



## **Analisis Pengaruh Metode Demonstrasi berbantuan Media Pembelajaran *Smart Ticket* terhadap Peningkatan Hasil Belajar**

**Selin Dita Rahma\*, Karimatus Saidah**

Universitas Nisantara PGRI Kediri

\*Email korespondensi: [ditaraselin@gmail.com](mailto:ditaraselin@gmail.com)

Diterima: 11 November 2022

Dipresentasikan: 12 November 2022

Disetujui terbit: 20 Desember 2022

### **ABSTRAK**

Pasca pandemi yang berlangsung selama hampir dua tahun berturut-turut, menuntut guru untuk lebih kreatif lagi dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang monoton membuat peserta didik menjadi bosan dan kurang berminat untuk belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang menurun. Salah satu alternatif yang dapat dijadikan guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah melalui metode demonstrasi dengan berbantuan media *Smart Ticket* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode demonstrasi yang mempertunjukkan proses pembelajaran secara langsung kepada peserta didik, dengan berbantuan media pembelajaran *Smart Ticket* yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta menarik simpati belajar peserta didik pada saat pembelajaran di dalam kelas. Pada kegiatan pembelajaran, faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya adalah bagaimana seorang pendidik menggunakan metode dan media mengajar yang cocok, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tersebut. Salah satu metode yang dapat digunakan pendidik saat mengajar pada pembelajaran di dalam kelas adalah metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran *Smart Ticket*.

**Kata Kunci:** metode demonstrasi, *smart ticket*, hasil belajar

### **PENDAHULUAN**

Selama hampir dua tahun terakhir ini, karena masih mudahnya penyebaran Covid-19 maka salah satu strategi yang diambil pemerintah khususnya dalam dunia pendidikan adalah menerapkan pembelajaran daring atau sering juga disebut pembelajaran online. Namun seiring dengan berjalannya waktu, pada akhir tahun 2021 ini penyebaran Covid-19 di Indonesia semakin menurun dari hari ke hari. Menurut penelitian Hulu (2021) pemerintah sudah mulai mengizinkan untuk diberlakukannya pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) untuk berbagai jenjang pendidikan yang tentunya masih menerapkan protokol kesehatan yang sangat ketat. Menurut Sudjana dalam Berutu & Tambunan (2018) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, pengertian hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.



Hasil belajar dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotor tidak hanya dilihat secara terpisah-pisah atau fragmentaris, melainkan harus dilihat secara komprehensif. Menurut Bloom dalam Mahananingtyas (2017) mengatakan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif. Menurut Hamalik dalam Kusumawati & Nursafitri (2022) hasil belajar adalah hasil usaha seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang diterima setelah belajar, adapun hasilnya dapat berupa angka, huruf, maupun tindakan dan wujud kongkritnya dapat berupa raport, transkrip nilai, ijasah, piagam, sertifikat atau bentuk-bentuk yang lainnya.

Berbarengan dengan mulai diterapkannya pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) ini, terdapat beberapa sekolah yang mulai menerapkan Program Sekolah Penggerak (PSP). Sekolah yang sudah menggunakan kurikulum Program Sekolah Penggerak (PSP) cirinya adalah pembelajaran sudah tidak lagi menggunakan buku tema, melainkan sudah menggunakan buku per mata pelajaran. Selain itu, pada Program Sekolah Penggerak (PSP) sudah tidak menggunakan acuan (Kompetensi Inti) KI dan (Kompetensi Dasar) KD lagi, melainkan menggunakan Capaian Pembelajaran (CP). Menurut Syafi'i (2022) peluncuran merdeka belajar salah satu program yang dipaparkan oleh Kemendikbud ialah program sekolah penggerak. Program sekolah ini dimaksudkan untuk memfasilitasi tiap sekolah dalam menciptakan generasi pembelajar sepanjang hayat yang memiliki kepribadian sebagai pelajar Pancasila. Program sekolah penggerak merupakan upaya mewujudkan visi Pendidikan Indonesia dalam mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar Pancasila. Program sekolah penggerak berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik yang mencakup kompetensi dan karakter, yang diawali dengan sumber daya manusia yang unggul (kepala sekolah dan guru).

