



MEDIA HISTORY FUN THINKERS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN 4 C DAN HASIL BELAJAR IPS

Mistina Hidayati

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Banyumas

Contributor Email: tina.banyumas@gmail.com

Published: Mar 30, 2020

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/145>

Abstract

The problems of social teaching learning in SMP N 1 Banyumas are the low 4C skills (Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, and Creativity and Innovation). Classroom Action Research aims to provide an overview of (1) the learning process using media History Fun Thinkers to improve 4 C skills and learning outcomes (2) increase skills 4 C and social studies learning outcomes with media History Fun Thinkers, and (3) results / the impact of the application of the learning process using History Fun Thinkers. This research was designed in two cycles. Each cycle consists of four stages starting from planning, implementation, observation and reflection. The results showed that, (1) 4 C skills increased from 62.70% before the cycle, 83.20% in the first cycle and 92.19% in the second cycle. (2) learning outcomes increased from the total completeness of 59.38% before the cycle becomes 78.13% in the first cycle and 93.75% in the second cycle. (3) the behavior of students experiences positive changes with better character formation.

Keywords: *HistoryFun Thinkers Media, 4 C Skills, Learning Outcomes*

Abstrak

Permasalahan pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Banyumas yaitu rendahnya keterampilan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation*). Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai (1) proses pembelajaran menggunakan media *History Fun Thinkers* untuk meningkatkan keterampilan 4C dan hasil belajar (2) peningkatan keterampilan 4 C dan hasil belajar IPS dengan media *History Fun Thinkers*, dan (3) hasil/ dampak aplikasi proses pembelajaran menggunakan *History Fun Thinkers*. Penelitian ini dirancang dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) keterampilan 4 C meningkat dari 62,70% sebelum siklus, 83,20% pada siklus pertama dan 92,19% pada siklus kedua. (2) hasil belajar meningkat dari jumlah ketuntasan 59,38% sebelum siklus menjadi 78,13% pada siklus pertama dan 93,75% pada siklus kedua. (3) perilaku peserta didik mengalami perubahan kearah positif dengan pembentukan karakter yang lebih baik.

Kata Kunci: *Media History Fun Thinkers, Keterampilan 4 C, Hasil belajar*

A. Pendahuluan

Abad 21 mewajibkan siswa memiliki berbagai keterampilan, sehingga siswa siap memasuki persaingan global. Badan Standar Nasional Pendidikan (2010:17) menyatakan bahwa keterampilan yang harus dimiliki siswa dalam abad 21 terdiri dari 4 komponen yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation* dengan *student center*. Kondisi siswa masa kini sangat berbeda dengan siswa satu atau dua dekade lalu, siswa kini dihadapkan pada cara belajar yang baru, dimana fasilitas teknologi sudah begitu terpenuhi. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Greenstein, 2012) menyatakan bahwa siswa yang hidup pada abad 21 harus menguasai keilmuan, keterampilan metakognitif, mampu berpikir kritis dan kreatif, serta bisa berkomunikasi atau berkolaborasi yang efektif. Keadaan ini melukiskan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan.

Tujuan pembelajaran akan tercapai ideal, ditentukan oleh kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran selalu terkait dengan penggunaan model

pembelajaran yang optimal (Danial, 2010). Pada masa kini diperlukan model pembelajaran yang mampu menjadi solusi untuk mengatasi kesenjangan antara kebutuhan pengetahuan akademis dengan perkembangan informasi dan teknologi. Peran guru dalam hal ini sangat penting untuk menciptakan iklim pembelajaran yang sesuai perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Hadinata (2016:35) bahwa guru harus kreatif dengan berbuat sesuatu yang tidak biasa, menciptakan suasana di kelas yang bervariasi, kaya ide dan menarik bagi siswa.

Hasil penelitian terdahulu dari Desy, menunjukkan bahwa dengan diterapkannya scientific approach dapat melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa serta adanya respon positif terhadap kegiatan pembelajaran karena siswa merasa senang dengan metode yang diterapkan guru, (Desy, 2015:37). Hal ini sejalan dengan pendapat Hadinata (2016:83) bahwa rasa senang siswa dalam belajar, akan muncul jika pembelajaran yang dilaksanakan guru menarik dan memicu semangat, misalnya dengan menghadirkan beragam permainan edukatif yang di rancang sendiri oleh guru maupun modifikasi permainan yang sudah ada.

