yang ragu-ragu serta malu.

Kemudian ada kekurangan dalam tindakan siklus 2 dimana guru kurang manajemen waktu dalam melaksanakan pembelajaran, selain kekurangan juga ada kelebihan yang terjadi yaitu guru mampu membangun interaksi kepada siswa dan guru mencoba mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pada pelaksanaan siklus 3, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus 2 ke siklus 3. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 80 dari sebelumnya pada siklus 2 yaitu 77. Terbukti pada siklus 3 ini sebanyak 35 siswa yang mendapatkan nilai mencapai di atas KKM sedangkan 6 siswa

lainnya mendapatkan nilai yang belum mencapai nilai KKM. Presentase pada hasil belajar siklus 3 mencapai diatas KKM adalah sebesar 85%. Oleh karena itu, pada siklus 3 ini observer memberhentikan dikarenakan sudah berhasil dengan ketentuan yang telah di tetapkan oleh observer.

Keberhasilan yang signifikan ini diperoleh karena siswa dan guru sudah mampu bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran. Meski pada siklus 3 ini juga terpotong libur puasa, tetapi tidak mengurangi semangat belajar dan guru tetap paham dengan penggunaan papan lukis karakter kartun. Kekurangan pada siklus 3 ini, masih ada ketidakpercayaan dalam diri beberapa siswa, tetapi adapun kelebihanannya yaitu sudah banyak siswa yang sangat antusias untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa meningkat, sebagian besar siswa sudah percaya diri untuk menjawab pertanyaan, memberikan pertanyaan dan berpendapat. Khususnya pada saat tampil presentasi dengan menggunakan media papan lukis karakter kartun. Terlihat rasa antusias siswa untuk tampil bergantian mempresentasikan materi dengan menggunakan papan lukis karakter kartun.

Berdasarkan analisis data hasil belajar, untuk memudahkan dalam mengetahui seberapa besar tingkat persentase keberhasilan tersebut maka dapat dibaca melalui tabel sebagai berikut :

**Tabel 2. Persentase Hasil Belajar IPS Siswa Siklus 1-3**

Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
51%	73%	85%
Peserta didik > KKM	Peserta didik > KKM	Peserta didik > KKM

Sumber: Pengolahan data, tahun 2019

Berdasarkan tabel di atas, berikut ini adalah interpretasi hasil analisa data yang disajikan dalam bentuk diagram :

**Gambar 1. Histogram Persentase Hasil Belajar IPS Siklus 1-3**



Sumber: Pengolahan data, tahun 2019

Berdasarkan diagram diatas, hasil belajar IPS kelas VIII-6 dapat ditingkatkan melalui penggunaan media papan lukis karakter kartun. Hal ini dilihat dari hasil belajar IPS peserta didik berdasarkan test hasil belajar yang dilaksanakan setiap akhir pertemuan. Pada siklus 1 persentase hasil belajarnya yaitu 51%, pada siklus 2 presentase hasil belajarnya yaitu 73% dan siklus 3 presentase hasil belajarnya yaitu 85% Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media papan lukis karakter kartun dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas VIII-6 SMP Negeri 42 Bekasi.

## B. Keaktifan

Pada siklus 1 menunjukkan data keaktifan siswa ada 4 aspek penilaian, yang pertama; 1) Aspek keahlian bertanya. Siswa yang memiliki keahlian bertanya dengan kategori cukup aktif sebanyak 63% (26 siswa) dari 41 siswa di kelas. Siswa yang memiliki keahlian bertanya kategori aktif sebanyak 10% (4 siswa), dan siswa yang memiliki keahlian bertanya kategori kurang aktif sebanyak 27% (11 siswa). 2) Aspek keahlian menjawab. Siswa yang memiliki keahlian menjawab dengan kategori cukup aktif sebanyak 63% (26 siswa) dari 41 siswa di kelas. Siswa yang memiliki keahlian menjawab kategori aktif sebanyak 15% (6 siswa), dan siswa yang memiliki keahlian menjawab kategori kurang aktif sebanyak 22% (9 siswa). 3) Aspek keahlian berpendapat. Siswa yang memiliki keahlian berpendapat dengan kategori cukup aktif sebanyak 37% (15 siswa) dari 41 siswa di kelas. Siswa yang

memiliki keahlian berpendapat kategori aktif sebanyak 10% (4 siswa), dan siswa yang memiliki keahlian berpendapat kategori kurang aktif sebanyak 54% (22 siswa). 4) Aspek keahlian memecahkan masalah. Siswa yang memiliki keahlian memecahkan masalah dengan kategori cukup aktif sebanyak 32% (13 siswa) dari 41 siswa di kelas. Siswa yang memiliki keahlian memecahkan masalah kategori aktif sebanyak 12% (5 siswa), dan siswa yang memiliki keahlian memecahkan masalah kategori kurang aktif sebanyak 56% (23 siswa).

