

**MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPA MELALUI PELAKSANAAN
METODE KARYA WISATA DENGAN BERMAIN SAMBIL BELAJAR
DAN METODE BERCEKITA SISWA KELAS I SEMESTER II
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BATUBULAN
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

**DESAK MADE ROTI
NIP: 19630512 198304 2 008**

ABSTRACT

This research was conducted in Batubulan Public Elementary School 1 in Class I Semester II of the 2018/2019 Academic Year in which the ability of students for science subjects was still low. The purpose of this class action research is to improve the science learning achievement through the field trip method by learning while playing and the method of story telling for the first semester students of the second semester of SD Negeri 1 Batubulan in the academic year 2018/2019. The data collection method is a learning achievement test. The data analysis method is descriptive.

The results obtained from this study are the use of the method of field trip by learning while playing and the method of storytelling can improve student achievement. This is evident from the results obtained initially 65.65 after being given action in the first cycle increased to 69.56 and in the second cycle increased again to 78.04. The conclusion obtained from this research is the use of the method of field trips by learning while playing and the method of storytelling can improve student achievement.

Keywords: Tourism Work and Storytelling Method, Learning Achievement

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Batubulan di Kelas I Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 yang kemampuan siswanya untuk mata pelajaran IPA masih rendah. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar IPA melalui metode karya wisata dengan belajar sambil bermain dan metode bercerita siswa kelas I semester II SD Negeri 1 Batubulan tahun pelajaran 2018/2019. Metode pengumpulan datanya adalah tes prestasi belajar. Metode analisis datanya adalah deskriptif.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan metode karya wisata dengan belajar sambil bermain dan metode bercerita dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada awalnya 65,65 setelah diberikan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 69,56 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 78,04. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan metode karya wisata dengan belajar sambil bermain dan metode bercerita dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata kunci: Metode Karya Wisata dan Metode Bercerita, Prestasi Belajar

PENDAHULUAN

Pembangunan nasional dilaksanakan dalam rangka membangun manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan masyarakat Indonesia

seluruhnya. Hal ini berarti bahwa pembangunan itu tidak hanya mengejar lahiriah seperti sandang, pangan, perumahan, kesehatan, dan sebagainya

atau kepuasan batiniah saja seperti pendidikan, rasa aman, bebas mengeluarkan pendapat dan sebagainya, melainkan juga keselarasan, keserasian, dan keseimbangan antara keduanya.

Dalam rangka menciptakan manusia seutuhnya maka pembangunan pendidikan merupakan bidang yang penting untuk mendapatkan prioritas. Hubungan dengan hal tersebut, maka pendidikan memerlukan konsep yang baku sehingga pelaksanaan sistem pendidikan dapat menciptakan manusia yang siap pakai.

Tujuan pendidikan nasional berdasarkan UU sistem pendidikan nasional tahun 2003 dinyatakan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (SPN, 2003:7).

Guru wajib menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis, berkomitmen meningkatkan mutu pendidikan, memberi tauladan, menjaga nama baik lembaga. Guru berperan

untuk mampu melakukan interaksi, pengasuhan, mengatur tekanan, memberi fasilitas, perencanaan, pengayaan, menangani masalah, membimbing dan memelihara. Dengan guru memahami tugas-tugas tersebut dan memahami apa yang mesti dilakukan tentu saja kondisi yang diharapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar akan dapat terlaksana dengan baik. Selain memahami hal-hal tersebut, guru juga harus mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan anak (H. Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan (2013: 30-32).

Dari semua kutipan di atas jelaslah kondisi yang diharapkan dalam pembelajaran bagi anak-anak SD, untuk itu guru harus mampu melaksanakannya agar peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai sesuai harapan. Kenyataan yang ada di lapangan ternyata tidak sesuai dengan semua harapan tadi, ini terlihat pada data awal penilaian kemampuan berbahasa anak SD Negeri 1 Batubulan kelas I pada semester II tahun ajaran 2018/2019 yang diukur menggunakan kriteria penilaian bercerita setelah dilakukan metode karya wisata. Mengacu kriteria penilaian yang ditetapkan, kemampuan mereka baru mencapai rata-rata 65,65.

