



## Penggunaan Media Pembelajaran Rupatali untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN Banyu Urip III

Auliau Rachman Z.<sup>1</sup>, Syamsul Ghufron<sup>2</sup>, Puguh Handoyo<sup>3</sup>, & Hadiyomo<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya - Jl. Raya Jemursari No. 57

<sup>3,4</sup>SDN Banyu Urip III/364 Surabaya – Jl. Banyu Urip IV

[auliau.rachmanpgsd@gmail.com](mailto:auliau.rachmanpgsd@gmail.com)

**Abstract :** *This research is motivated by the low involvement and learning results of students in social studies subjects. This is because the teacher has not optimized the packaging of interesting learning so that students do not understand the material being taught. The solution that can be done by the teacher is the use of RUPATALI learning media. The purpose of this study is intended to increase student activity and learning results. The type of research used is class action research (PTK). There are four stages carried out, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects in this study were fifth grade students of SDN Banyu Urip III/364 Surabaya with a total of 32 students. Data collection techniques used during the study were observation and tests. This research was conducted using two cycles. The success of the research was obtained through the results of evaluation tests conducted at the end of learning and observation during learning. In this study, if students can achieve the Minimum Completeness Criteria (KKM), which is  $\geq 82$  by 80%. The learning results obtained by students in cycle I obtained the completeness of students who reached the KKM of 20 students with a percentage of 62.5%. In cycle II, there was an increase in the completeness of students who reached the KKM of 28 students and the percentage reached 87.5%. Meanwhile, student activity in cycle I received a score with a percentage of 67.19% and increased in cycle II to 92.19%. Based on this data, it can be concluded that the use of RUPATALI learning media can improve student learning results in grade V students in social studies subjects and student activity.*

**Keywords:** *Learning Results, Learning Media, Social Studies*

**Abstrak :** Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan guru belum mengoptimalkan dalam pengemasan pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan. Solusi yang dapat dilakukan oleh guru yaitu penggunaan media pembelajaran RUPATALI. Tujuan penelitian ini diamsudkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Terdapat empat tahapan yang dilakukan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Banyu Urip III/364 Surabaya dengan total siswa 32 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan selama penelitian adalah observasi dan tes. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus. Keberhasilan penelitian didapatkan melalui hasil tes evaluasi yang dilakukan pada akhir pembelajaran dan observasi selama pembelajaran. Pada penelitian ini jika peserta didik dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu  $\geq 82$  sebesar 80%. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada siklus I mendapatkan ketuntasan peserta didik yang mencapai KKM sejumlah 20 peserta didik dengan presentase 62,5%. Pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan siswa yang mencapai KKM sejumlah 28 siswa dan hasil presentasenya mencapai 87,5%. Sementara untuk aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan nilai dengan pesentase 67.19% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92.19%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran RUPATALI dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas V mata pelajaran IPS dan aktivitas siswa

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Media Pembelajaran, IPS

## PENDAHULUAN

Pendidikan dalam arti sempit ialah pengajaran yang diberikan di sekolah sebagai lembaga tempat mendidik (mengajar). Sedangkan pendidikan dalam arti luas terbagi menjadi dua konsep yakni long-life education dan pendidikan alam (Nuraini, 2013). Sementara menurut Ki Hajar Dewantara dalam biografi singkatnya menyatakan bahwa pendidikan merupakan tuntunan di dalam tumbuh kembangnya anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pendidikan di era globalisasi ini merupakan ujung tombak bagi masyarakat umum dimana pendidikan mampu membawa seseorang untuk ikut akan kemajuan zaman yang semakin cepat. Pendidikan dapat pula disebut sebagai pegangan utama dalam pengembangan sumber daya manusia, dimana semakin tingginya pemahaman seseorang tentang pendidikan maka semakin tinggi pula kesadaran seseorang akan aspek kehidupan serta IPTEK. Pendidikan dalam perkembangannya dipengaruhi oleh teknologi dan dengan adanya teknologi maka pendidikan akan semakin efektif untuk dilakukan. Pernyataan tersebut didukung oleh Christine Jack yang menerbitkan jurnal penelitian pada tahun 2019 dengan judul “*Enhancing the use of Educational Technology in the Early Years*”. Penelitian tersebut memberikan hasil bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan sangatlah efektif untuk dilakukan.

