

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MEDIA CHROMEBOOK**

Mauliga Hana Fatikhah<sup>1</sup>, Nur Samsiyah<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PPG Prajabatan PGSD Universitas PGRI Madiun  
<sup>1</sup>mauligahanaf@gmail.com , <sup>2</sup>nursamsiyah@unipma.ac.id

### **ABSTRACT**

*The progress of teaching and science is growing faster and faster affecting all aspects of human life, including in the domain of teaching. In the current 4.0 era, the realm of education must adjust to the development of technological advances that make learning more innovative and fun. In this case, teachers have an important role in terms of creating development, thinking for the use of innovation in learning. Progress and part of innovation in teaching has been so visible, that the use of tools, educational equipment, and teaching in schools began to be adapted to advances and technological developments. With the development of interactive learning patterns enabled by technology, learning can be enriched, made more enjoyable, and enhanced for students. Students discover new environments and experiences with media such as Chromebooks software activities. In order to develop and improve classroom learning practices with higher quality for students, this study uses a type of classroom action research using quantitative methods Based on the discussion and research results, it can be concluded that through chromebook media as a tool for finding information, additional knowledge, innovation, games, deepening learning materials and evaluation for grade IV students of SDN Tanjungrejo 01 can improve learning outcomes Natural and Social Sciences. In the implementation of learning, teachers should use the latest media as an effort to utilize adequate facilities and infrastructure and teachers should always reflect on learning so that learning is not monotonous and continues to develop following the times.*

*Keywords: Learning Outcomes, Natural and Social Sciences, Chromebook*

### **ABSTRAK**

Kemajuan pengajaran dan ilmu pengetahuan berkembang semakin cepat mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam domain pengajaran. Dalam Era 4.0 saat ini, ranah pendidikan harus menyesuaikan dengan perkembangan kemajuan teknologi yang membuat pembelajaran lebih inovatif dan menyenangkan. Dalam hal ini guru memiliki peran penting dalam hal menciptakan perkembangan, pemikiran untuk pemanfaatan inovasi dalam pembelajaran. Kemajuan dan bagian dari inovasi dalam pengajaran telah begitu terlihat, sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, dan pengajaran disekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan dan perkembangan teknologi. Dengan perkembangan pola pembelajaran interaktif yang dimungkinkan oleh teknologi, pembelajaran dapat diperkaya, dibuat lebih menyenangkan, dan ditingkatkan bagi siswa. Siswa menemukan lingkungan dan pengalaman baru dengan media seperti *Chromebook software activities*. Dalam rangka mengembangkan dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas dengan kualitas yang lebih tinggi bagi siswa, penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode kuantitatif Berdasarkan

pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa melalui media chromebook sebagai alat mencari informasi, tambahan pengetahuan, inovasi, game, pendalaman materi pembelajaran dan evaluasi bagi siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 01 dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Pada pelaksanaan pembelajaran guru hendaknya menggunakan media terkini sebagai upaya pemanfaatan sarana dan prasarana yang sudah memadai dan guru harus selalu melakukan refleksi pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan terus berkembang mengikuti perkembangan zaman.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPAS, Chromebook

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah salah satu perspektif penting kehidupan manusia bersama dengan peningkatan pengajaran. Kemajuan pengajaran dan ilmu pengetahuan berkembang semakin cepat mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam domain pengajaran. Dalam Era 4.0 saat ini, ranah pendidikan harus menyesuaikan dengan perkembangan kemajuan teknologi, salah satunya adalah membentuk pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Dalam hal ini guru memiliki peran penting dalam hal menciptakan perkembangan, pemikiran untuk pemanfaatan inovasi dalam pembelajaran. Titik fokus pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat iklim belajar yang layak bagi siswa dengan semua kebutuhan mereka, memperkuat