Kondisi tersebut jika dibiarkan, dapat memunculkan masalah baru yang lebih serius dan dikhawatirkan dapat

mengganggu perkembangan kemampuan anak secara menyeluruh. Sehingga sebagai seorang guru harus berupaya untuk memecahkan masalah yang ada. Untuk hal tersebut peneliti mencoba mengintensifkan penggunaan metode karya wisata dan metode bercerita untuk mengupayakan peningkatan prestasi belajar anak.

Rumusan Masalah penelitian ini adalah Apakah model pembelajaran Tematik melalui metode karya wisata yang dibantu dengan metode bercerita dapat meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas I SD Negeri 1 Batubulan? Sedangkan tujuannya adalah Untuk meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas I Semester II SD Negeri 1 Batubulan tahun pelajaran 2018/2019 melalui model pembelajaran Tematik dibantu dengan metode karya wisata dan bercerita dalam pembelajaran.

Sehubungan dengan adanya temuan menyangkut rendahnya pencapaian hasil belajar IPA siswa kelas I Semester II tahun pelajaran 2018/2019, maka peneliti berupaya untuk meningkatkan pembelajarannya dengan memilih metode karya wisata dengan bermain sambil belajar dan metode bercerita .

Depdiknas (2009, Modul 3: 35-36) menjelaskan bahwa dalam metode karya wisata, lingkungan dan masyarakat dapat digunakan untuk belajar. Siswa tidak hanya belajar di dalam kelas karena karya wisata akan

memperluas pengalaman siswa, berupa kunjungan yang direncanakan ke suatu objek untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Apabila karya wisata mau berhasil maka guru harus mempersiapkan sebaik-baiknya, untuk itu guru harus mengetahui yang akan dilihat serta informasi apa yang mau didapat. Survey awal diperlukan oleh guru untuk mendapat informasi yang tepat mengenai apa yang akan dipelajari siswa. Guru harus menyiapkan bentuk tugas bagi siswa baik secara individual maupun secara kelompok. Hasil dari pelaksanaan berupa wisata, selain dilaporkan dalam bentuk karya tulis, sebaiknya dibahas dalam diskusi sehingga menghasilkan suatu persepsi yang benar dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Persepsi tersebut terutama merupakan materi penunjang yang dapat memperluas wawasan siswa terkait dengan konten dalam materi pelajaran.

Ibnu Hajar (2013:51-52) menjelaskan tentang penggunaan prinsip belajar sambil bermain. Guru yang menyelenggarakan pembelajaran berbasis pada kurikulum termasuk harus menggunakan prinsip belajar sambil bermain seperti: bermain tebak-tebakan, bermain peran, diskusi, menyusun huruf, bermain adu cepat, jalan pelan sambil menghitung langkah. Contoh-contoh permainan tersebut merupakan penekanan pada konsep pembelajaran

tematik yang dirancang dengan tujuan membangkitkan semangat belajar peserta didik serta membuat mereka senang dalam semua kegiatan pembelajaran. Konsep belajar sambil bermain sebagai salah satu karakteristik kurikulum tematik sebenarnya adalah untuk menunjang perkembangan intelegensi pada peserta didik secara cepat dan tepat.

Winda Gunarti (2010: 5.3 – 5.7) menjelaskan bahwa metode bercerita adalah metode yang dilakukan seseorang untuk menyampaikan suatu pesan, informasi atau sebuah dongeng belaka yang bisa dilakukan secara lisan atau tertulis. Cara permainan cerita tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga atau tanpa alat peraga. Tujuan metode bercerita adalah mengembangkan kemampuan berbahasa, berfikir dengan bercerita, menanamkan pesan-pesan moral, kepekaan sosial emosional, melatih daya ingat, mengembangkan potensi kreatif melalui keragaman ide cerita. Bentuk-bentuknya adalah tanpa alat peraga dan dengan alat peraga.