Materi pembelajaran IPS, akan sangat membosankan jika guru tidak mampu meramu kegiatan pembelajaran dengan baik. Hal ini sesuai hasil penelitian Setiawan (2013: 64) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS sangat membosankan sehingga terlihat beberapa perilaku menyimpang pada saat pembelajaran, seperti membolos, bermain sendiri, ketiduran, dan mengobrol dengan teman sebangku, karena guru menggunakan metode ceramah (teacher center).

Salah satu materi dalam mata pelajaran IPS di kelas IX semester genap adalah masa kemerdekaan, masa demorasi parlementer, orde lama, orde baru dan masa refomasi. Hasil diskusi dengan rekan pengajar IPS di SMP Negeri 1 Banyumas, bahwa rata-rata siswa kelas IX mempunyai input yang cukup tinggi ketika masuk dengan rata-rata nilai Ujian Nasional SD lebih besar atau sama dengan 85. Hal ini menunjukkan

bahwa potensi siswa untuk digali kemampuannya melalui pembelajaran HOTS sangat tinggi.

Pembelajaran IPS pada materi sejarah selama ini menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sedangkan siswa mendengarkan. Melalui metode ini, siswa banyak yang merasa bosan dan tidak tertarik dengan proses pembelajaran, terbukti banyak siswa yang cenderung bermain-main sendiri atau berbincang dengan temannya. Sedangkan menurut Chatib (2014:112), bahwa dalam kegiatan pembelajaran ketika guru mengajar, belum tentu siswanya belajar, ketika siswa banyak melakukan aktivitas, itulah sebenarnya siswa belajar.

Berdasarkan analisis di atas, serta kecenderungan peserta didik yang menyukai permainan, mendorong penulis untuk menerapkan Media History Fun Thinkers yang terinspirasi dari media permainan anak seperti monopoly dan media edukasi anak Fun Thinkers. Media History Fun Thinkers diharapkan dapat meningkatkan keterampilan4C dan hasil belajar, dan membuat siswa siswi senang belajar IPS.

Kondisi ini yang membuat penulis ingin tahu proses pembelajaran dengan media HistoryFun Thinkers untuk meningkatkan keterampilan, memperoleh hasil belajar dan dampak dari pembelajaran media HistoryFun Thinkers dalam meningkatkan keterampilan4C di SMP Negeri 1 Banyumas.

Bagi peserta didik untuk menambah pengalaman belajar yang berbeda, sehingga siswa menjadi lebih semangat, tidak bosan, aktif dan menumbuhkan rasa cinta belajar IPS dan meningkatkan rasa percaya diri, empati, kejujuran dan kebersamaan. Sedangkan manfaat bagi guru, menambah variasi model pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik memahami materi IPS.

B. Metode

Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Adapun tindakan yang dilakukan yaitu dengan media History Fun Thinkers yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan tindakan yaitu (1) membuat perencanaan (2) melakukan tindakan, (3)

mengamati hasil tindakan, dan (4) refleksi hasil tindakan. Kelas dibagi dalam 4 kelompok, masing-masing terdiri dari 4 peserta didik. Pada siklus 1 setiap kelompok akan berkompetisi dalam History Fun Thinkers untuk materi Kemerdekaan Indonesia sedangkan siklus 2 untuk materi Demokrasi Parlementer. Media ini terdiri dari dua media yaitu Board Game dan Fun Thinkers dengan make a match.

Pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik test dan non test. Alat pengumpulan data terdiri dari (1) lembar pengamatan observer terhadap sikap peserta didik selama kegiatan pembelajaran, (2) lembar pengamatan observer terhadap aktifitas peneliti selama kegiatan pembelajaran, (3) Lembar kuesioner peserta didik tentang tanggapan proses pembelajaran, (5) Lembar Kerja Peserta didik dan (6) Soal Evaluasi Akhir Siklus.