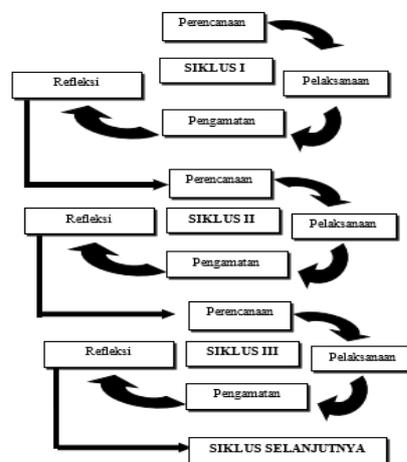
Salah satu keterlibatan teknologi dalam ilmu pendidikan adalah adanya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Seperti yang telah diketahui bersama, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh tenaga pendidik agar materi tersebut mudah dipahami. Hal tersebut juga didukung dengan pernyataan dari Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran pada perkembangannya dipengaruhi dengan adanya teknologi. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran CAI atau *Computer Assisted Intruction*. Media pembelajaran CAI adalah media pembelajaran yang memanfaatkan komputer sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran. CAI pada perkembangannya saat ini dibedakan menjadi empat jenis yaitu *tutorial, drill and practice, simulation* dan *game*. Salah satu jenis CAI yang sering dikembangkan adalah jenis CAI game. Penelitian yang dilakukan oleh Grace P. Miranda dkk pada tahun 2019 yang mengambil judul “*Computer - Aided Learning System For San Jose Elementary School G.M.A., Cavite*”. Pada penelitian tersebut menghasilkan rekomendasi untuk dilaksanakan penelitian lebih lanjut yaitu menyediakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk seluruh tingkat kelas sekolah dasar dan untuk menambah lebih banyak *game* edukasi untuk para siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya permasalahan dengan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa selama pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS. Dengan permasalahan tersebut, peneliti memfokuskan bagaimana penggunaan media pembelajaran RUPATALI sebagai sebuah alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN Banyu Urip III/364 Surabaya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Erawati Tsuraya (2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menarik minat siswa pada mata pelajaran IPS. Sementara pada penelitian yang dilakukan oleh Eko Puto Andi Setiawan (2016) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran di SDN Tawang Sari III Taman, Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas dan juga siswa yang tuntas belajarnya atau di atas KKM. Berdasarkan penelitian tersebut didapatkan pernyataan sebagai berikut: (1) Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran (2) Berdasarkan rata-rata skor, peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini menuntut sebuah pendekatan pembelajaran yang inovatif dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Menghadapi permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan penggunaan media pembelajaran RUPATALI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN Banyu Urip III/364 Surabaya. PTK dipilih sebagai pendekatan dalam penelitian ini karena dapat memberikan wawasan mendalam tentang dampak penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi akademik peserta didik dan memberikan ruang perbaikan secara berkesinambungan melalui siklus-siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan serta mampu mendorong partisipasi dan minat peserta didik dalam proses belajar-mengajar di kelas. Melalui penelitian tersebut, peneliti berharap mampu memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif serta inovatif, lebih khusus pada dunia pendidikan tingkat dasar. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan memberikan manfaat bagi guru di SDN Banyu Urip III/364 Surabaya dalam upaya meningkatkan mutu dan relevansi pembelajaran di sekolah. Dengan demikian penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dan sumbangan pemikiran bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian serupa atau mengembangkan pendekatan pembelajaran lain yang efektif dan inovatif. Secara keseluruhan, penelitian ini diarahkan untuk menggunakan media pembelajaran RUPATALI sebagai sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inspiratif dan bermakna bagi peserta didik kelas V SDN Banyu Urip III/364 Surabaya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) karena ruang lingkup penelitian adalah kelas sehingga dapat dikategorikan sebagai penelitian. Menurut Zainal (2014), penelitian tindakan kelas berasal dan istilah bahasa Inggris *classroom action research*, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian di kelas tersebut. Kerangka penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart dalam Arikunto (2013) yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Bagan Siklus Spiral Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Banyu Urip III/364 Surabaya dengan subjek penelitian kelas V berjumlah 32 peserta didik sebagai subjek penelitian. Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahapan yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Penelitian berakhir pada siklus II karena sudah mencapai presentase keberhasilan penelitian. Tahapan prasiklus yang dilakukan yaitu: Perencanaan : menyusun kisi-kisi dan soal pretest, Pelaksanaan Tindakan : data dikumpulkan melalui pretest Observasi : data dikumpulkan melalui observasi, Refleksi : merefleksikan data yang diperoleh dan mengevaluasi tindakan yang akan dilakukan dari hasil yang didapatkan atau pretest.

Tahapan siklus I yang dilakukan yaitu, Perencanaan : menyusun perangkat ajar dan pendukung pembelajaran. Pelaksanaan Tindakan : pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS menggunakan media pembelajaran RUPATALI. Observasi : melakukan observasi mengenai kegiatan peserta didik saat pembelajaran berlangsung Refleksi : pemberian soal post-test setelah treatment siklus I, mengolah data hasil belajar siklus I, serta merencanakan kegiatan tindak lanjut siklus II.