Untuk memahami konsep “Tematik” seperti yang diharapkan dalam Kurikulum 2013, Depdiknas (2009: 8) memberikan gambaran bahwa memahami konsep pembelajaran tematik sebelumnya harus terlebih dulu memahami konsep pembelajaran terpadu. Konsep pembelajaran terpadu merupakan penjabaran isu dari konsep

kurikulum terpadu yang berfokus kepada ciri alamiah siswa sebagai pembelajar yang melibatkan berbagai aspek perkembangan dalam pembelajaran. Pembelajaran terpadu terjadi apabila kurikulum dapat menampilkan tema yang mendorong terjadinya eksplorasi atau kejadian-kejadian secara otentik dan alamiah. Munculnya tema atau kejadian yang alami ini akan menimbulkan suatu proses pembelajaran yang bermakna, di mana materi yang dirancang akan saling terkait dengan berbagai bidang pengembangan yang ada dalam kurikulum.

Depdiknas, 2006 (dalam Trianto, 2010:78-79) tentang pembelajaran Tematik disampaikan bahwa pembelajaran Tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis daripada model pembelajaran-model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Penjelasan Trianto selanjutnya tentang hakekat model pembelajaran Tematik menyatakan bahwa pembelajaran Tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya, tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, tema “air” dapat ditinjau dari mata pelajaran Fisika, Biologi, Kimia dan IPA . Lebih luas lagi, tema itu dapat

ditinjau dari bidang studi lain, seperti IPS, Bahasa, dan Seni. Pembelajaran Tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit yang Tematik adalah *opitome* dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia disekitar mereka.

Prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar siswa dan sebagaimana biasa dilaporkan pada wali kelas, murid dan orang tua siswa setiap akhir semester atau akhir tahun ajaran. Prestasi belajar mempunyai arti dan manfaat yang sangat penting bagi anak didik, pendidik, orang tua/wali murid dan sekolah, karena nilai atau angka yang diberikan merupakan manifestasi dari prestasi belajar siswa dan berguna dalam pengambilan keputusan atau kebijakan terhadap siswa yang bersangkutan maupun sekolah. Prestasi belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diukur, berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Djamarah (1994:23) mendefinisikan prestasi belajar sebagai hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas

dalam belajar. Kalau perubahan tingkah laku adalah tujuan yang mau dicapai dari aktivitas belajar, maka perubahan tingkah laku itulah salah satu indikator yang dijadikan pedoman untuk mengetahui kemajuan individu dalam segala hal yang diperolehnya di sekolah. Dengan kata lain prestasi belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebagai akibat perbuatan belajar atau setelah menerima pengalaman belajar, yang dapat dikategorikan menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pembelajaran Tematik berintikan tema-tema yang memadukan beberapa mata pelajaran yang mendorong terjadinya eksplorasi secara autentik dan alamiah, kemampuan interaksi, pemahaman akumulatif. Hal tersebut akan membantu ke pemahaman satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lain, sehingga anak akhirnya akan mampu memecahkan problema-problema kehidupan. Selanjutnya dalam pembelajaran dilakukan review-review. Hal tersebut ditunjang dengan metode karya wisata, dimana anak-anak diajak untuk mengenal benda yang sebenarnya, pohon-pohon, biji-bijian yang sebenarnya, kemudian anak-anak diminta untuk berbicara atau bercerita tentang apa yang sudah diperoleh sambil menggunakan presentasi agar anak-anak aktif menyampaikan apa yang sudah mereka peroleh. Dengan pemikiran itu dibantu dengan kebenaran lapangan

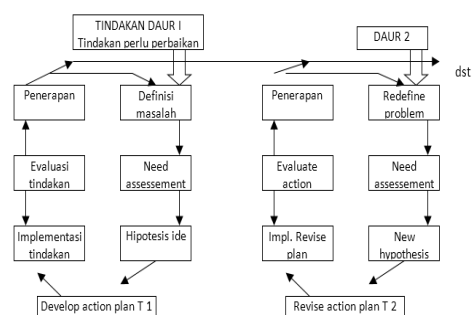
yang dilakukan dapat diyakini permasalahan yang ada akan teratasi.