Untuk menguji kebenaran data diperlukan validasi. Validasi data dilakukan untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh selama penelitian adalah benar dan valid. Validasi data dilaksanakan dengan menggunakan sistem triangulasi data, yaitu mengecek keabsahan data dengan mengkonfirmasi data yang ada ke berbagai sumber data, yaitu: peserta didik, peneliti, teman sejawat, dan Kolaborator (observer).

Analisa data dilakukan setelah semua data terkumpul. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah (1) data tentang situasi pembelajaran dikumpulkan dengan menggunakan lembar pengamatan observasi pada setiap siklus. (2) data tentang perubahan perilaku dikumpulkan dengan menggunakan lembar kuesioner serta pengamatan pada setiap siklus (3) dokumentasi (menggunakan Kamera digital/Kamera HP) aktivitas peserta didik diambil pada setiap siklus. (4) data hasil pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik diambil setiap siklus. (5) data hasil pengerjaan soal evaluasi pembelajaran diambil setiap akhir siklus. (6) Refleksi dilaksanakan pada akhir siklus dengan melihat hasil penilaian akhir siklus, wawancara terhadap peserta didik dan kolaborator.

Proses analisa data dimulai dengan menelaah data yang tersedia dari berbagai sumber, selanjutnya mereduksi data dan menyusunnya dalam satuan-satuan, kemudian membandingkan antara data pra siklus,

siklus I dan Siklus II, serta mengkategorikannya. Data yang terkumpul berupa kalimat dan kata-kata tentang aktivitas-aktivitas guru dan peserta didik, diubah menjadi kalimat yang bermakna dan ilmiah.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Kondisi Awal

Untuk mengetahui kondisi awal keterampilan 4C peserta didik dalam pelajaran IPS di Kelas IX G SMP Negeri 1 Banyumas, peneliti melaksanakan kegiatan observasi melalui pengamatan pada saat pembelajaran IPS sebelum dilaksanakan tindakan. Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa rata-rata prosentase keterampilan 4C peserta didik hanya mencapai 62,70% atau kualifikasi rendah. Hal ini dimungkinkan peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran *HOTS*. Berikut ini tabel observasi awal sebelum menggunakan media Geografi *Fun Thinkers*.

Kondisi awal pembelajaran pada keterampilan 4 C dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dengan skor 1 sampai 4. Skor 4 = sangat baik, skor 3 = baik, skor 2 = cukup, skor 1 = kurang. Rentang prosentase keterampilan 4 C adalah $\geq 85\%$ sangat baik, 70%- 85% baik, 55%-70% cukup, 40% - 55% kurang dan dibawah 40% sangat kurang.

Tabel 1.
Keterampilan 4 C pada kondisi awal

No	Skor	Perolehan Skor			
		Communication	Collaboration	Critical thinking	Creativity
1	4	0	2	0	2
2	3	14	11	14	14
3	2	18	19	18	16
4	1	0	0	0	0
Jml Skor		78	79	82	82
% Ketercapaian		60.94	61.72	64.06	64.06
% Rata2 Ketercapaian		62,70%			
Kualifikasi		Cukup			

Data hasil belajar pada kondisi awal mata pelajaran IPS di kelas IX G SMP Negeri 1 Banyumas diambil dari hasil tes peserta

didik pada materi sebelumnya, dengan ketuntasan mencapai 62,63%, ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2.
Hasil Belajar pada kondisi awal

No	Aspek	Nilai	
1	Nilai Terendah	70	
2	Nilai Tertinggi	88	
3	Jumlah Nilai	2514	
4	Rerata Nilai	78.56	
5	Jumlah Tuntas	19	59,38%
6	Jumlah Belum Tuntas	13	40,63%

2. Hasil dan Temuan Siklus I

Pada pertemuan pertama diawali dengan pendahuluan, meliputi penyampaian KI dan KD, tujuan pembelajaran, serta pemberian motivasi dan persepsi awal materi masa kemerdekaan. Adapun indikator yang harus dicapai adalah 1) Melalui media *Fun Thinkers* berupa papan *game*, peserta didik dapat menjelaskan kronologi proklamasi kemerdekaan dengan kalimat sendiri. 2) melalui diskusi dan permainan kuis dengan media *History Fun Thinkers*, peserta didik dapat menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan. Guru memeriksa kehadiran, pertemuan pertama dihadiri seluruh peserta didik yang berjumlah 32 peserta didik.