Pada siklus 2 menunjukkan data keaktifan siswa ada 4 aspek penilaian, yang pertama 1) Aspek keahlian bertanya. Siswa yang memiliki keahlian bertanya dengan kategori aktif sebanyak 46% ( 19 siswa) dari 41 siswa di kelas. Siswa yang memiliki keahlian bertanya kategori cukup aktif sebanyak 37% (15 siswa), dan siswa yang memiliki keahlian bertanya kurang aktif sebanyak 17% (7 siswa). 2) Aspek keahlian menjawab. Siswa yang memiliki keahlian menjawab dengan kategori cukup aktif sebanyak 46% (19 siswa) dari 41 siswa di kelas. Siswa yang memiliki keahlian menjawab kategori aktif sebanyak 41% (17 siswa), siswa yang memiliki keahlian menjawab kategori kurang aktif sebanyak 12% (5 siswa). 3) Aspek keahlian berpendapat. Siswa yang memiliki keahlian berpendapat dengan kategori cukup aktif sebanyak 34% (14 siswa) dari 41 siswa di kelas. Siswa yang memiliki keahlian berpendapat kategori aktif sebanyak 43% (18 siswa), siswa yang memiliki keahlian berpendapat kategori kurang aktif sebanyak 22% (9 siswa). 4) Aspek keahlian memecahkan masalah. Siswa yang memiliki keahlian memecahkan masalah dengan kategori cukup aktif sebanyak 51 % (21 siswa) dari 41 siswa di kelas. Siswa yang memiliki keahlian memecahkan masalah kategori aktif sebanyak 20% (8 siswa), dan siswa yang memiliki keahlian memecahkan

masalah kategori kurang aktif yaitu 29% (12 siswa).

Pada siklus 3 menunjukkan data keaktifan siswa ada 4 aspek penilaian, yang pertama 1) Aspek keahlian bertanya. Siswa yang memiliki keahlian bertanya dengan kategori aktif sebanyak 59% (24 siswa) dari 41 siswa di kelas. Siswa yang memiliki keahlian bertanya kategori cukup aktif sebanyak 34% (14 siswa), dan siswa yang memiliki keahlian bertanya kurang aktif sebanyak 7% (3 siswa). 2) Aspek keahlian menjawab. Siswa yang memiliki keahlian menjawab dengan kategori aktif sebanyak 61% (25 siswa) dari 41 siswa di kelas. Siswa yang memiliki keahlian menjawab kategori cukup aktif sebanyak 34% (14 siswa), dan siswa yang memiliki keahlian menjawab kategori kurang aktif sebanyak 5% (2 siswa). 3) Aspek keahlian berpendapat. Siswa yang memiliki keahlian berpendapat dengan kategori aktif sebanyak 51% (21 siswa) dari 41 siswa di kelas, dan siswa yang memiliki keahlian berpendapat kategori cukup aktif sebanyak 37% (15 siswa), siswa yang memiliki keahlian berpendapat kurang aktif sebanyak 12% (5 siswa). 4) Aspek keahlian memecahkan masalah. Siswa yang memiliki keahlian memecahkan masalah dengan kategori aktif sebanyak 46% (19 siswa) dari 41 siswa di kelas. Siswa yang memiliki keahlian memecahkan masalah kategori cukup aktif sebanyak 39% (16 siswa), dan siswa yang memiliki keahlian memecahkan masalah kategori kurang aktif sebanyak 15% (6 siswa).

**Tabel 3. Persentase Keaktifan Siswa Siklus 1-3**

Keaktifan	Siklus 1			Siklus 2			Siklus 3		
	KA	CA	A	KA	CA	A	KA	CA	A
Bertanya	27%	63%	10%	17%	37%	46%	7%	34%	59%
Menjawab	22%	63%	15%	12%	46%	41%	5%	34%	61%
Berpendapat	54%	37%	10%	22%	34%	43%	12%	37%	51%
Memecahkan Masalah	56%	32%	12%	29%	51%	20%	15%	39%	46%

Sumber: Pengolahan data, tahun 2019

Keterangan Tabel 3 :

KA = Kurang Aktif

CA = Cukup Aktif

A = Aktif

Berdasarkan tabel 4.11 dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan lukis karakter kartun berhasil meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, berpendapat, dan memecahkan masalah. Keaktifan siswa meningkat dari siklus 1 sampai dengan siklus 3, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan lukis karakter kartun dapat dikatakan berhasil meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dikelas, terutama kelas VIII-6 di SMP Negeri 42 Bekasi.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan lukis karakter kartun dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus 1 nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh yaitu 71 dengan persentase 51% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM 75. Pada siklus 2 nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 77 dengan persentase 73% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM 75. Sedangkan pada siklus 3, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 80 dengan persentase 85% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM 75.