Tahapan siklus II yang dilakukan yaitu: Perencanaan : memperbaiki perangkat ajar dan pendukung pembelajaran. Pelaksanaan Tindakan : pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS menggunakan media pembelajaran RUPATALI. Observasi : melakukan observasi mengenai kegiatan peserta didik serta guru saat pembelajaran berlangsung. Refleksi : pemberian soal post-test setelah treatment siklus II serta mengolah data hasil belajar siklus II.

Metode analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, yang merupakan bentuk analisis data yang sederhana dengan menunjukkan hasil penelitian berdasarkan hasil setiap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik penilaian dari perubahan yang terjadi setelah proses pembelajaran. Ketentuan data yang diperoleh akan diolah dengan menggunakan presentasi keberhasilan peserta didik secara klasikal yaitu 80%. Jika ketuntasan belajar mencapai 80%, maka keberhasilan pembelajaran sudah tercapai. Pada penelitian kriteria ketuntasan belajar jika peserta didik dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu  $\geq 82$  sebesar 80%.

## HASIL

Hasil dari penelitian ini diambil dari aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang dilakukan melalui observasi, tes evaluasi, serta analisis data yang melalui tiga tahap yaitu hasil dari kegiatan belajar pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil tes prasiklus merupakan hasil kognitif siswa sebelum menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran RUPATALI. Selanjutnya, hasil tes siklus I dan tes siklus II. Pengamatan terhadap aktivitas siswa diukur melalui observasi dan dinilai oleh dua observer selama pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran RUPATALI. Para observer akan mengisi angket dengan 8 aspek yang diamati dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti untuk mengolah data. Hasil data siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1 Data Aktivitas Siswa Siklus I**

| No.    | Aspek yang diamati                      | Pengamat |      | Rata-rata |
|--------|---|----------|------|-----------|
|        |   | P. 1     | P. 2 |           |
| 1.     | Memberi respon apersepsi                | 2        | 3    | 2,5       |
| 2.     | Memperhatikan penjelasan guru           | 3        | 3    | 3         |
| 3.     | Membaca teks materi bahan ajar          | 3        | 3    | 3         |
| 4.     | Melakukan diskusi pada kelompok         | 2        | 3    | 2,5       |
| 5.     | Mempresentasikan hasil diskusi          | 3        | 3    | 3         |
| 6.     | Keberanian mempresentasikan hasil kerja | 2        | 3    | 2,5       |
| 7.     | Menyimpulkan materi                     | 3        | 2    | 2,5       |
| 8.     | Mengerjakan soal evaluasi               | 3        | 2    | 2,5       |
| Jumlah |   | 21       | 22   | 21,5      |

Secara keseluruhan nilai aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus I, dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{21,5}{32} \times 100\%, P = 67,19\%$$

Berdasarkan hasil pengamatan oleh peneliti dan observer terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada penggunaan media pembelajaran RUPATALI dalam siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Sama halnya seperti siklus I, Pengamatan terhadap aktivitas siswa diukur melalui observasi dan dinilai oleh dua observer selama pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran RUPATALI. Para observer akan mengisi angket dengan 8 aspek yang diamati dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti untuk mengolah data. Hasil data siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2 Data Aktivitas Siswa Siklus II**

| No. | Aspek yang diamati                      | Pengamat |      | Rata-rata |
|-----|---|----------|------|-----------|
|     |   | P. 1     | P. 2 |           |
| 1.  | Memberi respon apersepsi                | 4        | 4    | 4         |
| 2.  | Memperhatikan penjelasan guru           | 4        | 4    | 4         |
| 3.  | Membaca teks materi bahan ajar          | 3        | 4    | 3,5       |
| 4.  | Melakukan diskusi pada kelompok         | 3        | 3    | 3         |
| 5.  | Mempresentasikan hasil diskusi          | 4        | 3    | 3,5       |
| 6.  | Keberanian mempresentasikan hasil kerja | 3        | 4    | 3,5       |
| 7.  | Menyimpulkan materi                     | 4        | 4    | 4         |
| 8.  | Mengerjakan soal evaluasi               | 4        | 4    | 4         |
|     | Jumlah                                  | 29       | 30   | 29,5      |

Secara keseluruhan nilai aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus II, dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{29,5}{32} \times 100\%, P = 92,19\%$$