Namun, dari penerapan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) ini memunculkan berbagai masalah baru yang kompleks. Menurut Masyithoh & Arfinanti (2021) PTMT dilaksanakan 2 sampai 3 kali pertemuan dalam 1 minggu. Untuk satu kali pertemuan tatap muka ada 3 jam pelajaran, yang dikombinasikan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sehingga setiap siswa melaksanakan PTM sebanyak 6 sampai 9 jam dalam satu minggu. Masalah yang dihadapi siswa ketika melakukan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) adalah, masih sangat canggungnya siswa dalam bersosialisasi dengan teman di kelas, masih kurangnya hasil belajar siswa saat berada di kelas, dan juga hasil belajar siswa saat di kelas terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Selain itu pelajaran juga hanya didominasi oleh guru karena penyampaian materi yang cukup padat, sehingga siswa dituntut untuk lebih cepat dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut (Masyithoh & Arfinanti, 2021) Kondisi ini berdampak bagi guru dan siswa. Dampak bagi guru yaitu; 1) guru kesulitan mengelola pembelajaran dan cenderung fokus pada penuntasan kurikulum, 2) waktu pembelajaran berkurang, sehingga guru tidak mungkin memenuhi beban jam mengajar. Sedangkan dampak bagi siswa yaitu: 1) siswa mengalami pengurangan interaksi sosial dengan teman-temannya, 2) mengeluhkan beratnya penugasan dari guru. 3) peningkatan rasa stress dan jenuh karena pembatasan aktivitas selama berada di sekolah, 4) pembelajaran didominasi oleh guru karena penyampaian materi yang cukup padat.

Salah satu mata pelajaran yang sering kali memunculkan masalah pada saat pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) adalah pelajaran Matematika. Matematika



merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan pada semua lembaga pendidikan formal hampir di seluruh dunia. Menurut Novitasari (2016) matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan formal merupakan salah satu bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Pelajaran matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Menurut Aras et al. (2021) sebagai ilmu matematika adalah ilmu yang bersifat abstrak dan berpola pikir deduktif, maka pada tingkat Sekolah Dasar pola pembelajaran mesti dimulai dari pembelajaran yang bersifat induktif dan konkret. Bahkan harus dikaitkan dengan realitas keseharian siswa, sebab matematika memiliki konsep yang abstrak sementara siswa sekolah dasar masih pada tahap berpikir konkret. Materi pokok bagi matematika di Sekolah Dasar adalah pengenalan bilangan bulat dan operasinya. Penulis melakukan kajian teoritik pada metode dan media pembelajaran tersebut semata-mata hanya untuk pola perencanaan yang matang serta mengetahui kelebihan serta kekurangan pada metode dan media pembelajaran tersebut yang sebelum nantinya akan diterapkan pada pembelajaran secara langsung dengan peserta didik.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah konseptual. Penelitian konseptual adalah penelitian yang difokuskan untuk mengkaji konsep-konsep teoretis yang telah ada pada satu permasalahan. Oleh karena itu, desain penelitian ini adalah penelitian konseptual karena menganalisis dan mengevaluasi data yang berupa konsep-konsep teoretis yang telah ada tentang tuturan metaforis dan juga sekaligus penelitian empiris karena (1) terdapat wujud datanya baik data metalingual maupun bahasa objek dan (2) konsep-konsep tersebut tidak dianalisis dan dibahas secara metafisis tetapi berdasarkan bukti empiris data metalingual dan bahasa objeknya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setiap manusia dituntut untuk terus berkembang. Salah satu bentuk usaha seseorang dalam mengembangkan diri adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan hal penting dalam hidup untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Melalui ilmu pengetahuan akan merubah pola pikir seseorang menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya. pada umumnya pendidikan mempunyai arti suatu proses hidup dalam mengembangkan diri seseorang sebagai upaya untuk bertahan hidup dan melangsungkan kehidupannya pada yang lebih baik dari sebelumnya. Proses dalam mencapai pendidikan itulah yang dinamakan dengan belajar. Sejatinnya dengan belajarlaha kita tahu tentang banyak hal. Belajar bukan sekedar mengumpulkan pengetahuan saja akan tetapi adalah suatu proses mental. Bekal hidup seseorang berkaitan erat dengan bagaimana dia belajar. Untuk memenuhi kebutuhan hidup, seseorang harus menempuh dengan cara belajar. Kita tidak akan hidup dengan serba modern tanpa didasari dengan belajar. Belajar tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga dimanapun, kapanpun, dan dengan siapapun setiap orang bisa belajar.