Pada tahap elaborasi, guru membagi kelas menjadi 4 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 8 peserta didik. Guru memberikan media *Fun Thinkers* berupa papan *games* beserta kelengkapannya (kartu soal, alat kocok, bidak kepemilikan. Pada tahap ini peserta didik akan diukur kemampuannya dalam hal *creativity*, *colaborasi* dan *comunikasi*.

Langkah-langkah pembelajaran dengan media *History Fun Thinkers* pada siklus satu pertemuan satu yaitu sebagai berikut:

- a. Setiap kelompok mendapatkan satu set media Nusa Dua *Board Game*, lengkap dengan alat kocok, kartu- kartu soal dan materi serta bidak kepemilikan.

- b. Peserta didik melakukan *hom pim pa*, yang pertama menang, mengocok dadu. sesuai mata dadu yang muncul, peserta didik menjalankan bidak dimulai dari start.
- c. Peserta mengambil kartu soal sesuai dengan icon tempat bidak berhenti.
- d. Peserta didik menjawab pertanyaan, jika jawaban benar maka dilanjutkan dengan membaca materi dibalik kartu soal, anggota kelompok mendengarkan dan menyimak. Peserta melanjutkan mengocok dadu kembali. Jika tidak dapat menjawab, permainan dilanjutkan peserta berikutnya, sampai semua icon tertutup oleh bidak kepemilikan.
- e. Setelah permainan selesai, peserta didik dalam kelompok berdiskusi dan mencatat hal-hal penting yang diperoleh dari media permainan kemudian mempresentasikan di depan kelas sesuai kartu materi yang dimiliki. Setiap siswa bertanggung jawab menjawab menjelaskan materi tersebut secara berurutan dengan menggunakan kalimat sendiri.
- f. Guru mengumpulkan hasil skor permainan, serta melakukan pengamatan melalui lembar observasi untuk mengamati peserta didik dalam aspek kemampuan *Communication, Collaboration, dan Creativity and Innovation*



Gambar 1.
Board Game History Fun Thinkers

Pertemuan kedua diawali dengan pemberian motivasi dengan melakukan gerakan motivasi diri dan dengan menunjukkan media *History Fun Thinkers* dengan teknik *Make a Match* dan diberi penjelasan penggunaan media ini. Pada tahap kegiatan inti, Guru mengawali kegiatan secara klasikal dan meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang proses kemerdekaan.

Pada tahap selanjutnya gurumembentuk kelompok game, Peserta didik dalam kelompok melakukan permainan dengan media tersebut, yaitu peserta didik dalam kelompok akan mencocokkan materi sebelah kiri dengan materi sebelah kanan, kemudian sesuai dengan materinya, peserta didik akan mengambil kartu soal untuk didiskusikan dan dikomunikasikan. Pada tahap ini peserta didik akan diukur kemampuan *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, dan Creativity and Innovation*. Guru mengamati dan memotivasi setiap kelompok untuk bisa berkompetisi dengan sehat.

Langkah- langkah pembelajaran pada pertemuan kedua siklus satu adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dalam kelompok mendapatkan satu set media *Geografi Fun Thinkers* dengan teknik *Make a Match*.
- 2) Peserta didik memulai permainan secara bergantian, dimulai dengan cara memasang gambar yang berhubungan dengan tema materi yang ada di sebelah kiri dengan sebelah kanan. Gambar pada media berjumlah 16 (enam belas).
- 3) Guru memberikan kartu soal pada setiap kelompok berdasarkan undian, setelah permainan selesai. Masing- masing kelompok mendapatkan 4 kartu soal berisi *problem solving* yang harus diselesaikan bersama kelompoknya, berkaitan dengan gambar *icon* dan pasangannya.
- 4) Peserta didik bersama kelompoknya menyelesaikan tugas pada lembar kerja yang telah tersedia.
- 5) Semua kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

Pada tahap konfirmasi, guru memberikan penguatan, penekanan ketika peserta didik sedang belajar sambil bermain. Memberi umpan balik positif terhadap kegiatan, memberikan penghargaan pada keberhasilan peserta didik dengan memberi reward tepuk tangan serta pujian. Berikut ini gambar proses pembelajaran dengan menggunakan media *History Fun Thinkers* dengan tipe *make a match* pada materi masa kemerdekaan:



Gambar 2.

