

IMPLEMENTASI NILAI BUDAYA GREBEG BESAR MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN PPT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SDN JLEPER 2

Muhammad David Nifhar^{1*}, Erik Aditiya Ismaya², Rani Setiawaty³

Prodi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus^{1,2,3}

E-mail: 201933032@std.umk.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted in class IV of SD N Jleper 2 Mijen Demak and involved 19 students. This study aims to improve social studies learning outcomes and teachers' ability to teach social studies content by applying the cultural values of Grebeg Besar of Demak Regency through interactive PowerPoint media used by the Discovery learning model. In this study, students' social studies learning outcomes and teachers' teaching skills are the dependent variables. Grebeg Besar cultural values, interactive PowerPoint media, and discovery learning model are independent variables. Observation, interview, test, and documentation are the data collection methods. Quantitative and qualitative data analysis were used. The results of the teacher teaching skills research also increased, at 64% (sufficient) and 82% (good) in cycle I, and 57% (less) in cycle II. Thus, learning outcomes and teacher teaching skills in social studies content can be improved by applying the cultural values of Grebeg Besar of Demak Regency with the help of interactive PowerPoint media and Discovery Learning learning model.

Keywords: *Grebeg Besar Cultural Values; Interactive PPT; Discovery Learning; Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD N Jleper 2 Mijen Demak dan melibatkan 19 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dan kemampuan guru untuk mengajar muatan IPS dengan menerapkan nilai budaya Grebeg Besar Kabupaten Demak melalui media PowerPoint interaktif yang digunakan oleh model pembelajaran Discovery. Dalam penelitian ini, hasil belajar IPS siswa dan keterampilan mengajar guru adalah variabel terikat. Nilai budaya Grebeg Besar, media PowerPoint interaktif, dan model pembelajaran penemuan adalah variabel bebas. Observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi adalah metode pengumpulan data. Digunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian keterampilan mengajar guru juga meningkat, pada 64% (cukup) dan 82% (baik) pada siklus I, dan 57% (kurang) pada siklus II. Dengan demikian, hasil belajar dan keterampilan mengajar guru pada muatan IPS dapat ditingkatkan dengan menerapkan nilai budaya Grebeg Besar Kabupaten Demak dengan bantuan media PowerPoint interaktif dan model pembelajaran Discovery Learning.

Kata Kunci: Nilai Budaya Grebeg Besar; PPT Interaktif; Discovery Learning; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Salah satu cara untuk meningkatkan pendidikan di lingkungan sekolah adalah penelitian tindakan kelas (PTK) (Asriningsih et al., 2021; Fatmawati, 2018; Komang et al., 2021; Nengsi et al., 2021; Sari et al., 2024). Peneliti menemukan hal yang perlu diperbaiki ketika melaksanakan observasi di SDN Jleper 2 yang berkaitan dengan budaya siswa seperti sopan santun terhadap guru dan budaya hidup bermasyarakat di sekolah. Hasil dari kegiatan observasi serta kegiatan wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV di SDN Jleper 2 pada tanggal 7 Agustus 2023 tampak bahwa diperoleh hasil belajar dalam ulangan harian mata pelajaran IPS siswa belum mencapai nilai KKTP sekolah, yaitu di bawah 70. Hasil belajar Pra-siklus siswa dari jumlah 19 siswa kelas IV yang mampu mencapai nilai KKTP hanya 8 siswa dan 11 siswa belum tuntas dengan presentase tuntas sebesar 42% dan belum tuntas 58%.

Kekurangan media pembelajaran pada pelaksanaan kegiatan belajar di kelas menyebabkan hasil dari kegiatan belajar IPS siswa buruk. Terdapat beberapa hal yang menjadi penyebabnya. Pertama adalah sekolah tidak menyediakan dukungan yang cukup untuk guru dalam belajar. Yang kedua adalah keterbatasan sumber daya dan

materi media untuk belajar. Yang ketiga adalah bahwa siswa menghadapi kesulitan untuk memahami materi di kelas yang guru ajarkan. Hal ini sejalan hasil penelitian Fatmawati, (2018); Rozhana et al., (2018), yang menemukan bahwa masalah termasuk penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai maupun pemilihan alat bantu belajar yang tua, maupun kondisi tempat belajar yang kurang menyenangkan, yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi tidak menyenangkan bagi siswa.