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah,'perantara' atau 'pengantar'. Menurut Arsyad dalam Rumalean (2014) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Arief (2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.



Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran tidak mutlak harus diadakan. Namun akan lebih baik jika digunakan media pembelajaran karena media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran antara lain (1) menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata), (2) memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, (3) mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang. Misalnya belajar melalui rekaman kaset, tape recorder atau televisi, (4) memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi atau obyek, (5) menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktifitas, dan kreatifitas belajar siswa, (6) membantu siswa belajar secara individual, kelompok, atau klasikal, (7) materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat, (8) mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengerti dan memahaminya, dan (9) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

Salah satu cara agar siswa mampu belajar dan memahami materi yang disampaikan adalah penggunaan media pembelajaran, media yang digunakan adalah media visual. Dengan media visual yang disajikan diharapkan siswa mampu menuangkan gagasan kedalam kalimat dengan baik, mampu berfikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Dengan penggunaan media pembelajaran menjadikan pembelajaran tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, tetapi juga melakukan aktifitas lain seperti mengamati, memeraktekan, dan menganalisis. Sehingga, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi komunikasi yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan pembelajaran yang diharapkan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Hasil belajar merupakan sebuah capaian peserta didik, baik capaian di dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Berutu & Tambunan (2018) Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan siswa setelah menempuh proses belajar. Hasil belajar secara umum dapat dikelompokkan ke dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Menurut Sudjana dalam Berutu & Tambunan (2018) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, pengertian hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Hasil belajar dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotor tidak hanya dilihat secara terpisah-pisah atau fragmentaris, melainkan harus dilihat secara komprehensif. Menurut Bloom dalam Mahananingtyas (2017) mengatakan, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif. Menurut Hamalik dalam Kusumawati & Nursafitri (2022) Hasil belajar adalah hasil usaha seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang diterima setelah



belajar, adapun hasilnya dapat berupa angka, huruf, maupun tindakan dan wujud kongkritnya dapat berupa raport, transkrip nilai, ijazah, piagam, sertifikat atau bentuk-bentuk yang lainnya.

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (ranah kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk dapat jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut (a) Pemahaman Konsep (Ranah Kognitif) yakni pemahaman menurut Bloom dalam buku Ahmad Susanto adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu, 1) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari. 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. 6) Evaluasi, mencakup kemampuan mendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

Selain itu, hasil belajar yang kedua yakni Ranah Afektif (sikap siswa) menurut Krathwohl dalam Kusumawati & Nursafitri (2022) ranah afektif terdiri dari lima level, yaitu, 1) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut. 2) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. 3) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan suatu nilai, menghargai, mengakui, dan membentuk sikap. 4) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup. 5) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

Hasil belajar yang ketiga yakni Ranah Psikomotorik (Keterampilan Proses) menurut Nurjanah (2019) ranah psikomotorik terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan psikomotorik, yaitu 1) Persepsi, yang mencakup kemampuan mendeskripsikan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut. 2) Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. 3) Gerakan terbimbing, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan. 4) Gerakan terbiasa, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. 5) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan. 6) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. 7) Kreativitas, yang mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakasa sendiri.