History Fun Thinkers tipe *Make a Match*

Pertemuan ketiga diawali dengan mengecek kehadiran yang dihadiri seluruh peserta didik berjumlah 32 dan memberi motivasi dengan mengkondisikan peserta didik untuk mengikuti penilaian pengetahuan dengan menggunakan aplikasi *google form* dan manual untuk essay.



Gambar 3.

Tes Akhir Siklus dengan Media *Google Form*

Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus 1, diperoleh presentase keterampilan 4C peserta didik pada pertemuan kesatu sebesar

87,11 % atau kualifikasi cukup baik, sedangkan pada pertemuan kedua sebesar 87,11 % atau kualifikasi cukup baik dan pertemuan tiga sebesar 86,20 atau kualifikasi baik.. Pencapaian persentase keterampilan4 C, berdasarkan pengamatan rerata skor di kelas IX G SMP Negeri 1 Banyumas mencapai 83,20% yaitu pada kualifikasi cukup baik, sedangkan perolehan siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.
Prosentase Keterampilan4C peserta didik siklus 1

No	Skor	Perolehan Skor			
		Communication	Collaboration	Critical thinking	Creativity
1	4	13	12	8	11
2	3	18	19	24	21
3	2	1	1	0	0
4	1	0	0	0	0
Jml Skor		108	107	104	107
% Ketercapaian		84.38	83.59	81.25	83.59
% Rata2 Ketercapaian		83,20%			
Kualifikasi		BAIK			

Berdasarkan tabulasi pada tabel 3, dapat diketahui pencapaian persentase rata-rata keterampilan4C peserta didik, sebanyak 83,20% atau kualifikasi baik.

Hasil belajar peserta didik pada siklus 1 melalui tes pengetahuan menggunakan media google form mengalami kenaikan yang signifikan, terlihat dari hasil nilai yang cukup baik.

Tabel 4.
Nilai Pengetahuan Siklus 1

No	Aspek	Siklus 1
1	Nilai Terendah	82
2	Nilai Tertinggi	88
3	Jumlah Nilai	2608
4	Rerata Nilai	72,00
5	Jumlah Tuntas	25 78,13%
6	Jumlah Belum Tuntas	7 21,88%

Setelah menggunakan media *History Fun Thinkers*, perilaku peserta didik pada siklus 1 berdasarkan pengamatan sebagai berikut: Sebagian besar peserta didik antusias memperhatikan penjelasan guru meskipun masih ada beberapa yang melakukan aktivitas lain, seperti berbicara dengan teman, tidak serius bahkan bermain-main sendiri

- a) Peserta didik sudah mampu mengembangkan rasa percaya diri dan mengurangi rasa takut pada saat presentasi, meski masih ada yang malu-malu.
- b) Kerja sama antar peserta didik sudah cukup baik dalam menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik, meskipun masih ada yang cenderung pasif atau bahkan mendominasi kelompok.

Keseluruhan proses pada siklus di refleksi sebagai dasar untuk perencanaan pada siklus II. Pada dasarnya keterampilan 4C dan hasil belajar peserta didik pada siklus I mengalami kenaikan dibandingkan dengan kondisi awal tetapi presentase ketercapaiannya belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang peneliti harapkan, dengan demikian perlu adanya perbaikan untuk tahap siklus berikutnya. Dalam pelaksanaan tindakan, ada beberapa hal yang menjadi catatan guru, yaitu:

- 1) Guru perlu memberikan perhatian lebih pada anggota kelompok yang cenderung individual, Guru memberi teguran secara tegas pada peserta didik yang cenderung pasif, tidak serius bahkan bermain-main sendiri dengan teman lain.
- 2) Efektifitas waktu dalam menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik kurang optimal, beberapa kelompok belum menyelesaikan tugasnya sesuai waktu yang telah ditentukan.
- 3) Peserta didik masih ada yang bingung dalam bermain game, karena merupakan pengalaman yang baru.