siswa untuk mengerjakan, mengasah pertanyaan dan dapat mengubah kecepatan belajar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Mengimbangi percepatan globalisasi dan teknologi dengan negara lain, pelaksanaan pembelajaran perlu dirancang dan diformat dengan sebaik-baiknya dan kualitas pendidikan harus ditingkatkan. Kehadiran teknologi dalam pembelajaran merupakan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, khususnya teknologi pembelajaran. Hal ini mengharuskan para pendidik untuk secara cepat mengikuti perkembangan teknologi dan menerapkannya dalam proses pembelajaran. Dengan berbagai perangkat keras (*hardware*) yang ada beserta koneksinya dapat menghantarkan peserta didik secara cepat dan akurat mengikuti perkembangan zaman apabila dimanfaatkan secara benar dan

tepat.

Penyesuaian kecepatan globalisasi dan inovasi yang meningkat, penggunaan pembelajaran harus direncanakan dan dirancang sebaik mungkin kualitas pengajaran harus dimajukan. Kehadiran teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pengajaran, khususnya teknologi dalam proses belajar mengajar. Hal ini mengharuskan guru untuk dengan cepat mengikuti perbaikan inovatif dan menerapkannya dalam persiapan pembelajaran. Dengan berbagai peralatan dan asosiasi yang ada, dapat memberikan siswa dengan cepat dan tepat untuk mengikuti perkembangan zaman jika digunakan secara akurat dan sesuai. Penggunaan pembelajaran berbasis teknologi yang tepat dan tepat dapat memperkaya iklim belajar dan menciptakan desain cerdas yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Pembelajaran berbasis teknologi adalah bidang yang tidak terpakai yang berkembang pesat dalam inovasi pembelajaran. Kemajuan dan bagian dari inovasi dalam

pengajaran telah begitu terlihat. Sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, dan pengajaran disekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan dan perkembangan teknologi. Dukungan pemerintah untuk revolusi teknologi dalam pendidikan adalah melalui penyediaan infrastruktur media yang sesuai, seperti LCD, laptop, PC, dan Chromebook. Kemajuan teknologi telah mempengaruhi perubahan sosial, pemahaman kita tentang bagaimana anak-anak belajar, serta perkembangan media komunikasi dan informasi.

Jika media dipahami dengan cara yang signifikan, itu dapat dilihat sebagai orang, benda, atau masalah yang menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, atau karakter. Biasanya, materi pembelajaran terdiri dari media visual dan audio-visual serta sumber daya masyarakat nyata lainnya. Selain itu, media pembelajaran dapat merangsang indera penciuman, sentuhan, pendengaran, dan penglihatan siswa. Dengan perkembangan pola pembelajaran

interaktif yang dimungkinkan oleh teknologi, pembelajaran dapat diperkaya, dibuat lebih menyenangkan, dan ditingkatkan bagi siswa. Siswa menemukan lingkungan dan pengalaman baru dengan media ini dengan menggunakan alat yang sudah digunakan oleh pengajar dan di sekolah, seperti *Chromebook software activities*.

Alat pembelajaran teknologi *Chromebook* diklasifikasikan sebagai multimedia karena dapat menarik bagi indera pendengaran, visual, dan kinestetik. *Google Chrome* adalah sistem yang berfungsi untuk operasi *Chromebook*, yang merupakan pengembangan dari PC. Oleh karena itu, *Chromebook* merupakan pengembangan dari PC dan laptop yang termasuk dalam genre media pembelajaran multimedia. *Chromebook* adalah produk kemajuan komputer dan dirancang untuk mempermudah pembelajaran.

Di SDN Tanjungrejo 01 media *chromebook* merupakan media pembelajaran model baru. *Chromebook* diberikan oleh pemerintah sebanyak 20 unit.