Kesenjangan nilai budaya yang terjadi di tempat penelitian sangat tertera dalam kehidupan siswa dalam lingkungan sekolah. Contoh nilai etika dari siswa sudah memudar sekarang ini, yang harusnya bertutur kata yang baik dan benar hal itu sudah memudar dalam diri seorang siswa. Salah satu contoh bagaimana tanggung jawab siswa adalah ketidaksadaran diri siswa untuk membuang sampah pada tempatnya, sebagai contoh tambahan. Salah satu cara atau media untuk membudayakan siswa adalah sekolah, atau pendidikan formal. Proses pembudayaan, atau enkulturasi, adalah upaya untuk mengarahkan baik dari sikap maupun perilaku individu melalui penggunaan pengetahuan dan keterampilan sehingga setiap orang dapat memainkan perannya masing-masing. Menurut (Zafi, 2017),

salah satu cara untuk mencapai proses transformasi budaya adalah dengan mengenal budaya dan memasukkan elemen budaya ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan fakta dan kondisi tersebut, peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa dan kemampuan mengajar guru dengan memanfaatkan nilai-nilai Grebeg Besar. Berdasarkan situasi siswa di SD N Jleper 2, *PowerPoint* Interaktif adalah media pembelajaran yang ideal untuk penelitian ini. Model Pembelajaran Penemuan atau *discovery learning* digunakan.

Grebeg Besar merupakan budaya yang diwariskan oleh leluhur Demak di masa lalu yang dilaksanakan secara turun temurun oleh masyarakat Kabupaten Demak. Grebeg Besar bukan hanya suatu seni yang digunakan sebagai hiburan; setiap tindakannya memiliki nilai. Ardianto (2022) mengatakan bahwa Grebeg besar memiliki makna-makna keagamaan yang religius, jiwa kepemimpinan, sikap gotong royong, unsur-unsur estetika, maupun unsur ekonomi.

Menurut Asriningsih et al., (2021) *Power Point* merupakan salah satu piranti lunak yang susun guna dapat menyajikan program multimedia dalam format yang sangat menarik, mudah dibuat, mudah

digunakan, dan relatif terjangkau. Sementara itu, *Power Point* interaktif adalah presentasi slide yang dirancang secara interaktif dan disusun dalam format menu sehingga dapat memberikan umpan balik yang terprogram.

Discovery Learning adalah satu dari beberapa model yang digunakan dalam belajar mengajar yang memungkinkan untuk diterapkan dalam menemukan konsep-konsep dan merangsang perkembangan mental anak serta mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. *Discovery Learning* adalah model yang berpusat pada siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dalam aktivitas kognitif melalui interaksi, seperti berdiskusi, mengikuti seminar, membaca, dan melakukan percobaan sendiri, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri (Ardiyanti et al., 2021; Cahyo Tris Diantoro et al., 2020; Fatmawati, 2018; Rozhana et al., 2018; Sari et al., 2021). Adapun Setiawaty et al., (2023) berpendapat bahwa model pembelajaran yang dipilih oleh guru harus dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, baik kesesuaian materi, muatan, ataupun kelas yang diampu.

Berdasarkan kegiatan PTK terdahulu yang dilakukan oleh Asriningsih (2021) mengangkat pembahasan mengenai penerapan *discovery learning*

menggunakan *powerpoint* dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa di SD Negeri 21 Pemecutan. Hasil yang diperoleh dalam belajar IPS oleh siswa di kelas IVB di siklus II, rerata 81,77 dan ketuntasan hasil belajar 81,80%, menunjukkan bahwa hasil ini layak digunakan dalam proses pembelajaran ini. Penelitian yang lain oleh Fatmawati (2018) rumusan yang diangkat adalah Model pembelajaran temuan meningkatkan hasil belajar IPS digunakan sebagai role model pembelajaran di kelas. Diperoleh hasil akhir belajar siswa selama pelaksanaan siklus I meningkat 65% dan keberhasilan belajar selama pelaksanaan siklus II meningkat 92 %.

Selanjutnya, penelitian oleh Komang et al., (2021) menemukan bahwa model kreatif dan media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Hasil belajar meningkat selama pelaksanaan siklus I. Nilai rata-rata hasil belajar mencapai 67,57, dan ketuntasan belajar mencapai 66,66% dengan kriteria cukup. Pada siklus kedua, nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 79,84, dan ketuntasan belajar mencapai 87,87% dengan kriteria tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik dimungkinkan menerapkan model *discovery learning* dan media PPT sebagai alat pembelajaran.