Ketuntasan kelas serta tingkat pemahaman peserta didik diukur melalui tes evaluasi dan dilakukan analisis data yang diperoleh dari kegiatan belajar pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil data yang diperoleh pada pra siklus disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 3 Hasil Belajar Peserta didik Pra Siklus**

|                                  |        |
|----------------------------------|--------|
| <b>Jumlah Nilai</b>              | 2405   |
| Nilai Rata-Rata                  | 75,16  |
| Jumlah Peserta Didik yang Tuntas | 17     |
| Jumlah Peserta yang Tidak Tuntas | 15     |
| Presentase Ketuntasan Belajar    | 53,13% |

Dari hasil pra siklus yang diperoleh, maka peneliti melakukan kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran RUPATALI pada mata pelajaran IPS dengan presentase ketuntasan belajar 53,13%, sedangkan untuk jumlah siswa yang belum berhasil terdapat 15 siswa dan terdapat 17 siswa yang telah tuntas dari jumlah keseluruhan 32 siswa. Berdasarkan hasil data rekapitulasi *pretes* dapat disimpulkan bahwa data presentase ketuntasan belajar masih jauh dari indikator keberhasilan belajar minimal yang sudah ditetapkan yakni 80% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang sudah ditentukan yaitu 82.

Data hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran RUPATALI pada mata pelajaran IPS. Pelaksanaan siklus I dilaksanakan dalam waktu 70 menit. Hasil belajar peserta didik pada siklus I disajikan dalam tabel berikut ini.

**Tabel 4 Hasil Belajar Peserta didik Siklus I**

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| <b>Jumlah Nilai</b>              | 2530  |
| Nilai Rata-Rata                  | 79,5  |
| Jumlah Peserta Didik yang Tuntas | 20    |
| Jumlah Peserta yang Tidak Tuntas | 12    |
| Presentase Ketuntasan Belajar    | 62,5% |

Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I terlihat belum mencapai target ketuntasan belajar namun sudah terlihat terjadi peningkatan. Distribusi frekuensi menunjukkan hasil nilai tes siklus I siswa dengan jumlah siswa berhasil sebanyak 20 dan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa dari total keseluruhan 32 siswa dengan persentase keberhasilan klasikal 62,5%,. Berdasarkan data rekapitulasi nilai tes siklus I dapat disimpulkan bahwa data keberhasilan klasikal masih jauh dari indikator keberhasilan belajar minimal yang sudah ditetapkan yakni 80% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang sudah ditentukan yaitu 82. Sehingga dilakukan siklus lanjutan yaitu siklus II. Pelaksanaan

pembelajaran siklus II dilaksanakan dengan waktu 70 menit. Hasil belajar siklus II disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 5 Hasil Belajar Peserta didik Siklus II**

|                                  |       |
|----------------------------------|-------|
| <b>Jumlah Nilai</b>              | 2895  |
| Nilai Rata-Rata                  | 90,47 |
| Jumlah Peserta Didik yang Tuntas | 28    |
| Jumlah Peserta yang Tidak Tuntas | 4     |
| Presentase Ketuntasan Belajar    | 87,5% |

Tabel 5 menunjukkan menunjukkan distribusi frekuensi hasil nilai tes siklus II siswa dengan jumlah siswa berhasil sebanyak 28 dari total keseluruhan 32 siswa dengan persentase peserta didik tuntas sebanyak 87,5%, sedangkan untuk jumlah siswa yang belum berhasil terdapat 4 siswa dari total keseluruhan 32 siswa. Berdasarkan data rekapitulasi nilai tes siklus II dapat disimpulkan bahwa indikator ketuntasan belajar sudah tercapai.

Berdasarkan data yang didapatkan dari siklus I dan siklus II, Peneliti menyajikan data aktivitas siswa pada sebuah grafik dibawah ini sebagai berikut.



Diagram 1 presentase aktivitas siswa

Sementara untuk data hasil belajar dari prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat dari diagram berikut untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran RUPATALI

