



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 5 Nomor 2 April 2023 Halaman 1184 - 1192

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Riswanto Pakaya^{1✉}, Candra Cuga², Hakop Walangadi³

Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : riswantopakaya@gmail.com¹, candracuga@ung.ac.id², hakopwalangadi@ung.ac.id³

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS melalui pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa sebagai sumber belajar di Kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar di Kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. Pada siklus I siswa yang mencapai nilai ≥ 70 berjumlah 11 orang dari 15 siswa dengan persentase 73%. Kemudian mengalami peningkatan kembali pada Siklus II siswa yang mencapai nilai ≥ 70 sebanyak 13 orang dengan persentase 87%. Dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. Sesuatu yang dipelajari melalui Rumah Adat Dulohupa sebagai sumber belajar Pada Pembelajaran IPS Menjadi lebih nyata, lebih faktual dan keberadaannya dapat dipertanggungjawabkan. Dengan Pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar Siswa dapat memahami dan Menginternalisasikan nilai-nilai kebudayaan Setempat.

Kata Kunci: Rumah Adat Dulohupa, Hasil Belajar, IPS.

Abstract

The purpose of this study was to improve student learning outcomes in social studies learning through the use of the Dulohupa Traditional House as a learning resource in Class IV SDN 4 Batudaa, Gorontalo Regency. This type of research is classroom action research which consists of 2 cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The results showed that the use of the Dulohupa Traditional House as a Learning Resource in Class IV SDN 4 Batudaa Gorontalo Regency could improve student learning outcomes in social studies learning. In the first cycle, students who achieved a score of 70 were 11 out of 15 students with a percentage of 73%. Then there was an increase again in Cycle II, students who achieved a score of 70 as many as 13 people with a percentage of 87%. It can be concluded that the use of the Dulohupa Traditional House as a Learning Resource can improve student learning outcomes in social studies learning. Something that is learned through the Dulohupa Traditional House as a learning resource in Social Studies Learning becomes more real, more factual and its existence can be accounted for. By Utilizing the Dulohupa Traditional House as a Learning Source, students can understand and internalize local cultural values.

Keywords: Dulohupa Traditional House, Learning Outcomes, Social Sciences.

Copyright (c) 2023 Riswanto Pakaya, Candra Cuga, Hakop Walangadi

✉ Corresponding author :

Email : riswantopakaya@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.3225>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Guru memegang peranan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran dikatakan berhasil dan bermutu apabila semua atau setidak-tidaknya sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, dan sosial dalam proses pembelajaran, selain menunjukkan semangat belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, kemandirian, dan kepercayaan diri. Pembelajaran yang berhasil dan berkualitas tidak lepas dari peran guru dan siswa. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensinya. Salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran adalah pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS yang cakupannya luas dan variatif serta menuntut kurikulum dengan materi pembelajaran yang harus diajarkan kepada siswa, guru mengalami kesulitan dalam menyajikan bahan ajar IPS dengan baik, ditambah lagi dengan cara penyampaian materi pembelajaran yang kurang menarik sehingga tidak memotivasi siswa dalam belajar. Selain itu, suasana belajar yang membosankan menjadi salah satu penyebab rendahnya respon siswa dalam belajar. Selama proses pembelajaran, siswa kurang aktif dan suasana pembelajaran terasa membosankan. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi kurang fokus dan berbicara selama proses pembelajaran. Penyajian materi pembelajaran IPS di kelas yang kurang bervariasi, dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak semangat dalam belajar. Jika siswa kurang antusias dan memiliki motivasi yang rendah, kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam kegiatan pembelajaran IPS. Hal tersebut terbukti dari kurangnya motivasi belajar siswa dan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada saat didalam kelas masih terdapat 8 Orang Siswa (53%) dari 15 Orang siswa yang nilainya tidak mencapai standar ketuntasan belajar yaitu nilainnya berada dibawah KKM ≤ 70 . Hal ini masih sangat kurang dari indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu 80%. Kondisi tersebut disebabkan karena Guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah sehingga siswa hanya menjadi pendengar tanpa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, hanya beberapa saat memperhatikan kemudian ramai dan bercanda. dan tidak adanya tugas-tugas yang menantang siswa untuk berpikir dan membuat karya dan tidak terdapat media lain yang mendukung proses pembelajaran. Pada kondisi ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan sangat tergantung kepada guru, karena tidak terlatih untuk berbuat sesuatu seperti menemukan, mengembangkan dan menyampaikan ide/ gagasannya. sehingga upaya untuk dapat melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar IPS masih Kurang.