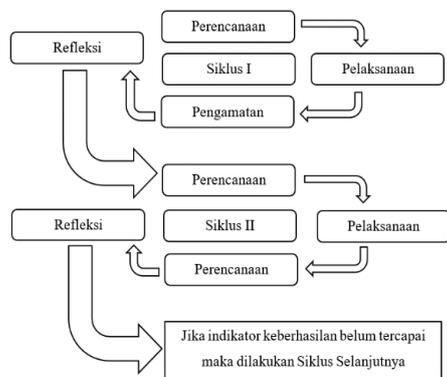
Berdasarkan hal tersebut, diperoleh adanya persamaan maupun perbedaan terkait penelitian ini dan penelitian sebelumnya, karena keduanya mempelajari model pembelajaran penemuan, media PowerPoint, dan hasil belajar IPS. Namun, penelitian ini juga berbeda karena penelitian ini berfokus pada penggunaan materi nilai-nilai budaya Grebeg Besar dalam pembelajaran IPS untuk upaya peningkatan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Tempat pelaksanaan penelitian di SDN Jleper 2, Kecamatan Mijen Kabupaten Demak. Kegiatan PTK ini dimulai pada bulan Januari 2024 dan dilaksanakan dengan dua siklus, pada siswa kelas IV SDN Jleper 2 semester kedua TA. 2023/2024. PTK dipilih untuk diterapkan pada penelitian ini. PTK adalah penelitian yang sangat bermanfaat untuk dilaksanakan di kelas guna meningkatkan proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, dan menemukan cara baru untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi siswa (Ardiyanti et al., 2021; Asriningsih et al., 2021; Cahyo Tris Diantoro et al., 2020; Rozhana et al., 2018).

PTK dilakukan secara konsisten untuk mencapai dua tujuan: meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan

meningkatkan kemampuan guru untuk mengajar. Studi ini menerapkan model Kemmis & MC Tanggant, dengan empat langkah yang berkesinambungan: *planning*; *action*; *observation*; dan *reflection*.



Gambar 1. Bagan Desain Model Pembelajaran PTK

19 siswa dari kelas IV SDN Jleper 2 — 11 pria dan 8 wanita — adalah subjek yang dipilih pada pelaksanaan PTK ini. Observasi, wawancara, tes, dan pengumpulan dokumentasi digunakan sebagai metode mengumpulkan data penelitian. Dalam PTK ini, dua jenis data digunakan untuk dianalisis: kuantitatif dan kualitatif. Ketuntasan belajar klasikal, rata-rata dari nilai siswa di kelas, serta ketuntasan belajar individu adalah hal yang akan dianalisis data kuantitatif yang dilakukan dalam penelitian ini. Sedangkan analisis terkait data kualitatif yaitu presentase keterampilan mengajar guru. Proses kegiatan analisis terkait jenis data kualitatif yang diperoleh mencakup

pengurangan data, penyampaian data, serta pengambilan kesimpulan.

PTK ini berhasil jika hasil belajar siswa kelas IV pada mapel IPS meningkat dengan menggunakan indikator keberhasilan berikut. Penelitian dikatakan berhasil apabila siswa belajar lebih banyak tentang Nilai Budaya Grebeg Besar dengan bantuan media PowerPoint interaktif dan model pembelajaran *Discovery*. Dikatakan meningkat apabila dengan ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ dengan kriteria penilaian baik sedangkan peningkatan keterampilan mengajar guru pada materi Nilai Budaya Grebeg Besar berbantuan media *power point interaktif* menggunakan model pembelajaran *Discovery learning* dikatakan berhasil apabila memperoleh kriteria baik dan berhasil mencapai $\geq 75\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PTK pada penelitian dilaksanakan selama dua siklus, masing-masing sebanyak dua kali tatap muka: Siklus I dimulai pada 11 dan 13 Januari 2024, dan Siklus II dimulai pada 20 dan 25 Januari 2024. Studi ini dilakukan pada siswa di kelas IV SD N Jleper 2. Tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Model pembelajaran *Discovery Learning* digunakan bersama dengan konten PowerPoint interaktif yang berfokus pada

materi kearifan lokal tentang Nilai Budaya Grebeg Besar Kabupaten Demak. 19 siswa kelas IV, 11 laki-laki dan 8 perempuan, adalah subjek penelitian.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang lebih baik yang ditunjukkan oleh kemampuan siswa setelah belajar. Senada dengan Ardianto et al., (2022; Nurasih et al., (2022); dan Setiawaty et al., (2023). Pada dasarnya, hasil belajar sebagai objek penilaian menilai penguasaan siswa setelah pengalaman belajar diterima dan diselesaikan. Menurut Rozhana et al., (2018), guru harus memiliki kemampuan berikut: memulai pelajaran, memberikan penjelasan, memberikan dukungan, menggunakan alat pembelajaran, mengarahkan diskusi kelompok kecil, mengawasi kelas, melakukan variasi, mengadakan individu, dan menutup pelajaran. Sama seperti Setiawaty et al., (2023) Karena guru memainkan peran penting dalam dunia pendidikan, pengetahuan dan keterampilan menyampaikan pelajaran, seperti memilih model pembelajaran yang tepat dan menguasai materi, dikenal sebagai keterampilan mengajar.