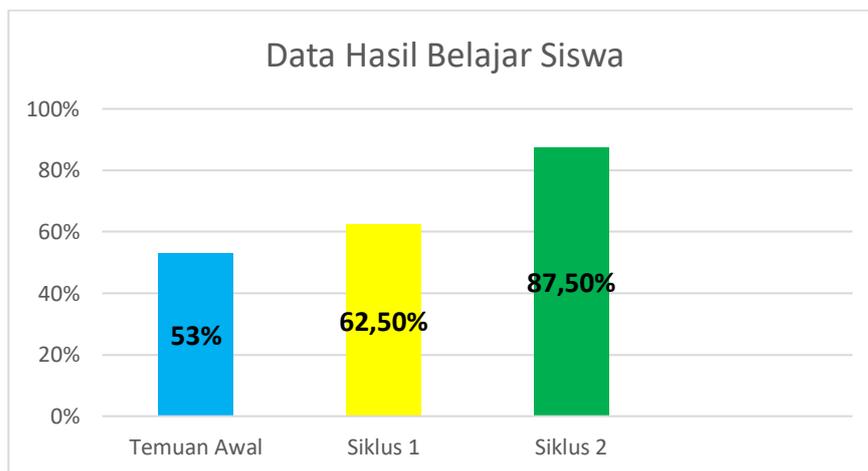


Diagram 2 Presentase Ketuntasan Belajar

## PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menunjukkan, presentase siswa yang berhasil mendapatkan nilai sama atau di atas KKM pada tahap prasiklus sebesar 53% atau 17 siswa. Tahapan siklus I yang dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Banyu Urip III/364 Surabaya mulai melakukan pembelajaran

dengan menggunakan media pembelajaran RUPATALI pada mata pelajaran IPS. Dari perlakuan tersebut, diperoleh hasil keberhasilan belajar siswa meningkat menjadi 62,5%. Ini menunjukkan bahwa telah terdapat peningkatan akibat perlakuan yang diberikan. Namun pada tahapan siklus I, indikator keberhasilan hasil belajar pada mata pelajaran matematika belum terpenuhi, maka dari itu evaluasi dan refleksi diperlukan untuk merancang siklus pembelajaran yang kedua. Tahapan siklus II, peneliti melakukan perbaikan dan evaluasi pada rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan juga aktivitas yang akan dilakukan. Data yang diperoleh dari hasil tes belajar siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan hasil belajar sudah tercapai. Siswa yang berhasil pada siklus II ini mencapai 87,5% dengan jumlah sebanyak 28 siswa tuntas dan sebanyak 4 siswa belum tuntas atau yang memperoleh nilai di bawah KKM. Data yang diperoleh selama tahapan prasiklus hingga siklus II selalu mengalami peningkatan.

Sementara untuk aktivitas siswa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dari sebelumnya melaksanakan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang aktif selama pembelajaran dan setelah menggunakan media pembelajaran RUPATALI, siswa aktif, menarik dan tidak membosankan. Hal ini senada dengan pendapat Susanto (2023), bahwa keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti siswa tentunya berpengaruh secara positif terhadap keberhasilan belajar.

Meskipun penelitian ini menghasilkan pengaruh yang positif, tetapi penelitian yang dilakukan juga memiliki keterbatasan seperti keterbatasan waktu dan hanya terfokus pada mata pelajaran IPS dengan materi keragaman budaya di kelas V. Untuk penelitian serupa selanjutnya sebaiknya dapat fokus pada jenjang lain dan memperluas ke mata pelajaran yang lain juga.

## SIMPULAN DAN SARAN

Setelah penelitian selesai, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan. Temuan ini memberikan wawasan yang berguna dalam pemahaman topik yang diteliti dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian masa mendatang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran RUPATALI pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap fase dari prasiklus, siklus I hingga siklus II ditambahkan informasi tentang keberhasilan hasil belajar. Pada data aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan nilai presentase sebesar 67,19% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92,17%. Hasil yang diperoleh pada tiap fase adalah prasiklus sebesar 53%, siklus I sebesar 62,5%, dan siklus II sebesar 87,5%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran RUPATALI dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Banyu Urip III/364 Surabaya. Akan tetapi, penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu dipertimbangkan dalam penelitian yang akan datang. Sehingga disarankan agar penelitian selanjutnya memperluas cakupan penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang subjek yang diteliti. Mengenai saran pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran RUPATALI: 1) penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran IPS, maka diharapkan dapat dilakukan penelitian serupa dengan materi yang lain; 2) Penelitian ini hanya berfokus pada kelas V diharapkan dapat dilakukan penelitian yang serupa pada jenjang kelas yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.  
 Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.  
 Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Jack, C. (2019). Enhancing The Use of Educational Technology In The Early Years. *Conference Proceedings Durham University*, 83-94.
- Miranda, B. F. (2019). Computer-Aided Learning System For San Jose Elementary School G.M.A., Cavite. *International Journal of Advanced Research In Computer Science*, Vol. 10(1): 5-8.
- Soyomukti, N. (2013). *Teori-Teori Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas IX TBSM SMKN 3 Solok Selatan. *JTPVI: Jurnal Teknologi dan Pendidikan Vokasi Indonesia*, 1 (3): 345-352.
- Tsuraya, E. (2019). Pengembangan Media Interaktif RUPATALI Berbasis Flash Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar*, 7 (4).