Guru hanya menggunakan Buku tematik sebagai satu-satunya sumber belajar pada pembelajaran IPS dalam buku tematik kelas IV semester Genap Tema 7 subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku) pada pembelajaran IPS yang membahas mengenai topik keragaman Budaya di Indonesia. Pada buku tersebut hanya menjelaskan Nama Rumah Adat dan pakaian adat di provinsi lain tanpa menyinggung Rumah adat dan pakaian adat yang ada di daerah tempat tinggal siswa, padahal siswa dituntut untuk menjelaskan keunikan-keunikan dari masing-masing kebudayaan di daerah tempat tinggal siswa. Jika semua siswa hanya mempelajari materi rumah adat dan pakaian adat yang ada di buku maka siswa hanya mengetahui apa yang mereka lihat dan baca. Padahal, provinsi di indonesia ada 34 provinsi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu alternatif yang dilakukan adalah dengan pemanfaatan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar Pada Pembelajaran IPS di kelas IV. Mengenalkan rumah adat dulohupa kepada siswa akan jauh lebih baik dan lebih kontekstual dengan pembelajaran sebagaimana definisi dari Rumah tradisional merupakan suatu bangunan dengan struktur, cara pembuatan, bentuk dan fungsi serta ragam hias yang memiliki ciri khas tersendiri, diwariskan secara turun-temurun dan dapat digunakan untuk melakukan kegiatan kehidupan oleh penduduk sekitarnya (Said, 2004). Sedangkan menurut (Rahmatia, 2002) rumah tradisional dapat dikatakan rumah adat, suatu tingkah laku masyarakat setempat dalam kegiatan membangun rumah, dari

turun temurun waktu memiliki keunikan atau ciri khas tersendiri yang dipertahankan sejak dulu, rumah tradisional atau rumah adat umumnya karakteristiknya menggunakan material setempat. Namun menurut pendapat (Okki, 2016) arsitektur tradisional merupakan bagian kehidupan dari masyarakat yang memiliki tinggi nilai-nilai keluhuran, tak lepas dari cara ataupun kebiasaan yang sudah ada terdahulu. Disisi lain menurut (Y.B., 1992), tata wilayah bangunan arsitektur tidak diarahkan pertama kali untuk menikmati rasa dari estetika bangunan, tetapi terutama demi kelangsungan hidup secara kosmis. Dari beberapa teori tersebut maka perlu pemanfaatan rumah adat dulohupa untuk siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS.

Pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa akan lebih bermakna dan sangat cocok untuk dikenalkan kepada siswa, disebabkan para siswa akan dihadapkan dengan peristiwa atau pengalaman yang akan dialami secara nyata dan kebenarannya dapat dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu pemanfaatan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo.

Pemanfaatan Rumah Adat dulohupa sebagai sumber belajar pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sangat penting karena pembelajaran IPS di Sekolah Dasar terdapat berbagai materi yang akan dipelajari oleh siswa salah satunya adalah materi tentang kebudayaan. Menurut (Andikasari, Tanzimah, & Suryani, 2022) Pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar terdapat berbagai materi yang akan dipelajari oleh peserta didik salah satunya adalah materi tentang kebudayaan. kebudayaan / budaya merupakan suatu hasil pikiran, budi dan karya cipta insan (manusia) dari interaksi antara anggota masyarakat maupun masyarakat dengan alam. Keberagaman budaya yang dimiliki tercermin pada kehidupan sehari hari, contohnya bahasa daerah, pakaian adat, rumah adat dan masih banyak lainnya.

