



Pembelajaran Berbasis *Bumedi* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa

Sri Rejeki¹, Ana Fitrotun Nisa²

¹SD Negeri Kalasan 1, ² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

Email: callistaazaahra13@gmail.com, ananisa@ymail.com

Abstrak: Penelitian ini menelaah tentang implementasi *BUMEDI* pada mata pelajaran IPS Kelas V di SDN Kalasan 1, Kapanewon Kalasan, Kabupaten Sleman. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan implementasi *BUMEDI* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Pendekatan penelitian ini yaitu penelitian Tindakan kelas yang terdiri dari 4 siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data adalah reduksi data yang sudah dikumpulkan diproses, diseleksi, difokuskan, dan disederhanakan. dan menggali lebih dalam lagi dengan bantuan media digital. Berdasarkan analisis data hasil ulangan harian pada Kompetensi Dasar tersebut menunjukkan 100% siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Selain itu melalui pembelajaran berbasis *BUMEDI*, berdasarkan kuisioner yang diisi oleh siswa menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada sejarah menjadi meningkat. Dengan demikian, implementasi pembelajaran berbasis *BUMEDI* mampu meningkatkan mutu pembelajaran IPS, baik proses maupun hasil belajar.

Kata kunci: *BUMEDI* ; motivasi; prestasi belajar

Abstract. This research examines the implementation of *BUMEDI* in Class V Social Sciences subjects at SDN Kalasan 1, Kapanewon Kalasan, Sleman Regency. The aim of this research is to describe the implementation of *BUMEDI* in increasing student motivation and learning achievement. This research approach is classroom action research which consists of 4 cycles, namely planning, implementation, observation and reflection. Data collection techniques are carried out using observation, tests and documentation, while data analysis is the reduction of data that has been collected, processed, selected, focused and simplified and dug deeper with the help of digital media. Based on data analysis of daily test results on Basic Competencies, it shows that 100% of students have achieved the Minimum Completion Criteria. Apart from that, through *BUMEDI*-based learning, based on questionnaires filled out by students, it shows that students' motivation to learn history has increased. Thus, the implementation of *BUMEDI*-based learning is able to improve the quality of social studies learning, both the process and learning outcomes.

Keywords: *BUMEDI; Motivation; Learning Achievement*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang harus dipahami oleh generasi suatu bangsa. Menurut (Nasution, 2012) IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam fisik maupun lingkungan sosialnya yang bahannya di ambil dari berbagai ilmu sosial seperti : geografi, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik, psikologi, dan sejarah. Sejalan dengan pernyataan (Syawaludin et al., 2019)

Materi sejarah pada mata pelajaran IPS banyak diberikan dengan membaca, menghafal, mendengarkan, melihat gambar dan menonton film. Padahal banyak cara selain itu untuk mengajarkan sejarah agar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Terutama untuk Kompetensi Dasar “Mengetahui makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia”. Kompetensi dasar ini berisikan materi pengenalan peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia. Kompetensi dasar ini mengarahkan semua siswa tahu semua peninggalan-peninggalan yang terdapat di seluruh wilayah Indonesia.

Siswa akan kurang memahami makna peninggalan-peninggalan jika hanya lewat ceramah, membaca, menghafal, melihat gambar dan menonton filmnya. Padahal jika siswa dapat melihat langsung peninggalan-peninggalan tersebut akan lebih memahami makna peninggalan-peninggalan sejarah tersebut. Kegiatan tersebut dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis budaya. Pembelajaran perlu mempertimbangkan faktor budaya/kultur setempat yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan menjadikannya lebih bermakna (Aras & Mahmud, 2022).

Pembelajaran berbasis budaya membawa budaya lokal yang selama ini tidak selalu mendapat tempat dalam kurikulum sekolah ke dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis budaya, lingkungan belajar diubah menjadi lingkungan yang menyenangkan bagi guru maupun siswa, dan

yang memungkinkan guru dan siswa berpartisipasi aktif berdasarkan budaya yang sesuai dengan daerahnya. Peran guru adalah memandu dan mengarahkan potensi siswa untuk menggali beragam budaya dan mengembangkannya. Salah satu pengembangannya adalah dengan memadukan pembelajaran berbasis digital. Menurut (Shufa, 2018) kearifan lokal atau pembelajaran berbasis budaya bukan hanya tepat diterapkan dalam pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan siswa, melainkan juga sebagai penanaman karakter dan membekali siswa untuk menghadapi segala permasalahan diluar sekolah. Penyelenggaraan pendidikan memiliki peran strategis dalam pengenalan serta pewarisan budaya maka pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat tepat diterapkan disekolah.