3. Hasil dan Temuan Siklus II

Pada pertemuan pertama siklus II diawali dengan pendahuluan, guru menyampaikan KI dan KD pembelajaran, pada tema Demokrasi Parlementer. Guru menjelaskan cara penggunaan media *HistoryFun Thinkers*.

Selanjutnya pada tahap inti, yaitu eksplorasi, guru membentuk kelompok diskusi, setiap kelompok beranggotakan orang (ditempel di papan informasi). Guru memberikan petunjuk diskusi, yaitu masing-masing kelompok untuk berdiskusi sambil bermain games dengan papan games *HistoryFun Thinkers*. Pada tahap ini pengamatan dilakukan untuk mengukur keterampilan *Collaborasi, komunikasi, creatifity*. Berikut gambar proses pembelajaran pertemuan pertama siklus kedua:



Gambar 4.

**Pertemuan 1 siklus 2 (diskusi dan presentasi dengan
Board Game History Fun Thinkers)**

Pada pertemuan kedua, diawali dengan apersepsi yaitu mengecek kehadiran peserta didik dan mengecek kesiapan untuk melakukan permainan. Peserta didik dibagi dalam kelompok game, peserta didik melakukan permainan dengan media tersebut. Pada tahap Konfirmasi guru memberikan umpan balik positif penguatan dalam bentuk lisan terhadap hasil turnamen belajar dan memberikan penghargaan peserta didik terbaik dengan memberi hadiah dan tepuk tangan. Berikut gambar proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II:



Gambar 5.

**Pertemuan 2 siklus II berfikir kreatif dengan media
*Geografi Fun Tinkers***



Gambar 6.

Pertemuan 2 siklus II Presentasi Hasil Diskusi

Pertemuan ketiga diawali dengan mengecek kehadiran yang dihadiri seluruh peserta didik berjumlah 32. Pada kegiatan inti, seluruh peserta didik mengikuti tes pengetahuan dengan kelompok untuk mengetahui hasil belajar.

Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus II, diperoleh prosentase keterampilan 4C melalui lembar observasi pada pertemuan kesatu sebesar 92,19 % atau kualifikasi sangat baik, sedangkan pada pertemuan kedua sebesar 90,10% atau kualifikasi sangat baik dan pertemuan ketiga sebesar 93,29% atau kualifikasi sangat baik. Pencapaian persentase keterampilan 4C berdasarkan pengamatan rerata skor peserta didik kelas IX G SMP Negeri 1 Banyumas mencapai 92,19% yaitu pada kualifikasi sangat aktif, sedangkan perolehan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.

Prosentase keterampilan 4 C peserta didik siklus 2

No	Skor	Perolehan Skor			
		Communication	Collaboration	Critical thinking	Creativity
1	4	24	22	23	19
2	3	8	10	9	13
3	2	0	0	0	0
4	1	0	0	0	0
Jml Skor		120	118	119	115
% Ketercapaian		93.75	92.19	92.97	89.84
% Rata2 Ketercapaian		92,19%			
Kualifikasi		BAIK			

Hasil belajar peserta didik pada siklus II melalui google form dan manual menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Perolehan nilai pengetahuan melalui media *HistoryFun Thinkers* menunjukkan rerata nilai 93,75% atau pada kriteria sangat baik.

Tabel 6.

Hasil belajar peserta didik siklus II

No	Aspek	Siklus 2	
1	Nilai Terendah	75	
2	Nilai Tertinggi	95	
3	Jumlah Nilai	2728	
4	Rerata Nilai	85.25	
5	Jumlah Tuntas	29	93,75%
6	Jumlah Belum Tuntas	2	6,25%

Setelah menggunakan media *HistoryFun Thinkers*, perilaku peserta didik pada siklus II berdasarkan pengamatan sebagai berikut:

- Peserta didik antusias memperhatikan penjelasan guru dan sudah tidak ada yang terlihat melakukan aktivitas lain, seperti berbicara dengan teman, tidak serius bahkan bermain-main sendiri
- Seluruh peserta didik sudah mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi
- Kerja sama antar peserta didik sangat baik, tidak terlihat siswa yang mendominasi kelompok.
- Peserta didik antusias dalam review materi dengan media *HistoryFun Thinkers*, terlihat ceria dan senang mengikuti pembelajaran.