*Chromebook* sangat jarang digunakan dikarenakan *chromebook* merupakan media baru dan siswa belum terlalu mahir menggunakannya karena jarang sekali sekolah dan guru menggunakannya sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar. Kenyataan di lapangan, khususnya dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Tanjungrejo 01, belum optimal dalam memanfaatkan atau memberdayakan media pembelajaran, menurut pengamatan peneliti pada saat pengamatan. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPAS di kelas IV cenderung konvensional. Realitas situasi juga menunjukkan bahwa siswa berada dalam keadaan pasif ketika mereka belajar. Hal ini dilihat dari proses pembelajaran siswa duduk diam sambil mencatat, dan guru menjelaskan.

Siswa-siswi SDN Tanjungrejo 01 juga menyadari bahwasanya penggunaan media sangatlah ditunggu dalam pembelajaran salah satunya ketika pembelajaran melalui mengamati video dan mendengarkan cerita, yang mana hal-hal tersebut menumbuhkan semangat mereka untuk

mendengarkan, mengamati dan memahami pembelajaran dengan mengasikan, dengan hal tersebut pe,anfaatan teknologi sangatlah dibutuhkan dengan adanya sarana prasarana yang mendukung di SDN Tanjungrejo 01 yaitu menggunakan media Chromebook. Berdasarkan hasil wawancara hal ini menyebabkan banyak siswa di kelas IV SDN Tanjungrejo 01 menganggap proses pembelajaran IPS terkadang membosankan, monoton, dan kurang variatif. Hal ini dapat dilihat dari nilai akhir semester I kelas IV SDN Tanjungrejo 01 ada beberapa siswa pada pelajaran IPAS belum mencapai nilai ketuntasan yaitu 70. Jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$  hanya 7 siswa sedangkan yang mendapatkan nilai kurang dari 70 ada 6 siswa. Hal tersebut menandakan ketuntasan belajar IPAS belum maksimal.

**Tabel 1. Data Ketuntasan Siswa Pada UAS Semeseter 1 Untuk Pelajaran IPAS**

Jumlah Siswa		Presentase		Rata-rata Kelas
		T	BT	
T	BT	T	BT	
7	6	63,8%	46,2%	44

Berdasarkan hasil diatas tujuan

penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media *Chromebook* untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 01.

## **B. Metode Penelitian**

Dalam rangka mengembangkan dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas dengan kualitas yang lebih tinggi bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dan hasil yang maksimal, penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan metode kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas (CAR) adalah strategi untuk menerapkan perubahan untuk meningkatkan hasil pendidikan dan pembelajaran. Dengan total 13 murid, penelitian ini dilakukan di SDN Tanjungrejo 01 di sana. Tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dari teknik penelitian tindakan kelas digunakan di masing-masing dari dua siklus yang dilakukan.

Pengumpulan data untuk penelitian ini, observasi, wawancara, dan tes digunakan.

Wawancara digunakan untuk belajar tentang kondisi awal siswa sebelum tindakan diambil dan untuk memutuskan masalah apa yang perlu diteliti. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, ujian yang digunakan dalam penelitian ini diterapkan. Langkah pertama pendekatan penelitian ini diterapkan pada analisis data dalam penelitian ini, yang melibatkan penurunan jumlah data, menyajikan hasil, dan kemudian menarik kesimpulan dari informasi yang dikumpulkan.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Data yang diperoleh dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah data tentang hasil pembelajaran siswa yang berupa hasil belajar siswa yang dilakukan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentasenya. Data tersebut diambil pada setiap siklus Penelitian Tindakan Kelas.

#### **1) Proses Pembelajaran Siklus I**

Tindakan pada siklus ini adalah dengan pengorganisasian kelompok belajar dengan metode *problem based learning*. Pada siklus I ini pembelajaran diawali dengan *pretest* yang menggunakan media *chromebook* sebagai media mencari informasi terait pertanyaan yang ada pada soal apersepsi. Pada siklus I siswa diminta untuk menyelesaikan tugas dengan membuat *mindmapping* dengan pemanfaatan penuh pada *chromebook* sebagai media yang digunakan untuk mencari desain dan isi dalam *mindmapping* pada materi pengelompokan kebutuhan primer dan sekunder., semua siswa terlibat didalamnya dan memiliki peran masing-masing. Siswa bereksplorasi dengan Chromebook sebagai media yang baru untuk mereka coba dalam pembelajaran, siswa kelas IV sangat antusias mengikuti pembelajaran dan mengerjakan soal. Pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Tanjungrejo 01 dilaksanakan pada hari Jum'at