a. Siklus I

Hasil refleksi dari kegiatan pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa

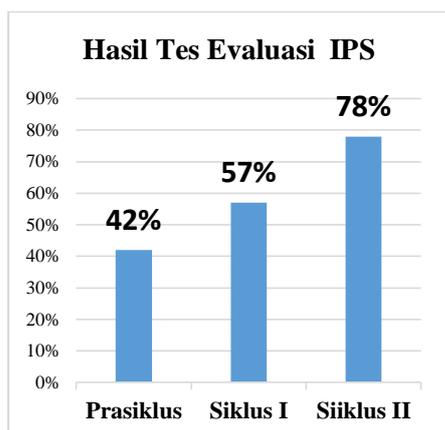
guru masih gugup dan gelisah saat menyampaikan materi, yang menyebabkan beberapa materi tidak tersampaikan dengan baik. Selain itu, guru masih belum terbiasa menggunakan model *Discovery Learning* berbantu *PowerPoint* interaktif selama pembelajaran, hasil belajar Nilai Budaya Grebeg Besar Kabupaten Demak tidak mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan sebesar 75%. Ini karena peserta didik tidak memperhatikan proses pembelajaran dan beberapa dari mereka belum memahami materi.

- a. Data yang diperoleh dari penelitian muatan IPS siswa pada siklus I menunjukkan bahwa total nilai IPS adalah 1.318, dengan rata-rata 69,3 dari 11 siswa yang tuntas dan 8 siswa yang tidak tuntas. Nilai tertinggi siswa adalah 100, dan nilai terendah adalah 30. Siswa yang tuntas memiliki presentase 57%, dan siswa yang tidak tuntas memiliki presentase 43%.
- b. Kemampuan mengajar guru siklus I mendapatkan skor total 64, dengan rata-rata 2,56, dan presentase 64%, yang merupakan kriteria yang cukup baik.

Tabel 1. Hasil Tes Evaluasi IPS

Data	Siklus I	Siklus II
Jumlah Nilai	1.318	1.525
Rata-rata Nilai	69,3	80,2
Presentase Ketuntasan	57%	78%

b. Siklus II



Gambar 2. Diagram Hasil Tes Evaluasi IPS

Pada siklus II harus ada perbaikan yaitu, Guru perlu mempelajari lebih dalam mengenai materi Nilai Budaya Grebeg Besar Kabupaten Demak (Ardianto et al., 2022), termasuk juga model yang akan diterapkan yaitu *Discovery Learning* (Asriningsih et al., 2021) dengan bantuan media *PowerPoint interaktif* agar tercipta kegiatan belajar mengajar yang baik sehingga materi dapat tersampaikan seluruhnya, Guru harus bisa mengkondisikan siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menciptakan suasana kelas yang kondusif agar siswa memperhatikan ketika guru menyampaikan materi, sehingga diperoleh hasil dari kegiatan belajar oleh siswa menjadi naik ketika dilaksanakan siklus II. Guru perlu memberikan pengarah belajar yang jelas dengan menjelaskan tahapan-tahapan belajar dalam menerapkan model *Discovery Learning* ketika melaksanakan

siklus II supaya diperoleh peningkatan hasil belajar siswa.

- Data yang diperoleh dari belajar muatan IPS siswa pada siklus II menunjukkan bahwa total nilai IPS adalah 1.525, dengan rata-rata 80,2 dari 4 siswa tidak tuntas sedangkan 15 siswa masuk dalam kategori tuntas. Skor terendah siswa adalah 43 dan skor tertinggi adalah 100. Ada 78% siswa dengan total 19 siswa yang tuntas, sedangkan 22% siswa dengan total 4 siswa tidak tuntas.
- Ketika siklus II, kompetensi mengajar guru mendapatkan total nilai 82, rerata 3,28, atau 82%, yang merupakan kriteria baik.

Hasil pengamatan kompetensi mengajar guru dalam penelitian ini ditunjukkan di sini.

Tabel 2. Hasil kompetensi Mengajar Guru

Data	Siklus I	Siklus II
Total Skor	64	82
Presentase	64%	82%
Kualifikasi	Cukup Baik	Baik



Gambar 3. Diagram Hasil Observasi Kompetensi Mengajar Guru

Terjadi perubahan dari siklus I ke II pada penelitian ini yang semakin berkembang. Pada siklus I, presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 57% dari presentase belum mencapai indikator keberhasilan, jadi penelitian berlanjut ke siklus II.