Menurut (Anggreani, 2021) Indonesia merupakan negara kepulauan yang luas dan memiliki keragaman kebudayaan. warisan kebudayaan tersebut sudah berkembang dari beribu abad tahun yang lalu. Warisan kebudayaan tersebut beragam dan mempunyai kekhasan masing-masing. Warisan budaya tersebut memuat: nilai luhur, nilai kebaikan, teknologi, arsitektur, kesenian, dll. Aktivitas masyarakatnya pun berpegang teguh pada nilai-nilai kebudayaan tersebut yang dulturunkan secara turun temurun, misalnya nilai kesopanan, keramahan, gotong royong, dsb. (Widiyanto & Yudianto, 2018) Keragaman budaya (*culturediversity*) dan hayati (*biodiversity*) wilayah tersebut menjadi hipotesis awal dalam mengkaji pemanfaatannya sebagai sumber dan media pembelajaran terbaru bagi pelajaran IPS SD. (Wandari, Kamid, & Maison, 2018) menyebutkan dengan pembelajaran budaya dapat memberikan dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu penelitian yang mengupayakan perbaikan pelaksanaan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dengan memanfaatkan Rumah Adat Dulohupa sebagai sumber belajar. Hal ini penting dilakukan agar hasil dan kualitas pembelajaran IPS dapat memperoleh hasil belajar yang meningkat. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang Berjudul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo”**.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena penelitiannya dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi didalam kelas. Peneliti mencoba Untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa sebagai sumber belajar pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo. (PTK) dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dengan cara berulang-ulang dalam wujud siklus penelitian. Tiap siklus selalu terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Wiriaatmadja, 2008).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo pada semester genap Tahun Ajaran 2021/2022. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo. Dengan jumlah siswa 15 orang yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Adapun hal yang akan dijadikan obyek pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo Pada Pembelajaran IPS Tema 7 Subtema 2 Semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan Tes, Observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru, Aktivitas Siswa, dan Hasil Belajar IPS dengan Menerapkan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar

No	Data	Siklus I	Siklus II
1.	Aktivitas Guru	96,73%	97,82%
2.	Aktivitas Siswa	81,67%	86,67%
3.	Hasil Belajar Siswa	73%	87%

Data setelah pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar Selalu Menunjukkan Peningkatan yang signifikan.

Aktivitas guru: Jumlah Skor Aktivitas guru pada siklus I secara keseluruhan adalah 89 atau 96,73 %. Hasil ini dikatakan dalam kriteria penilaian sangat baik. Jumlah Skor aktivitas guru pada siklus II secara keseluruhan adalah 90 atau 97,82% dikategorikan sangat baik dari 23 Aspek yang diamati.

Aktivitas siswa: Jumlah Skor aktivitas siswa pada siklus I secara keseluruhan adalah 49 atau 81,67%. Jumlah Skor aktivitas siswa pada siklus II secara keseluruhan adalah 52 atau 86,67%. Dikategorikan Sangat Baik dari 15 aspek yang diamati.

Hasil Belajar: Pada siklus I hasil belajar siswa telah terjadi peningkatan. Hal itu dapat dilihat dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa sebelum pemanfaatan rumah adat dulohupa sebagai sumber Belajar dari kondisi awal 62,67 sekarang menjadi 68,67 pada siklus I dengan kriteria cukup. Siswa yang mencapai kriteria ketuntasan Minimal 70 hanya 11 orang atau 73% dari 15 orang siswa, Sedangkan 4 orang atau 27% siswa lainnya tidak mencapai standart ketuntasan belajar. Hal ini masih sangat kurang dari indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu 80%.

Pada siklus II hasil belajar siswa telah terjadi peningkatan. Hal itu dapat dilihat dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 68,67 dengan kriteria cukup (hasil tes setelah menerapkan pemanfaatan Rumah Adat dulohupa Sebagai Sumber Belajar pada siklus I), sekarang menjadi 75,33 dengan kriteria penilaian tinggi (hasil tes setelah menerapkan pemanfaatan Rumah Adat dulohupa Sebagai Sumber Belajar pada siklus II). Siswa yang mencapai kriteria ketuntasan belajar dengan KKM 70 pada siklus II adalah 13 orang atau 87% dari 15 orang siswa. Sedangkan 2 orang atau 13% siswa lainnya tidak mencapai standart ketuntasan belajar. Hal ini berarti bahwa ketuntasan pembelajaran IPS dengan menerapkan pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa sebagai sumber belajar pada siklus I dan siklus II selalu mengalami peningkatan dan telah mencapai target peneliti yaitu 80%.