tanggal 31 Maret 2023 dengan 70 menit pembelajaran atau 2 jam pelajaran, pelaksanaan dilakukan oleh peneliti dan pembimbing sebagai kolaborator juga pamong *lesson study*, seluruh siswa kelas IV masuk dengan jumlah 13 anak. Dari hasil belajar siswa siklus I dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menggunakan media Chromebook kelas IV SDN Tanjungrejo 01 dapat diketahui dari 13 orang siswa terdapat 9 orang siswa yang mencapai nilai KKM atau 69,2%, sedangkan siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 4 orang siswa atau 30,8%. Siswa yang mencapai nilai ketuntasan bertambah sebanyak 2 siswa dari 7 siswa yang tuntas berdasarkan nilai ujian akhir semester.

## 2) Proses Pembelajaran Siklus II

Tindakan pada siklus II ini adalah peningkatan pada tantangan penyelesaian soal akhir dengan menggunakan game belajar wordwall berbasis media *chromebook* dengan pengorganisasian kelompok

belajar metode *problem based learning*. Pada siklus II ini pembelajaran diawali dengan soal dalam tabel yang perlu diisi secara individual siswa melalui *chromebook access*. Media *chromebook* sebagai media mencari informasi terkait pertanyaan yang ada pada kegiatan materi ini yaitu pemenuhan kebutuhan dan penggunaan uang masih dalam tema yang sama dengan siklus I hanya berbeda sub bab yang dibahas. Pada siklus II siswa diminta untuk menyelesaikan tugas dengan membuat tabel *brainstorming* kreatif menggunakan media *chromebook* sebagai pencari referensi dan isi. Kegiatan ini dilakukan secara kelompok dengan pemanfaatan penuh pada *chromebook* sebagai media eksplorasi. Siswa bereksplorasi dengan sesuai dengan kebutuhan dan tantangan penyelesaian soal. Antusiasme siswa pada saat siklus II ini sangatlah baik segala kebutuhan belajar siswa terkait kebutuhan audio, visual dan kinestetik terpenuhi. Hal ini dapat dilihat

dari pengamatan peneliti dan observasi dari guru pamong terkait selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan chromebook sebagai media pembelajaran. Diakhir tes siswa mengerjakan dalam game dan mengisi pesan emosional setelah selesai pembelajaran, hal yang mereka sampaikan adalah antusias yang sangat besar, pembelajaran menjadi menarik, seru dan mengasikkan karena media chromebook sebagai media yang baru untuk mereka coba dalam pembelajaran juga menambah pengetahuan penggunaan *software* yang terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Pelaksanaan pembelajaran IPAS siklus II di kelas IV SDN Tanjungrejo 01 dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 5 April 2023 dengan alokasi waktu dua jam pelajaran atau 70 menit. Seluruh siswa hadir yaitu berjumlah 13 orang siswa, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti dan guru pamong sebagai kolaborator dan pengamat

pelaksanaan *lesson study*. Dari hasil belajar siswa pada siklus II dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan media Chromebook kelas IV SDN Tanjungrejo 01 dapat diketahui dari 13 orang siswa yang pada siklus I terdapat 9 orang siswa yang mencapai nilai KKM atau 69,2% meningkat menjadi 12 orang siswa atau 92,3%, sedangkan siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 1 orang siswa atau 7,7%. Siswa yang mencapai nilai ketuntasan bertambah sebanyak 2 siswa dari 9 siswa yang tuntas berdasarkan nilai dari siklus I yang sudah dilaksanakan dengan perolehan rata-rata nilai 50 dan peningkatan pada siklus II perolehan rata-rata nilai 74.