Menurut (Hendra et al., 2023) pembelajaran berbasis digital adalah suatu proses pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan memanfaatkan media digital. Dengan teknologi digital memungkinkan siswa untuk belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Pendidikan berbasis digital itu pada dasarnya sederhana. Kita bisa menggunakan media elektronik yang sederhana. Tak harus mahal, tapi sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Berdasarkan temuan peneliti terdahulu siswa menunjukkan keinginan dan ketertarikan menggunakan smartphone dalam kegiatan pembelajarannya (Saputri & Fransisca, 2020)

Berdasarkan kebutuhan tersebut, digunakan dua model pembelajaran diatas untuk memudahkan siswa dalam belajar sejarah. Sehingga inovasi guru adalah memadukan pembelajaran berbasis budaya dengan pembelajaran berbasis media digital (disingkat menjadi Pembelajaran berbasis BUMEDI) untuk memudahkan pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar sejarah.

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni.

Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya, dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari.

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium Menurut (Briggs, 1993) media adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi atau isi pengajaran, seperti buku, film, slide dan lain-lain. Jenis media berdasarkan perkembangan teknologi menurut (Arsyad, 2011) dibagi menjadi 2 (dua) kategori, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Teknologi mutakhir adalah teknologi yang menggunakan kecanggihan alat pada masa kini berbasis multimedia atau biasa disebut media digital/ elektronik.

Media elektronik adalah media yang menggunakan elektronik atau energi elektromekanis bagi pengguna akhir untuk mengakses kontennya. Istilah ini merupakan kontras dari media statis (terutama media cetak), yang meskipun sering dihasilkan secara elektronik tapi tidak membutuhkan elektronik untuk diakses oleh pengguna akhir. Sumber media elektronik yang familier bagi pengguna umum antara lain adalah rekaman video, rekaman audio, presentasi multimedia, dan konten daring. Media elektronik dapat berbentuk analog maupun digital, walaupun media baru pada umumnya berbentuk digital.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai(Sardiman, 1986).

Motivasi dalam belajar sangat penting artinya untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar yang diharapkan, sehingga motivasi siswa dalam belajar perlu dibangun. Pengertian motivasi adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar (Dalyono, 2005). Seseorang melakukan sesuatu usaha karena adanya motivasi. Motivasi yang lebih baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik, dengan

kata lain bahwa dengan usaha yang tekun yang didasari adanya motivasi, akan dapat melahirkan prestasi yang baik.

Menurut (Yamin, 2005) sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang disusun atau hasil penyelidikan berbagai peristiwa yang dapat dibuktikan dengan kenyataan. Sedangkan sejarah menurut (Ali, 2005), menyatakan bahwa sejarah adalah: a) jumlah perubahan-perubahan, kejadian-kejadian, dan peristiwa-peristiwa dalam kenyataan di sekitar kita, b) cerita tentang menyelidiki perubahan-perubahan, kejadian-kejadian, dan peristiwa-masa lampau, dan c) Ilmu yang bertugas menyelidiki perubahan-perubahan, kejadian-kejadian, dan peristiwa-peristiwa masa lampau. Pengertian sejarah menurut (Abdulgani, 1983) adalah ilmu yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta kemanusiaan di masa lampau beserta kejadian-kejadiannya; dengan masuk untuk menilai secara kritis seluruh hasil penelitiannya, untuk dijadikan perbendaharaan-pedoman bagi penilaian dan penentuan keadaan masa sekarang serta arah progres di masa depan. Dari pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan sejarah berarti peristiwa yang terjadi pada masa lampau dan berhubungan dengan kehidupan manusia.

Selama ini telah banyak peneliti yang berfokus pada pembelajaran berbasis budaya atau pun pembelajaran berbasis digital, namun belum ada penelitian yang menggabungkan keduanya. Oleh karena itu penelitian ini akan menjelaskan keefektifan pembelajaran berbasis BUMEDI untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat budaya dan teknologi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dalam berinteraksi dengan masyarakat atau pun lingkungan sekitarnya. Harapannya, hasil penelitian ini mampu memberikan gambaran kepada guru tentang penerapan pembelajaran berbasis BUMEDI.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya dapat dirumuskan masalah tentang bagaimana pembelajaran berbasis BUMEDI dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa SD Negeri Kalasan 1 Sleman?