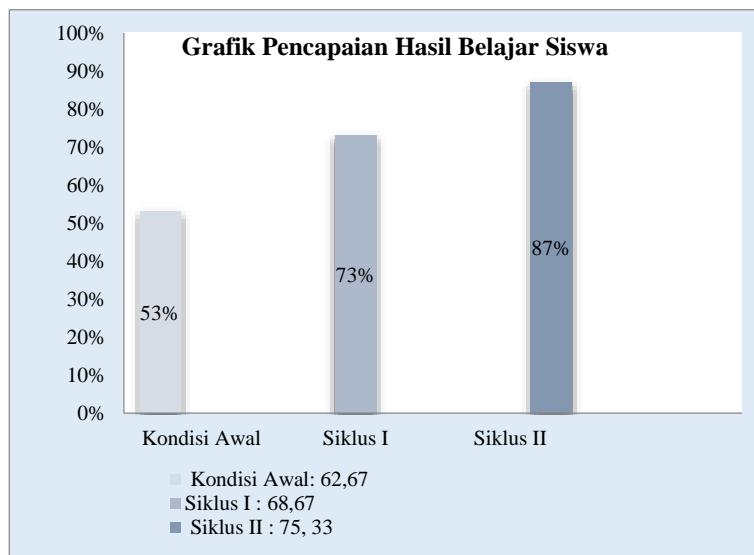
Perbaikan: Hal-hal yang harus diperbaiki guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I adalah Guru harus mampu meningkatkan lagi agar semua siswa aktif untuk bertanya tentang apa yang belum mereka pahami dan mampu menjawab pertanyaan dari guru, untuk mengatasi masalah tersebut guru perlu memperbaiki proses pembelajaran pada pertemuan selanjutnya yaitu dengan cara memberikan *Reward* atau semangat dan motivasi lainnya agar siswa aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

Kemudian guru harus lebih memperhatikan dan mengarahkan siswa agar fokus dan berkonsentrasi dalam mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dalam menyelesaikan LKS dan mengarahkan siswa mempersentasikan hasil LKS tersebut. Untuk Pertemuan Selanjutnya Guru memberikan materi pakaian adat di indonesia dan dilingkungan setempat dengan memanfaatkan lingkungan rumah adat dulohupa untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II. Pada Siklus II sudah tidak terdapat kendala lagi.

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa pada kondisi awal, hasil belajar siswa siklus I dan Siklus II Seperti pada tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel 2. Nilai Rata-rata Siswa

No	Deskripsi Nilai	Nilai Rata-rata
1.	Kondisi Awal	62,67
2.	Siklus I	68,67
3.	Siklus II	75,33



Gambar 1. Grafik Pencapaian Hasil Belajar Siswa

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian maka peneliti tidak menemukan lagi kelemahan pada proses pembelajaran dan penelitian ini dilaksanakan sampai dengan siklus II. Sehingga peneliti mempunyai kesimpulan bahwa pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar sangat cocok diterapkan pada pembelajaran IPS khususnya pada Tema 7 Subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku).

Menurut (Prastowo, 2011), sumber belajar adalah meliputi semua sumber baik berupa data, orang atau benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi peserta didik. (Heribertus, 2009) sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat menghasilkan pengalaman belajar bagi anak didik, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, yang berupa pengalaman atau peristiwa, atau benda alam dan buatan. dapat kita simpulkan bahwa sumber belajar merupakan segala sesuatu di luar diri siswa yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan proses pembelajaran sehingga mampu memperkaya pengalaman belajar siswa.

Menurut (Herawati, Alvionita, & Syukur, 2022) Rumah adat merupakan rumah tradisional yang memiliki ciri khusus masing-masing budaya dalam sebuah komunitas suku/masyarakat dalam suatu daerah. Rumah adat diindonesia beraneka ragam sesuai dengan sejarah, warisan, dan budaya yang ada pada masing-masing daerah.