**Tabel 2. Data Ketuntasan Siswa  
Pada siklus I dan II**

Siklus	Tuntas	Belum Tuntas	Rata-Rata Nilai
Siklus I	69,2 %	30,8 %	50
Siklus II	92,3 %	7,7%	74



Dari penelitian tindakan kelas siklus I dan Siklus II yang telah dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV pada tema aku dan kebutuhanku subtema A dan B pada kurikulum merdeka yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan menggunakan *chromebook* sebagai media eksplorasi, pemahaman konsep pretest dan evaluasi pembelajaran dan dengan metode kerja kelompok dan individual yang dibuat berdasarkan kebutuhan belajar setiap peserta didik. Beberapa hal yang menjadi kelebihan antara lain: a) Siswa lebih aktif dalam pembelajaran, b) Siswa lebih berani bereksplorasi dan bertanya, c) Suasana kelas menjadi seru dan menyenangkan d) Siswa sangatlah antusias dan merasa senang e) dan pastinya terjadi peningkatan hasil belajar IPAS yang lebih baik. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian tindakan kelas ini pada siklus ke II.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian Tindakan kelas yang dilakukan pada siswa-siswi kelas IV SDN Tanjungrejo 01 terhadap penggunaan media *chromebook* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa melalui media *chromebook* sebagai alat mencari informasi, tambahan pengetahuan, inovasi, game, pendalaman materi pembelajaran dan evaluasi yang penggunaannya menggunakan teknologi sebagai upaya mengikuti perkembangan zaman dan melekat teknologi bagi siswa kelas IV SDN Tanjungrejo 01 dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Hal tersebut ditandai dari ketercapaian indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas. Hasil tindakan pada siklus I dengan rata-rata 69,5% dan naik menjadi rata-rata 92,3% di siklus II.

Dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan peneliti maka peneliti dapat mengajukan saran sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran hendaknya

guru meningkatkan kemampuan penguasaan materi, dan memilih media yang tepat sasaran untuk peserta didik. 2. Pada pelaksanaan pembelajaran guru hendaknya menggunakan media terkini sebagai upaya pemanfaatan sarana dan prasarana yang sudah memadai. 3. Perlu adanya respon positif dan dukungan penuh dari sekolah dalam hal ini kepala sekolah dan wakil kepala kurikulum agar penggunaan media dapat terus dikembangkan. 4. Guru harus selalu melakukan refleksi pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan terus berkembang mengikuti perkembangan zaman.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Supriyadi dan Abdul Muis, "Pengaruh Penggunaan Media Chromebook terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Edupedia*, Vol. 6, No. 2 (Januari 2020): 114
- Alpasla Sahin, Namik Top dan Erhan Delen, *"Teachers' First-Year Experience with Chromebook Laptops and Their Attitudes Toward Technology Integration," Springer*, DOI: 1007/s10758-016-9277-9 (17 Februari 2016)
- Widi winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (Ptk)* Research And Development (R&D), 1st ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Made Wena. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka
- N. Syaffriafdi, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," vol. 06, no. 01, pp. 1–8, 2020.
- Rafika Andari, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Kahoot! Pada pembelajaran Fisika," *Jurnal Kajian, inovasi dan aplikasi pendidikan*, Vol.6, No.1 (1Mei 2020): 135.
- Samantha Robinson, "Using Chromebooks For Collaboration in Paperless Clasroom," *Eagle Scholar*, (5 Mei 2016).
- Slamet, Sriyanto, "Penggunaan Media Pembelajaran IPS berbasis Google Sites di SMP Negeri 2 Gandrungmangu," *UMP Press: Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, Vol. 3 (26 Februari 2022): 154
- T. N. Azis, "Strategi Pembelajaran Era Digital," *Annu. Conf. Islam. Educ. Soc. Sains (ACIEDSS 2019)*, vol. 1, no. 2, pp. 308–318, 2019.