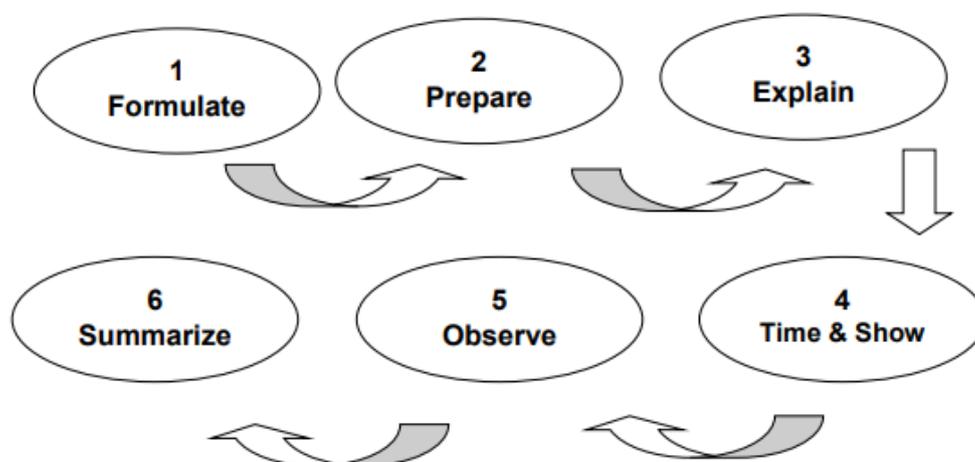
Menurut Yohana (2021) secara umum faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Contoh dari faktor tersebut adalah 1) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan; 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar

peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Karakteristik pada peserta didik di sekolah dasar adalah senang belajar dengan bermain, bergerak, melihat, dan bekerja kelompok untuk menyelesaikan sesuatu dengan secara langsung. Hal tersebut menuntut seorang pendidik untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif, sehingga kelas menjadi hidup saat proses pembelajaran. Pendidik harus lebih kreatif dan inovatif lagi dalam merencanakan pembelajaran dengan mengaitkan model pembelajaran dengan unsur permainan. Demonstrasi adalah satu metode yang dapat digunakan untuk solusi pembelajaran. Metode demonstrasi merupakan pembelajaran yang mempertunjukkan secara langsung objek atau cara melakukan sesuatu untuk menyajikan materi ajar yang dapat ditiru dan dipraktikkan oleh siswa, sehingga dapat mempelajari secara proses. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Sagala (2011), yang menyatakan bahwa metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk mempertunjukkan suatu proses atau cara suatu kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan-bahan pelajaran.

Menurut Yohana (2021) secara umum faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Contoh dari faktor tersebut adalah antara lain, 1) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Menurut Anitah (2014), mengatakan bahwa metode demonstrasi hanya dapat digunakan sebagai 1) membuat konsep atau cara yang abstrak menjadi konkret; 2) menunjukkan sesuatu secara prosedural; 3) meyakinkan alat dan prosedur dapat dijalankan; 4) membangun minat dalam penggunaan alat dan prosedur modifikasi dari pendapat (Huda, 2013).



**Gambar 1.** Langkah Pembelajaran Metode Demonstrasi (Modifikasi dari Huda, 2013)

Terdapat enam langkah yang dapat dilakukan oleh demonstran saat melakukan pembelajaran demonstrasi, yakni; 1) Formulate, yang artinya merumuskan ketercapaian dan ketarampilan yang akan diperoleh dari peserta didik setelah melakukan pembelajaran



metode demonstrasi. 2) Prepare, yang artinya mempersiapkan segala sesuatu yang akan digunakan kebutuhan dalam pebelajaran melalui metode demonstrasi. 3) Explain, yang artinya menjelaskan bagaimana proses dari demonstrasi dan melakukan percobaan terlebih dahulu sebelum dilakukannya demonstrasi. 4) Time dan Show, artinya menentukan waktu pelaksanaan dan menunjukkan langsung kepada peserta didik dengan memberikan contoh. 5) Observe, artinya mengamati bersama dari hasil demonstrasi yang dilakukan oleh peserta didik serta memberikan kesempatan siswa untuk mengomentari baik saat maupun sesudah demonstrasi dilakukan. 6) Summarize, yang artinya memberi kesempatan siswa untuk mengevaluasi diri sendiri, dan memberikan input berupa nilai kemajuan peserta didik. Beberapa hal harus diperhatikan oleh pendidik agar demonstrasi yang dilakukan dapat berjalan dengan optimal adalah menyiapkan secara matang sebelum pembelajaran dimulai, mampu mengelola kelas dan mengkondisikan siswa, menggunakan alat bantu jika diperlukan, dan harus mampu melaksanakan penilaian saat proses pembelajaran. Sedangkan hal-hal yang harus diperhatikan oleh peserta didik adalah harus memiliki motivasi, perhatian dan minat terhadap materi yang akan didemonstrasikan, peserta didik mampu memahami saat proses demonstrasi dari awal hingga akhir, memahami maksud atau tujuan yang materi yang akan didemonstrasikan, serta harus mampu mengidentifikasi kondisi dari alat bantu yang akan digunakan dalam demonstrasi.