Rumah Adat Dulohupa adalah rumah adat atau rumah tradisional indonesia yang berasal dari Provinsi Gorontalo. Penduduk gorontalo menyebut Dulohupa dengan Nama Yiladia Dulohupa Lo Ulipu Hulondhalo. (Arimbi, 2017) Rumah Adat Dulohupa berbentuk rumah panggung yang badannya terbuat dari papan dan struktur atap bernuansa daerah gorontalo. Selain itu, Rumah adat dulohupa juga dilengkapi pilar-pilar kayu sebagai hiasan serta lambang dari rumah adat gorontalo. Rumah ini memiliki dua tangga yang berada di bagian kiri dan kanan yang disebut tolithu. Pada rumah adat dulohupa terdapat beberapa jenis pilar, yaitu pilar utama atau *wolih* bejumlah 2 buah, pilar depan berjumlah 6 buah, dan pilar dasar atau potu berjumlah 32 buah.

(Heryati & Abdul, 2014) Rumah adat dulohupa berbentuk panggung yang merupakan penjabaran dari badan manusia, yaitu atap menggambarkan kepala, panjang rumah menggambarkan badan, dan pilar penyangga menggambarkan kaki. Selain itu, sikap dan tindakan masyarakat gorontalo tersiat dalam bentuk arsitektur rumah panggung gorontalo yang memiliki nilai-nilai yang mengatur relasi manusia dengan sang pencipta, alam, sesama dan diri sendiri.

(Trumansyahjaya & Tatura, 2018) Pemahaman nilai budaya yang dipesankan itu biasanya lahir melalui simbol-simbol dari berbagai macam hias rumah adat indonesia dari suatu masyarakat gorontalo yang mengandung kekayaan budaya sehingga sangat menarik nilainya seperti pada suku-suku yang ada di Indonesia.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan pemanfaatan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar pada pembelajaran IPS. Tujuan pemanfaatan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS sehingga siswa dapat memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai budaya di daerah setempat.

Menurut (Widiyanto & Yudianto, 2018) Pembelajaran IPS memiliki ruang lingkup yang luas seperti fenomena di lingkungan sekitar seperti keragaman budaya dan hayati. Kebudayaan dapat diperkenalkan dengan berbagai cara, salah satu cara yaitu dengan mengintegrasikan pada materi pembelajaran. Kebudayaan dapat diintegrasikan pada materi pembelajaran IPS. Kebudayaan dengan pembelajaran IPS adalah suatu unsur yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPS yang mempelajari tentang kebudayaan dan kehidupan sehari-hari sehingga dengan memanfaatkan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar pada pembelajaran IPS di sekolah dasar sangat penting terutama dalam mempelajari tentang kebudayaan.

Menurut (Sudjana & Rivai, 2007) lingkungan sosial sebagai sumber belajar berkenaan dengan interaksi manusia dengan kehidupan bermasyarakat, seperti organisasi sosial, adat dan kebiasaan, mata pencakarian, kebudayaan, pendidikan, kependudukan, struktur pemerintahan, agama dan sistem nilai.

Pembelajaran dengan memanfaatkan Rumah Adat Dulohupa sebagai sumber belajar sangat sesuai dengan karakteristik Pembelajaran IPS. Menurut (Suhanadji & Waspodo, 2003) karakteristik pembelajaran IPS yang membedakan dengan pembelajaran ilmu-ilmu sosial lainnya adalah : (a) IPS merupakan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu). Hal ini sesuai dengan pembelajaran dengan memanfaatkan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. (b) Penelaah dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja melainkan bersifat komprehensif (meluas). (c) Mengutamakan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai untuk pembelajaran IPS dengan memanfaatkan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar karena siswa itu berperan aktif dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai pengelola kelas dan mengkondisikan siswa pada waktu pembelajaran di luar.

Aktivitas Guru: Observasi aktivitas guru selama pembelajaran dengan memanfaatkan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar dari Siklus I sampai Siklus II telah mengalami peningkatan yang signifikan. Dikarenakan guru memberikan materi pelajaran dengan memanfaatkan obyek yang ada disekitar siswa sehingga materi pelajaran yang diberikan oleh guru melalui obyek tersebut bersifat nyata dan akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dari guru.