Pada siklus II telah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Geografi Fun Thinkers*. Hasil belajar dan keterampilan 4 C peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Dalam pelaksanaan tindakan ada beberapa catatan yaitu: sebagian besar peserta didik sudah terampil dalam berkomunikasi, bekerjasama dengan kelompok, kreatif dalam berfikir dan menciptakan produk dan mampu berpikir secara kritis. Peserta didik antusias dalam

bermain game dengan menggunakan media Geografi *Fun Thinkers*, anggota kelompok terlibat aktif, peserta didik mampu menjawab pertanyaan pada papan game dengan baik dan merasa tertarik dengan cara belajar sambil bermain. Berdasarkan tabulasi data hasil observasi diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 7.
Peningkatan keterampilan4C

Ketrampilan	Hasil Tabulasi Data			Peningkatan
	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	
	%	%	%	
Communication	60,94	84.38	93.75	9.38
Collaboration	61,70	83.59	92.19	8.59
Criticall Thinking	60,94	81.25	92.97	11.72
Creatifity	64,06	83.59	89.84	6.25
Rata-rata	62,70	83.20	92.19	8.98
Kriteria	Cukup	Cukup	Baik	

Berdasarkan data pada tabel 7, dapat disimpulkan bahwa keterampilan4C (*Communication, Collaboration, Criticall Thinking* dan *Creatifity*) pada siklus satu dan terdapat peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata pada pra siklus 76,17% atau kategori baik, siklus 1 sebesar 83,20 % atau kategori baik menjadi 92,19% pada siklus II dengan kategori sangat baik.

Sedangkan prosentase hasil belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan menggunakan media *HistoryFun Thinkers* dapat dilihat dari hasil tes akhir siklus I rata-rata perolehan data sebagai berikut:

Tabel 8.
Hasil Belajar Pra siklus, siklus 1 dan siklus 2

No	Aspek	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
1	Nilai Terendah	70		70		75	
2	Nilai Tertinggi	88		93		95	
3	Jumlah Nilai	2514		2607		2728	
4	Rerata Nilai	78.56		81.47		85.25	
5	Jumlah Tuntas	19	59,38%	25	78,13%	30	93,75%
6	Jumlah Belum Tuntas	13	40,63%	7	21,88%	2	6,25%

Peningkatan keterampilan 4 C peserta didik setelah dilakukan tindakan menggunakan media Geografi *Fun Thinkers*, sejalan dengan penelitian Mariyaningsih (2014), bahwa setelah dilakukan tindakan menggunakan media permainan moniku (Monopoli Akuntansi). Konsep pembelajaran aktif dan menyenangkan melalui media *HistoryFun Thinkers* terlihat dari hasil observasi kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran dimana sebagian besar dilakukan oleh peserta didik untuk beraktivitas, mulai dari berkomunikasi melalui kegiatan diskusi kelompok, presentasi, bekerja sama, sampai belajar menyelesaikan soal dengan berpikir secara kritis. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman(2014: 96) yang menyatakan bahwa di dalam pembelajaran, peserta didik akan memperoleh banyak pengetahuan dengan melakukan berbagai aktivitas sendiri, sedangkan guru berperan sebagai pembimbing dan pengamat.

Media *HistoryFun Thinkers* mampu merubah perilaku peserta didik kearah yang lebih baik. Peserta didik mampu mengembangkan kerjasama, timbul keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, terlihat ceria dan senang dalam berkopetisi serta sportif dalam bermain. Keadaan tersebut di dukung pula dengan penguasaan peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung, yaitu dengan prosentase hasil belajar yang sangat baik, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode ini cukup efektif.

Peningkatan keterampilan 4 C dengan media *HistoryFun Thinkers* meningkat secara signifikan. Peserta didik kelas IX G SMP Negeri 1 Banyumas meningkat dalam keterampilan 4 C dan hasil belajarnya, hingga pada kriteria sangat baik. Melalui media ini membuat peserta didik merasakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat menguasai konsep peristiwa sejarah, sekaligus terbentuk karakter dalam diri individu yang lebih baik.