Di siklus selanjutnya, presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 78% mencapai target keberhasilan. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus II, penelitian tindakan kelas menghasilkan presentase ketuntasan belajar sebesar 78%. Hasil penelitian ini menunjukkan keterampilan mengajar guru. Pada siklus I dan II, presentase 64 dan 82% memenuhi kriteria yang cukup baik. Siklus kedua berhasil karena refleksi dari siklus pertama, yang memaksimalkan siklus kedua. Karena itu, penelitian tidak perlu dilanjutkan di siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang menerapkan Nilai Budaya Grebeg Besar Kabupaten Demak telah dilakukan di kelas IV SDN Jleper 2 Kecamatan Mijen, Kabupaten Demak. Penelitian ini menggunakan model Discovery Learning dan PowerPoint interaktif. Hasil menunjukkan bahwa siswa meningkatkan hasil belajar kognitif mereka dengan

memperoleh ketuntasan belajar klasik setidaknya 75%, dengan rata-rata nilai 69,3 dan presentase 57% pada siklus I. Peneliti menyarankan agar kearifan lokal, khususnya Grebeg Besar, diterapkan dalam pembelajaran. Ini dapat dicapai dengan menggunakan lebih banyak media dan model pembelajaran yang inventif, sehingga siswa lebih terlibat dan lebih mencintai kebudayaan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, J. S., Ismaya, E. A., & Kuryanto, M. S. (2022). Nilai-Nilai Tradisi Grebeg Besar di Demak. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 408–414. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.429>
- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 29–33. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5191>
- Asriningsih, N. W. N., Sujana, I. W., & Sri Darmawati, I. G. A. P. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 251. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36202>
- Cahyo Tris Diantoro, Erik Aditia Ismaya, & Eko Widiyanto. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Quantum Teaching Berbantuan Media Aplikasi Edmodo Pada Siswa Sekolah Dasar,

- Cahyo Tris Diantoro , Erik Aditia Ismaya , dan Eko Widiyanto Info Artikel Abstrak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 1–6.
- Fatmawati. (2018). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SDN Suko 2 Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1–7.
- Komang, N., Astiti, A., Goreti, M., Kristiantari, R., & Saputra, K. A. (2021). Efektivitas Discovery Learning Model dengan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 409–415.
- Nengsi, R., Malik, A., & A Natsir, A. F. (2021). Analisis Perilaku Peserta Didik Slow Learner (Studi Kasus Di MTsN Makassar). *Education and Learning Journal*, 2(1), 49. <https://doi.org/10.33096/eljour.v2i1.93>
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. (2022). Nilai Kearifan Lokal: Proyek Paradigma Baru Program Sekolah Penggerak untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639–3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>
- Rozhana, K. M., Atmaja, adi tri, Irianti, N. P., Sari, N. K., & Avalentina, kardiana zendha. (2018). Implementation of the STEAM model in mathematics subjects to improve learning outcomes. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 3(2), 39–46. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Sari, N. K., Budiarto, M. T., & Rozhana, K. M. (2021). Students' Digital Thinking Skills in Solving Mathematics Problems. *Proceedings of the 1st International Conference on Mathematics and Mathematics Education (ICMMEd 2020)*, 550(Icmmed 2020), 282–290. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210508.076>
- Sari, N. K., Rozhana, K. M., & Sugiharto, F. B. (2024). Teaching function using questioning and clarifying features. *Brazilian Journal of Development*, 10(3), e68052. <https://doi.org/10.34117/bjdv10n3-044>
- Setiawaty, R., Zahra, O. A., Ariyani, F., Wardani, K. U., & Rahayu, S. (2023). Pengembangan Modul Teks Deskripsi Untuk Meningkatkan Pemahaman Ide Pokok Bacaan Siswa Kelas V. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 5517–5531.
- Zafi, A. A. (2017). TRANSFORMASI BUDAYA MELALUI LEMBAGA PENDIDIKAN (Pembudayaan Dalam Pembentukan Karakter). *SOSIOHUMANIORA*, 3(2), 106–107. [http://download.portalgaruda.org/article.php?article=518079&val=10613&title=TRANSFORMASI BUDAYA MELALUI LEMBAGA PENDIDIKAN](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=518079&val=10613&title=TRANSFORMASI%20BUDAYA%20MELALUI%20LEMBAGA%20PENDIDIKAN)