Menurut (Sudjana & Rivai, 2013) pengalaman seseorang dapat diperoleh melalui pengalaman langsung maupun tidak langsung. Semakin langsung obyek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan yang diperoleh, semakin tidak langsung obyek yang dipelajari, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.

Jadi dalam pembelajaran guru dituntut menyajikan materi sesuai dengan pengamatan yang ada diluar kelas dan kehidupan siswa melalui pemanfaatan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar. Pembelajaran dengan memanfaatkan rumah adat dulohupa harus memperhatikan materi yang akan dipelajari, pemilihan materi sangat diperlukan dalam pembelajaran IPS. Dengan pemanfaatan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar Siswa dituntut untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka dengan pengalaman nyata mereka. Hal ini dapat meningkatkan daya ingat siswa sesuai dengan pengalaman yang telah dialaminya karena pengetahuan diperoleh siswa melalui proses konstruksi, bukan hasil pemberitahuan. Pengetahuan dari hasil pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang berarti. Hal ini sesuai dengan pola pembelajaran IPS yang menekankan pada unsur pendidikan dan pemberian kemampuan kepada siswa. Penekanan belajar tidak sebatas memberikan upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat di lingkungannya.

Aktivitas Siswa: Observasi aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran IPS dengan pemanfaatan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar dari siklus I sampai Siklus II telah mengalami peningkatan yang signifikan.

Pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa ini sangat sesuai diajarkan untuk anak SD khususnya pada pelajaran IPS. Karena dalam kelas kontekstual, keterampilan siswa diasah sedemikian rupa sehingga siswa bukan hanya mendapatkan materi tetapi juga mendapatkan keterampilan. Salah satu karakteristik IPS adalah mengutamakan peran aktif siswa.

Kunci utama karakteristik dalam pembelajaran IPS adalah bagaimana cara mendidik kecerdasan sosial siswa yang mampu berfikir kritis, mempunyai keterampilan, dan dapat bersosialisasi dengan lingkungan. Oleh karena itu dengan pemanfaatan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar akan memberikan dampak positif kepada siswa sehingga siswa mampu berfikir kritis, mempunyai keterampilan dan dapat bersosialisasi dengan lingkungan.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa melalui pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa sebagai sumber belajar menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Timbulnya rasa semangat siswa ini karena proses pembelajaran melalui pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa dilengkapi dengan adanya media nyata yaitu rumah adat dan pakaian adat, sehingga siswa menjadi semangat dan tertarik memperhatikan penjelasan guru. Dengan adanya media nyata tersebut memudahkan siswa untuk memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Data Hasil Belajar Siswa: Hasil tes siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran IPS sebelum penelitian sampai siklus II dalam Pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa Sebagai Sumber Belajar telah mengalami peningkatan yang signifikan.

(Azhar, 2014) menyatakan bahwa “hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (kongkret); Kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak),”Proses pembelajaran terasa lebih mengesankan bagi siswa. Hal ini disebabkan karena siswa kelas IV SD pada umumnya sedang berada pada tahap operasional konkret, sebagaimana yang dinyatakan oleh Piaget yang bahwa anak pada tahap ini sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya objek fisik yang ada saat ini (karena itu disebut tahap

operasional konkret). Namun, tanpa objek fisik dihadapan mereka, anak-anak masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

(Sapriya, 2011) Program pendidikan IPS yang komprehensif adalah program yang mencakup empat dimensi salah satunya adalah dimensi keterampilan (*skills*) pendidikan IPS sangat memperhatikan dimensi keterampilan disamping pemahaman dalam dimensi pengetahuan. Kecakapan mengolah dan menerapkan informasi merupakan keterampilan yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat demokratis. Oleh karena itu, diperlukan keterampilan yang menjadi unsur dalam dimensi IPS dalam Proses pembelajaran IPS.