Dari rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan yang hendak dicapai

dengan pembelajaran berbasis BUMEDI. adalah untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa SD Negeri Kalasan 1 Sleman.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang berdaur ulang atau siklus yaitu meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Menurut (Azizah & Realita Fatamorgana, 2021) penelitian Tindakan kelas sangat penting dilakukan oleh guru untuk menemukan solusi yang tepat terhadap masalah yang ada di kelasnya. Fokus penelitian adalah penerapan pembelajaran berbasis *BUMEDI* dan hasil belajar IPS. Setting penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kalasan 1 dan subyek penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah reduksi data yang sudah dikumpulkan diproses, diseleksi, difokuskan, dan disederhanakan (Ahmad & Muslimah, 2021). Ukuran keberhasilan dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek proses dan aspek hasil. Keberhasilan guru dapat dilihat dari kemampuan mengimplementasikan perencanaan pembelajaran, sedangkan keberhasilan siswa dapat dilihat dari peningkatan motivasi dan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mendengar istilah BUMEDI tentu masih asing bagi kita, memang benar karena istilah ini dibuat untuk memudahkan dan menarik perhatian bagi siswa dalam pembelajaran. BUMEDI sendiri berasal dari Budaya dan Media Digital, disingkat menjadi BUMEDI.

Pembelajaran berbasis BUMEDI merupakan perpaduan model pembelajaran berbasis budaya dan berbasis media digital. Dimana siswa dalam pembelajaran sejarah dengan mengunjungi situs budaya yang berada di sekitar sekolah sehingga siswa dapat melihat secara langsung dan memahami pentingnya mengetahui sejarah bangsa.

Sejarah bangsa yang menjadi bahan untuk pembelajaran berbasis BUMEDI pada

intinya adalah pembelajaran yang memanfaatkan budaya lokal dan pemanfaatan media digital secara sekaligus agar menjadikan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan bagi siswa. Karena pembentukan karakter siswa dapat diperoleh dari pembelajaran yang memanfaatkan budaya lokal.

Budaya lokal yang di gunakan sebagai sarana belajar siswa adalah peninggalan sejarah berupa candi, yaitu Candi Kalasan. Hal ini dikarenakan lingkungan sekitar sekolah merupakan lingkungan yang mempunyai banyak peninggalan sejarah berupa candi, dan letaknya yang paling dekat dan mudah dijangkau adalah Candi Kalasan. Media digital yang digunakan adalah sebuah Laptop, ponsel android dan satu buah mini router portabel wifi. Dimana media digital tersebut digunakan untuk menggali informasi selain situs budaya yang dikunjungi sehingga siswa mendapatkan informasi yang lebih banyak tentang peninggalan-peninggalan sejarah yang ada di dunia, khususnya di Indonesia.

Pembelajaran berbasis BUMEDI dilakukan dalam dua jam pelajaran namun dijadikan satu kali pertemuan. Hal ini dikarenakan supaya waktu yang digunakan untuk proses belajar mencukupi, dan ini sudah mendapat persetujuan dari guru, siswa, dan pimpinan sekolah.

Berikut kegiatan yang dilakukan pada pembelajaran berbasis BUMEDI : (1) Kegiatan awal, (a) guru meminta salah seorang siswa memimpin untuk berdoa bersama, (b) guru melakukan presensi dan apersepsi, (c) guru memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran. (2) Kegiatan inti, (a) guru mengajak siswa untuk melakukan pembelajaran di luar kelas, lebih tepatnya di kawasan Candi Kalasan yang letaknya dapat terjangkau dengan berjalan kaki dari sekolah, (b) dalam perjalanan guru bersama siswa melakukan tanya-jawab tentang peninggalan sejarah yang bercorak Hindu-Budha dan Islam di Indonesia, (c) sesampainya di lokasi siswa mengamati peninggalan sejarah yang berada di kawasan Candi Kalasan, (d) guru menjelaskan dan menceritakan peninggalan sejarah Candi Kalasan dan dengan menggunakan laptop, ponsel android dan koneksi internet sebagai

referensi materi kepada siswa, (d) guru meminta siswa mencoba menggunakan media digital yang ada untuk mencari informasi tentang peninggalan sejarah berupa candi selain Candi Kalasan yang ada di wilayah Provinsi Yogyakarta, (e) guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media digital yang ada, (f) guru sebagai fasilitator dan pembimbing jika ada siswa mendapatkan kesulitan. (3) Kegiatan penutup, (a) melakukan evaluasi pembelajaran, (b) bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran yaitu menjelaskan cara-cara melestarikan dan memberi makna peninggalan yang berskala nasional dan masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia, (c) melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, (c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, (d) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik.

Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dalam hal prestasi belajar, digunakan alat evaluasi berupa soal isian dan uraian. Sedangkan untuk mengetahui apakah proses pembelajaran berbasis BUMEDI di Candi Kalasan untuk mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah di Indonesia mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, digunakan lembar kuisioner.

Hasil ulangan harian pada Kompetensi Dasar “ Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia” menunjukkan bahwa nilai dari 28 siswa, seluruhnya telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dengan rata-rata kelas 93,33. Daya serap pembelajaran mencapai 100%.

Hasil isian kuisioner menunjukkan pada pertanyaan poin pertama, “Apakah pembelajaran IPS melalui pembelajaran berbasis BUMEDI menyenangkan?” dijawab “Sangat” oleh 28 siswa (100%). Artinya, semua siswa menganggap bahwa pembelajaran IPS melalui pembelajaran berbasis BUMEDI menyenangkan.

Pada pertanyaan poin kedua, “Apakah pembelajaran IPS melalui pembelajaran berbasis BUMEDI mempermudah dalam memahami materi?” dijawab “Tidak” oleh 2 siswa (7%), “Ya” oleh 3 siswa (10 %), dan “Sangat” oleh 23 siswa (83%). Artinya, sebagian besar siswa menganggap bahwa pembelajaran IPS melalui pembelajaran berbasis BUMEDI mempermudah dalam memahami materi.

Pada pertanyaan poin keempat dan kelima, “Apakah kamu bangga dengan peninggalan sejarah Indonesia?” dan “Apakah setelah pembelajaran IPS melalui pembelajaran berbasis BUMEDI kamu ingin melestarikan peninggalan sejarah?” seluruh siswa menjawab “Sangat”. Artinya, seluruh siswa sangat bangga dengan peninggalan sejarah di Indonesia dan ingin melestarikannya.

Berdasarkan hasil analisis hasil ulangan harian pembelajaran berbasis BUMEDI efektif meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu dengan daya serap sebesar 100%. Berdasarkan kuisioner yang diisi siswa menunjukkan motivasi belajar yang cukup tinggi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis BUMEDI mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada sejarah. Beberapa saran yang dapat diberikan, yakni: 1) hendaknya sekolah menyediakan fasilitas yang memadai untuk proses belajar mengajar, 2) guru sebaiknya membekali diri dengan kemampuan-kemampuan berbasis Informasi dan Teknologi (IT) yang menunjang pembelajaran masa kini. Beberapa siswa yang menunjukkan motivasi biasa sebesar 10% yaitu karena tidak membawa ponsel sendiri dari rumah, sedangkan 2 siswa yang menunjukkan motivasi rendah yaitu karena selain tidak membawa ponsel sendiri juga karena ada masalah belajar lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulgani, R. (1983). *Sejarah Perkembangan Islam di Indonesia*. Pustaka Antar Kata.
- Ahmad, & Muslimah. (2021). *Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data*

Kualitatif (Vol. 1).

- Ali, R. M. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Lkis.
- Aras, L., & Mahmud, R. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol,6. No,3, 649–661.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Rajawali Press.
- Azizah, A., & Realita Fatamorgana, F. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran. *Auladuna, Jurnal Pendidikan Guru Ibtidaiyah*, Vol 3 No 1.
- Briggs, L. J. (1993). *MEDIA PEMBELAJARAN*. CV Wacana Prima.
- Dalyono. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Hendra, Arfiyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Nur Laila, S., Fajar Prakasa, Y., Putra Ahmad Hasibuan, R., & Dzulfikri Almufti Asyhar, A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nasution, S. (2012). *Teknologi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Saputri, R. P., & Fransisca, M. (2020). Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Prosiding Seminar Nasional <https://proceeding.isas.or.id/index.php/sentrinov/article/view/555>*
- Sardiman. (1986). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta.
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *IN-OPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>
- Syawaludin, A., Makasau, A., & Fitriani Jamal, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobahari Kabupaten Bulukumba. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol,3.cNo,3.
- Yamin, M. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Lkis.