D. Penutup

Penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran dengan menggunakan media *History Fun Thinkers* dilakukan pada kelas IX G

SMPNegeri1Banyumastahun2019. Keterampilan 4 C peserta didik kelas IX G SMP Negeri 1 Banyumas mengalami peningkatan 92,19% atau pada kualifikasi baik. Sedangkan ketuntasan hasil belajar 93,75%. Peningkatan keterampilan4 Cdan hasil belajar tersebut membuktikan keberhasilan pembelajaran IPS materi sejarah dengan media History Fun Thinkers. Penggunaan media ini juga mampu mengubah perilaku peserta didik ke arah positif. Perubahan perilaku peserta didik tersebut tercakup pada aspek komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan kreatifitas serta pada pembentukan karakter yang baik seperti jujur, disiplin, kerja sama, toleransi..

Penelitian inovasi pembelajaran ini diharapkan dapat menginspirasi para guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal itu dapat dilakukan dengan cara mereplikasi atau memodifikasi media History Fun Thinkers untuk membiasakan siswa menggunakan keterampilan 4 C. Guru hendaknya selalu mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif denan melihat perkembangan zaman.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih yang sebesar-besarnya peneliti sampaikan kepada semua pihak, khususnya kepala SMPN 1 Banyumas,teman-teman guru dan siswa kelas IX GSMPN 1 Banyumas yang telah memberikan motivasi sehingga pelaksanaan dan penelitian karya ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Daftar Referensi

- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2010). Paradigma Pendidikan Nasional abad 21. Jakarta: BSNP.
- Chatib Munif. (2014). Sekolahnya Manusia, Bandung : Kaifa Learning.
- Danial, M. (2010). Pengaruh Strategi Pembelajaran PBL dan GI terhadap Meta kognisi dan Penguasaan Konsep Kimia Dasar Mahasiswa Jurusan Biologi FMIPA UNM. Disertasi tidak diterbitkan. Program Pasca Sarjana (S3) Universitas Negeri Malang.
- Desy. E, Alimufi. A. (2015). "Implementasi Pembelajaran Scientific Aproach dengan Soal HOTS Pada Materi Alat- alat Optik Kelas X

- di SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik". *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, Vol 4, hal. 37.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: a guide to evaluating mastery and authentic learning*. London: Sage Publications Ltd.
- Hadinata Kurnia. (2016). *Jurus Jitu Guru Jawara*, Padang: Kabarita.
- Idris, S., & Tabrani ZA. (2017). Realitas Konsep Pendidikan Humanisme dalam Konteks Pendidikan Islam. *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(1), 96-113. <https://doi.org/10.22373/je.v3i1.1420>
- Istiqomah. (2018). *Pembelajaran dan Penilaian HOTS*, Surabaya: Pustaka Media Guru.
- Lewis, M., & Ponzio, V. (2016). Character Education as the Primary Purpose of Schooling for the Future. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 4(2), 137-146. doi:10.26811/peuradeun.v4i2.92
- Setiawan, Daris, Wibisono. (2013). "Strategi Penyampaian Isi Pembelajaran Mata Pelajaran IPS di SMK Negeri 1 Grujugan Bondowoso." Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPs Universitas Negeri Malang.
- Tabrani ZA. (2011). Dynamics of Political System of Education Indonesia. *International Journal of Democracy*, 17(2), 99-113.
- Tabrani ZA. (2012). Future Life of Islamic Education in Indonesia. *International Journal of Democracy*, 18(2), 271-284.
- Tabrani ZA. (2013). Kebijakan Pemerintah dalam Pengelolaan Satuan Pendidikan Keagamaan Islam (Tantangan Terhadap Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah). *Serambi Tarbawi*, 1(2), 65-84.
- Tabrani ZA. (2013). Modernisasi Pengembangan Pendidikan Islam (Suatu Telaah Epistemologi Pendidikan). *Serambi Tarbawi*, 1(1), 65-84.
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.