Selain itu IPS membahas atau berhubungan dengan lingkungan sosial, hal ini sesuai dengan pembelajaran dengan pemanfaatan rumah adat dulohupa yang mementingkan pelajaran di luar kelas serta berhubungan langsung dengan lingkungan sosial. IPS merupakan pengetahuan terapan yang dilaksanakan dalam kegiatan instruksional disekolah-sekolah guna mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran antara lain untuk mengembangkan kepekaan anak terhadap sosial disekitarnya. Ilmu pengetahuan sosial berfungsi sebagai ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan sikap tentang gejala-gejala sosial, serta kemampuan tentang perkembangan masyarakat indonesia dan masyarakat dunia dimasa lampau dan masa kini, hal ini sesuai dengan materi yang dipelajari dalam penelitian ini yaitu materi tentang keanekaragaman budaya. Dalam materi tersebut siswa dapat mempelajari keanekaragaman budaya yang ada di indonesia dan di daerah setempat, dengan pemanfaatan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar siswa dapat memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai kebudayaan setempat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

KESIMPULAN

Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan Rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan memanfaatkan rumah adat dulohupa sebagai sumber belajar ini dipilih karena sangat cocok dengan pembelajaran IPS diKelas IV padaTema 7 (Indahnya Keragaman di negeriku) Subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku) Materi Rumah Adat dan Pakaian Adat. Di dalam rumah adat dulohupa tersebut terdapat pakaian adat sehingga proses belajar mengajar pada materi rumah adat dan pakaian adat lebih bermakna karena siswa dihadapkan pada peristiwa dan keadaan yang sebenarnya secara alami. Sesuatu yang dipelajari melalui pemanfaatan Rumah Adat Dulohupa sebagai sumber belajar menjadi lebih nyata, lebih faktual dan keberadaannya lebih dapat dipertanggungjawabkan dan akan memberi dampak langsung dan pengaruh penting bagi minat dan hasil belajar siswa yang lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing, dosen penguji, pihak kampus Universitas Negeri Gorontalo dan pihak Sekolah SDN 4 Batudaa Kabupaten Gorontalo yang telah membantu penyelesaian penulisan artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- ANDIKASARI, L. M., TANZIMAH, & SURYANI, I. (2022). ANALISIS PEMAHAMAN KONSEP IPS PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 01 TANJUNG TEBAT. *JURNAL PRODI PGSD FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*.
- Anggreani, C. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Bermuatan Budaya Lokal Untuk Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* .
- Arimbi, K. R. (2017). *34 Rumah Adat Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa.

- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Herawati, A. D., Alvionita, K. A., & Syukur, T. A. (2022). Eksplorasi Kajian Etnomatematika Pada Rumah Adat Dulohupa Gorontalo. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Heribertus, D. (2009). *Pendidikan Religiositas: Gagasan, Isi, Dan Pelaksanaannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Heryati, H., & Abdul, N. N. (2014). Kearifan Lokal Pada Arsitektur Vernakular Gorontalo: Tinjauan Pada Aspek Budaya Dan Nilai-Nilai Islam. *El-Harakah (Terakreditasi)*, 151-173.
- Okki, D. H. (2016). Identifikasi Perubahan Arsitektur Rumah Tradisional . *E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahmatia. (2002). *Arsitektur Dan Desain* . Yogyakarta: Fakultas Dakwah Uin Kalijaga .
- Said, A. A. (2004). *Toraja Simbolisme Unsur Visual Rumah Tradisional*. Jogyakarta : Ombak.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan Ips*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Cv Sinar Baru.
- Suhanadji, W., & Waspodo, T. (2003). *Pendidikan Ips*. Surabaya: Percetakan Insan Cendikia.
- Trumansyahjaya, T., & Tatura, L. S. (2018). Studi Proses Tradisi Membangun Rumah Tinggal Gorontalo Terhadap Kebudayaan Gorontalo. *Tesa Arsitektur*, 84-93.
- Wandari, A., Kamid, K., & Maison, M. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pada Materi Geometri Berbasis Budaya Jambi Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 47-55.
- Widiyanto, R., & Yudianto, A. (2018). Identifikasi Kearifan Lokal/Culturediversity Dan Keragaman Hayati/Biodiversity Rumah Adat Tago Anjing Sebagai Media Dan Sumber Pembelajaran Ips Sd. *Baturaja Journal Of Educational Technology*, 126-129.
- Wiriaatmadja, R. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas, Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Y.B., M. (1992). *Wastu Citra*. Jakarta: Penerbit Pt Gramedia Pustaka Utama .