Menurut Anitah (2014) berpendapat, dalam setiap metode terdapat kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan penerapan metode demonstrasi. Kelebihan dari metode demonstrasi dijelaskan sebagai berikut; 1) Dengan memperhatikan secara langsung, peserta didik dapat menduplikasi bahan pembelajaran sesuai dengan objek yang sebenarnya. 2) Rasa ingin tahu peserta didik menjadi lebih tinggi. 3) Dengan proses yang sistematis, peserta didik mampu melakukannya. 4) Peserta didik tahu urutan melakukannya secara struktural. 5) Dapat membandingkan langsung dari beberapa objek. Sedangkan kelemahan dari metode demonstrasi adalah; 1) Dengan menduplikasi objek atau cara kerja, peserta didik akan berpikir konkret saja. 2) Tidak efektif dalam melakukan metode demonstrasi, jika peserta didik terlalu banyak dan posisi tempat tidak diatur. 3) Tidak bisa menggunakan alat bantu yang tidak sebenarnya. 4) Kesulitan dan ketidakterampilan peserta didik dalam melakukan demonstrasi.

Sejalan dengan (Majid, 2015), menyatakan bahwa metode demonstrasi memiliki kelebihan menuntut peserta didik untuk lebih aktif pada saat proses pembelajaran, dengan memperhatikan apa yang telah didemonstrasikan, peserta didik akan dapat membandingkan secara langsung antara teori dengan kenyataan, sehingga dapat meyakini kebenaran pada materi pembelajaran tersebut. Kelebihan lainnya yang didapat dari pendapat-pendapat tersebut adalah; 1) Menghindari adanya verbalisme (mengajar peserta didik banyak menghafal), dengan demonstrasi tersebut peserta didik diminta untuk memperhatikan dan mencoba memperagakan secara langsung pada pembelajaran yang disampaikan; 2) Dengan mendemonstrasikan pelajaran peserta didik akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran; 3) Melalui percobaan yang dilakukan secara langsung, akan bisa membandingkan antara teori dengan kenyataannya.

Menurut (Munadi, 2008) menjelaskan analisis terhadap fungsi media pembelajaran ini lebih difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. Pertama, analisis fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran, yakni (1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar; (2) fungsi semantik; (3) fungsi manipulatif. Kedua, analisis fungsi didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (4) fungsi psikologis dan (5)



fungsi sosio-kultural. Sehingga dapat dikatakan media visual adalah alat komunikasi penyalur pesan yang bisa dilihat dan dapat digunakan sebagai bahan untuk mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran *Smart Ticket* berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, siswa yang berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan guru pada saat pembelajaran di kelas dengan cepat dan benar akan mendapatkan satu *Smart Ticket*, semakin banyak siswa berhasil menyelesaikan tugas yang guru berikan maka siswa akan semakin banyak mendapatkan *Smart Ticket*. Di akhir pembelajaran, siswa dapat menukarkan *Smart Ticket* kepada guru untuk mendapatkan sebuah *reward* atau penghargaan. Keunggulan dari penggunaan media *Smart Ticket* ini adalah selain karena praktis dan efisien karena bisa digunakan berkali-kali, juga karena *reward* atau penghargaan yang bisa didapatkan siswa setelah mendapatkan *Ticket*, siswa dapat menukarkan dengan *reward* yang sangat bervariasi sesuai dengan keinginan guru. Guru bisa memberikan buku, pensil, makanan, dan lain sebagainya.