Jika pembelajaran tematik diupayakan dengan bantuan metode karya wisata dan dilakukan dalam metode belajar sambil bermain dibantu dengan anak-anak giat untuk menceritakan kembali apa yang sudah dipahami maka prestasi belajar anak akan mampu ditingkatkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan kelas merupakan pengkajian terhadap permasalahan praktis yang bersifat situasional dan kontekstual, yang ditujukan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi, atau diperbaiki. Subjek yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri 1 Batubulan yang belajar pada semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. Sedangkan Objeknya adalah peningkatan hasil belajar. Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari sampai dengan bulan Juni tahun 2019.

Rancangan yang digunakan rancangan yang disampaikan oleh Mc. Kernan dengan melalui pentahapan, yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi.



Gambar 01. Penelitian Tindakan Model Mc. Kernan, 1991 (dalam Sukidin, Basrowi, Suranto, 2002: 54)

Metoda yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil penelitian ini adalah tes hasil belajar. Untuk menguji hipotesis penelitian ini dicocokkan dengan indikator-indikator keberhasilan penelitian. Apabila indikator indikator keberhasilan belum tercapai, maka penelitian ini belum bisa dikatakan berhasil ,dan dilanjutkan ke proses berikutnya,apabila hasil yang diperoleh sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian ,maka penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh dari kegiatan awal

Hasil yang menunjukan perolehan nilai rata rata kelas hasil belajar IPA masih sangat rendah, yaitu dengan perolehan skor nilai secara klasikal yaitu 1510 dan rata rata kelas 65,65, dimana siswa yang mencapai persentase ketuntasan belajar 47,82%, dan yang tidak mencapai ketuntasan adalah 52,18%, dengan tuntutan KKM untuk mata pelajaran IPA kelas I SD Negeri 1 Batubulan adalah dengan nilai 70.

Hasil pada siklus I

Pada siklus I sudah diupayakan untuk perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan metode karya wisata dengan bermain sambil belajar dan metode bercerita . Peneliti telah giat melakukan kegiatan yang sesuai dengan kebenaran teori yang ada sehingga peneliti memperoleh hasil yang lebih baik dari proses awal, yaitu dengan rata rata nilai 70 dari jumlah nilai 1610 seluruh siswa di kelas I SD Negeri 1 Batubulan, dan prosentase ketuntasan belajarnya adalah 69,56%, yang tidak tuntas adalah 30,44%. Hasil ini belum maksimal, karena belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang mencanangkan dengan minimal prosentase ketuntasan belajar 85%.

Pada siklus II

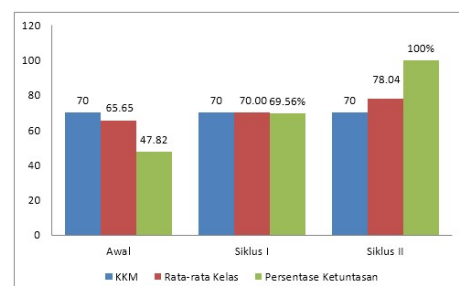
Dengan tindakan yang sangat maksimal dan pelaksanaan yang betul-betul mengikuti kebenaran teori sesuai dengan metode karya wisata dengan bermain sambil belajar dan metode bercerita dalam pembelajaran IPA di kelas I SD Negeri 1 Batubulan , dimana hasil yang diperoleh pada siklus II ini ternyata hasil belajar IPA meningkat secara signifikan dengan nilai rata-rata 78,04, dan ketuntasan belajarnya adalah 100%.