Penggunaan media pembelajaran papan lukis karakter kartun dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas VIII-6 SMP Negeri 42 Bekasi dengan persentase keaktifan yang diperoleh pada siklus 1 yaitu sebesar 12%. Pada siklus 2 mengalami peningkatan persentase keaktifan siswa menjadi sebesar 38%. Siklus ke 3 persentase keaktifan siswa lebih meningkat yaitu sebesar 54%. Penggunaan media papan lukis karakter kartun merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menghadapi permasalahan pada mata pelajaran IPS yang membosankan dan memiliki banyak bacaan. Melalui media papan lukis karakter kartun siswa

menjadi aktif dan antusias dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, suasana pembelajaranpun menjadi menyenangkan. Selain itu, dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa serta meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas.

## REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, maka peneliti mengajukan saran untuk keberlanjutan penelitian ini yaitu, (1) bagi guru, sebaiknya guru lebih memperkaya wawasan dan ide-ide dalam mengemas materi agar lebih memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan menjadi ketertarikan dan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran IPS di kelas. (2) bagi siswa, penggunaan media papan lukis karakter kartun baik untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk melatih daya ingat siswa, sehingga tidak mudah lupa dengan materi yang sudah disampaikan, dan juga hal ini baik untuk meningkatkan hasil belajar melalui tes evaluasi. Selain itu media papan lukis karakter kartun baik untuk melatih rasa percaya diri dengan cara menjelaskan kembali isi materi yang dikemas melalui papan lukis karakter kartun, (3) bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai penggunaan media papan lukis karakter kartun untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai bantuan berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Umasih, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Desy Safitri, M.Si sebagai Dosen Pembimbing I dan selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa, memberikan petunjuk-petunjuk dan saran kepada penulis serta memberikan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Saipiatuddin, S.Pd.,M.Si sebagai Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa, memberikan petunjuk-petunjuk sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Pendidikan IPS yang telah membimbing, memberikan inspirasi dan dorongan untuk mengembangkan kemampuan menulis.
5. Kepada Bapak Sujirman, S.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 42 Bekasi yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Bapak Drs. M. Jamaludin selaku guru mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 42 Bekasi dan sebagai guru kolaborator yang membantu peneliti dalam melaksanakan tindakan.
6. Terima kasih kepada kelas VIII-6 atas kerja sama dan bantuannya selama melaksanakan penelitian di SMP Negeri 42 Bekasi.
7. Ayahanda dan Ibunda tercinta terimakasih atas segala dukungan dan didikan yang telah diberikan, serta telah menjaga, membesarkan, menyayangi dan mencintai penulis bahkan sejak masih dalam kandungan hingga saat ini, yang tidak dapat di bayar atau digantikan dengan apapun. Sehingga menjadi pemicu dan pemacu bagi peneliti untuk menjadi mahasiswa aktif baik di dalam kampus maupun di lingkungan masyarakat.

Lebih khususnya lagi, penulis sangat berterimakasih kepada mama, papa dan kakakku tercinta atas semua kasih sayang, dukungan moril maupun materil serta doa yang selalu menyertai penulis. Tanpa kalian penulis tidak akan dapat menyelesaikan semua ini.

8. Adik yang selalu menyayangi, memberikan semangat dan dukungan mulai dari proses hingga selesainya skripsi ini.
9. Ibu Nina Handoko selaku Ketua Beasiswa Women's International Club, Mba Vina, beserta seluruh staf beasiswa WIC Jakarta, terimakasih telah membantu kelancaran dalam finansial perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat seperjuangan dari awal Masa Pengenalan Akademik sampai saat ini khususnya Naniek Nadia, Atika Fiqih Amalia, Dessy Tri Yaningsih dan Yosevin Margaretha yang senantiasa memotivasi, menghibur tiada lelah dan berjuang bersama menyelesaikan perkuliahan di Universitas Negeri Jakarta hingga detik ini. Dan juga Bella Ramadhanty Putri teman seperjuangan dalam penyusunan skripsi.
11. Teman-temanku P.IPS A 2015 dan P.IPS B 2015 yang telah berjuang bersama menyelesaikan tugas akhir yaitu skripsi.
12. Kepada semua yang telah mendukung, mendoakan dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini yang belum tersebut namanya dan tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih. Semoga Allah SWT membalas dan melimpahkan karunia-Nya. Aamiin.

*Contohnya.* Yogyakarta : Gava Media.

Hasibuan dan Moedjiono. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.

Hidayat, Dede Rahmat dan Aip Badrujaman. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Mata Pelajaran dan Guru Kelas*. Jakarta : Trans Info Media.

## DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah beserta Contoh-*