Dari berbagai teori yang telah dipaparkan di atas, maka hasil penelitian yang dapat dirumuskan yakni hasil belajar merupakan ukuran yang menyatakan seberapa jauh proses pembelajaran yang dicapai oleh siswa pada materi yang telah diajarkan setelah proses pembelajaran berlangsung dalam kurun waktu yang telah ditentukan. Pada kegiatan pembelajaran, faktor pendukung tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya adalah bagaimana seorang pendidik menggunakan metode dan media mengajar yang cocok, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tersebut. Salah satu metode yang dapat digunakan pendidik saat mengajar pada pembelajaran di dalam kelas adalah metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran *Smart Ticket*. Melalui metode dan media tersebut, penulis berharap dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar dari peserta didik, karena dalam proses pembelajaran pendidik mendemonstrasikan dan menunjukkan secara langsung kepada siswa tentang suatu proses, benda maupun situasi tertentu, sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuannya pada materi tersebut secara optimal. Selain itu peran media pembelajaran *Smart Ticket* dapat membantu dalam menyampaikan materi tersebut kepada peserta didik secara menarik pada pembelajaran tatap muka.

## **KESIMPULAN**

Sebagai tenaga pendidik kita harus bisa menyesuaikan dan berperan lebih dalam memberikan fasilitas dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Terlebih pada masa pandemi saat ini, mau tidak mau sebagai seorang pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna kepada peserta didiknya dengan melalui inisiatif, inovasi, maupun kreatifitas yang dimilikinya. Salah satu metode dan media yang memungkinkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna pada pembelajaran jarak jauh seperti saat ini adalah melalui metode demonstrasi berbantuan dengan media pembelajaran *Smart Ticket*. Metode demonstrasi menyajikan materi pembelajaran dengan mempertunjukkan secara langsung objek atau cara melakukan sesuatu yang dapat ditiru dan dipraktikkan oleh peserta didik secara seksama, sehingga peserta didik akan memaknai materi ajar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dengan bantuan dari media pembelajaran *Smart Ticket* untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menarik simpati belajar peserta didik. Dengan desain solusi tersebut diharapkan pula dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT).



Mengingat ini adalah kajian teoritik sementara yang dilakukan penulis, maka untuk mengetahui kebenarannya dibutuhkan sebuah tindak lanjut berupa penelitian yang menyatakan bahwa melalui metode demonstrasi dengan bantuan media pembelajaran Smart Ticket ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Selain itu, pengembangan dari penelitian lain melalui hasil kajian penulis sangat diharapkan adanya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aras, I., Hermansyah, H. & Darmayasa, J.B. (2021). Pembelajaran Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Menggunakan Garis Bilangan. *AlKhwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 9 (1) 1328. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v9i1.1339>.
- Arita, S., & Arita, S. P. (2017). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 6(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v6i2.3340>.
- Berutu, M. H. A., & Tambunan, M. I. H. (2018). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus*, 1(2), 109. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v1i2.351>
- Hulu, I. (2021). Pembelajaran Kombinasi pada PTMT Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX-C SMPN 1 Seberida. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).
- Kusumawati, N., & Nursafitri, M.D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup Pada Kelas VISDN Bongsopotro 01. *Al Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 456. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.1007>
- Lado, H., Muhsetyo, G., & Sisworo. (2016). Penggunaan Media Bungkus Rokok untuk Memahami Konsep Barisan dan Deret Melalui Pendekatan RME. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–2.
- Mahananingtyas, E. (2017). Hasil Belajar Kognitif, Afektif dan Psikomotor melalui penggunaan jurnal belajar PGSD. *Prosiding Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*, 192–200.
- Masyithoh, D., & Arinanti, N. (2021). ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATA (PTMT) PADA ERA NEW NORMAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MADRASAH ALIYAH. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13, 160–167.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>
- Syafi'i, F.F. (2022). MERDEKA BELAJAR: SEKOLAH PENGGERAK | Syafi'i | PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1049>
- Yohana, C. (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN. *Analisis Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan*, 07, 89–102.