Semua hasil yang diperoleh dari awal, siklus I dan siklus II dipaparkan dalam bentuk tabel dan grafik seperti berikut:

Tabel 01: Tabel Data Hasil Belajar Siswa kelas I SD Negeri 1 Batubulan

DATA	AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II	VARIABEL
Skor Nilai	1510	1610	1795	Hasil Belajar IPA Dengan KKM = 70
Rata Rata Kelas	65,65	70	78,04	
Persentase Ketuntasan	47,82 %	69,56 %	100 %	

Grafik 01: Grafik Histogram Hasil Belajar IPA siswa kelas I semester II tahun pelajaran 2018 /2019 SD Negeri 1 Batubulan



Pembahasan

Dari data awal diperoleh rata-rata hasil belajar IPA pada kelas I semester II SD Negeri 1 Batubulan adalah 65,65 menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPA masih sangat rendah mengingat kriteria ketuntasan belajar siswa untuk mata pelajaran ini di SD Negeri 1 Batubulan adalah 70. Dengan nilai yang sangat rendah seperti itu maka peneliti mengupayakan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode karya wisata dengan bermain sambil belajar dan metode bercerita. Akhirnya dengan penerapan metode karya wisata dengan bermain sambil belajar dan metode bercerita yang benar sesuai teori yang ada, peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dapat diupayakan dan mencapai rata-rata 70. Namun rata-rata tersebut belum maksimal karena hanya 16 dari 23 orang siswa memperoleh nilai di atas KKM sedangkan yang lainnya belum mencapai KKM. Sedangkan prosentase ketuntasan belajar mereka baru mencapai 69,56 %. Hal tersebut terjadi akibat penggunaan metode karya wisata dengan bermain sambil belajar dan metode bercerita belum maksimal dapat dilakukan disebabkan penerapan model tersebut baru dicobakan sehingga guru masih belum mampu melaksanakannya sesuai alur teori yang benar.

Pada siklus ke II perbaikan hasil belajar siswa diupayakan lebih maksimal dengan peneliti membuat perencanaan yang lebih baik, menggunakan alur dan teori dari metode karya wisata dengan bermain sambil belajar dan metode bercerita, dengan benar dan lebih maksimal. Peneliti giat memotivasi siswa agar giat belajar, memberi arahan-arahan, menuntun mereka untuk mampu menguasai materi pelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas I SD Negeri 1 Batubulan lebih optimal. Akhirnya dengan semua upaya tersebut peneliti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II menjadi rata-rata 78,04. Upaya-upaya yang maksimal tersebut menuntun kepada penelitian bahwa metode karya wisata dengan bermain sambil belajar dan metode bercerita mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas I SD Negeri 1 Batubulan.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan yang dapat disampaikan berdasarkan semua hasil analisis data yang telah dilakukan dengan melihat hubungan rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis tindakan dan semua hasil pembahasan adalah sebagai berikut:

1. Fokus pembahasan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah metode karya wisata dapat

meningkatkan prestasi belajar siswa kelas I SD Negeri 1 Batubulan. Dari hasil analisis yang telah dilakukan yang dilanjutkan dengan pembahasan dapat disampaikan bahwa peningkatan hasil belajar telah dapat diupayakan. Dari data awal yang rata-rata baru mencapai 65,65 dan jauh dari kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran ini, pada siklus I sudah dapat ditingkatkan menjadi 70 dan pada siklus II sudah mencapai rata-rata 78,04. Siswa yang pada awal kemampuannya masih sangat rendah dimana hanya ada 11 yang tuntas, pada siklus I sudah dapat ditingkatkan yaitu ada 16 siswa yang sudah tuntas dan pada siklus II sudah 23 yang tuntas. Dari hasil awal ada 12 siswa yang harus diremidi sedangkan pada siklus II tidak ada siswa yang mesti diremidi.

2. Dari uraian fakta-fakta di atas yang dibarengi dengan penyajian data hasil observasi baik siklus I maupun siklus II yang disampaikan pada Bab IV telah dapat dibuktikan bahwa metode karya wisata dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Dengan hasil tersebut dapat dibuktikan bahwa rumusan masalah dan tujuan penelitian telah tercapai dan hipotesis yang diajukan sudah dapat diterima. Untuk hal tersebut selanjutnya perlu disampaikan saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 1999. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2008. *Pengolahan dan Analisis Data Penelitian*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen PMPTK.
- Depdiknas. 2011. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Djamarah, Syaful Bahri. 2002. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hajar, Ibnu. 2013. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. Jogjakarta: Diva Press.
- Montolalu. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Prastiwi, Ristu, dkk. 2010. *Buku Tematik Peduli Lingkungan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.