

## **Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran IPS melalui Strategi *Three Stage Fishbowl Decision* Pokok Bahasan Perkembangan Teknologi di SDN Kanigaran 04 Probolinggo Tahun Pelajaran 2012/2013**

*(Improving The Fourth Grade Students' Activities and learning outcomes through three stage fishbowl decision strategy of social studies on technology development at SDN Kanigaran 04 Probolinggo 2012/2013 Academic Year )*

Yunita Imansari, Nanik Yuliati, Chumi Zahroul Fitriyah  
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)  
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121  
E-mail:

### **Abstrak**

Penelitian ini mendeskripsikan proses belajar mengajar yang menggunakan strategi *three stage fishbowl decision* pada pokok bahasan perkembangan teknologi yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Secara umum masalah yang berhasil diidentifikasi dalam pembelajaran IPS di SDN Kanigaran 04 Probolinggo yakni metode pembelajaran yang tidak bervariasi dan kurangnya pemanfaatan media di lingkungan sekitar siswa. Penelitian ini ditujukan pada siswa kelas 4 SDN Kanigaran 04 Probolinggo yang terdiri dari 30 siswa. Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas, tindakan pengajaran dilakukan oleh peneliti. Penelitian dilakukan dengan wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif. Dengan strategi *three stage fishbowl*, siswa mengeluarkan pendapatnya sendiri di forum diskusi sehingga memberikan kemudahan untuk memahami materi. Jadi, strategi *three stage fishbowl decision* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** strategi *three stage fishbowl decision*, aktivitas siswa, hasil belajar siswa

### **Abstract**

*This study describes the learning process that uses a three stage fishbowl decision strategy on the subject of technology development that can enhance the student's activities and student learning outcomes. In general, the problems identified in the social studies learning in SDN Kanigaran 04 Probolinggo the varied learning methods and the lack of using the media in the students environment. This study is aimed at fourth Grade students of SDN Kanigaran 04 Probolinggo consisting of 30 students. This research was conducted using action research, performed by researcher. The study method was conducted by using interview, observation, testing and documentation. Data were analyzed using qualitative data analysis techniques. By implementing Three stage fishbowl decision strategy, students were able to express their own opinions on discussion forums it's so easy to understand the material. There fore, three stage fishbowl decision strategy can increase the students activities and learning outcomes.*

**Key Words :** *three stage decision fishbowl strategy, student activities, student learning outcomes*

### **Pendahuluan**

IPS menurut KTSP tahun 2006 memiliki dua kajian pokok IPS yang diajarkan di SD yakni (1) pengetahuan sosial yang mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi dan pemerintahan dan (2) sejarah yang mencakup perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa kini. IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan kepada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, tata Negara, dan sejarah (Depdikbud, 2004:15).

IPS adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan

kehidupannya sendiri ditengah-tengah kekuatan fisik dan sosial , yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli pada bidang ilmu sosial.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa kelas IV di SDN Kanigaran 04 Probolinggo didapatkan informasi bahwa siswa mengalami kesulitan belajar hanya sekitar 25 % siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran (7 dari 30 siswa). Rendahnya nilai hasil belajar siswa di SDN Kanigaran 04 Probolinggo disebabkan oleh beberapa faktor antara lain strategi yang diberikan oleh guru menggunakan ceramah, menjelaskan materi tanpa dengan adanya contoh – contoh yang realitas dilingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian diatas untuk memperbaiki dan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi diperlukan suatu strategi pembelajaran aktif yang menerapkan strategi pembelajaran dengan cara berdiskusi dan diadakannya penelitian tindakan kelas. Karakteristik penelitian tindakan kelas adalah bahwa ada permasalahan yang mendesak didalam kelas untuk segera diselesaikan dan refleksi diri yakni kegiatan guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran dikelas (Suyadi, 2010:24-25).

Salah satu strategi pembelajaran aktif tersebut adalah strategi pembelajaran diskusi tiga tahap *fishbowl* dimana cara pembelajaran tersebut mampu membuat siswa untuk bisa mengeluarkan pendapat dengan baik melalui berdiskusi kelompok dengan susunan dua lingkaran yang konsentris sehingga ruang pembelajaran tidak membosankan karena penataan tempat duduk membentuk dua lingkaran. Strategi ini terbaik untuk menggabungkan berbagai kebaikan dari diskusi kelompok besar dengan kelompok kecil (Silberman, 2007:27). Alasan untuk memilih strategi diskusi tiga tahap *fishbowl* ini adalah dirasa mampu untuk membahas isu – isu tentang perkembangan teknologi sedangkan itu, penggunaan strategi ini diasumsikan mampu menjadi pembelajaran aktif yang mendorong siswa untuk berfikir lebih kritis.

**Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Daerah penelitian ditetapkan di SDN Kanigaran 04 Probolinggo yang beralamatkan di Jalan Sultan Agung no. 1 Kec. Kanigaran Kota Probolinggo. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2012/2013. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV, dengan rincian laki – laki berjumlah 13 dan perempuan berjumlah 17. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

Analisis data yang dilakukan untuk rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1) aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melaluis strategi *three stage fishbowl decision* diperoleh dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung. Rumusan untuk menganalisis keaktifan siswa yaitu :

$$Pa = \frac{A}{P} \times 100 \%$$

Adapun kriteria persentase aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Kriteria aktivitas belajar siswa

No.	Prosentase aktivitas	Kriteria
-----	----------------------	----------

1.	$90\% \leq Pa \leq 100\%$	Sangat aktif
2.	$80\% \leq Pa < 90\%$	Aktif
3.	$65\% \leq Pa < 80\%$	Cukup aktif
4.	$35\% \leq Pa < 65\%$	Kurang aktif
5.	$Pa < 35\%$	Tidak aktif

2) ketuntasan hasil belajar siswa untuk analisisnya menggunakan rumus :

$$Pb = \frac{X}{y} \times 100 \%$$

Adapun kriteria persentase hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No.	Prosentase Hasil belajar	Kriteria
1.	$Pb \geq 90\%$	Sangat baik
2.	$80\% \leq Pb < 90\%$	Baik
3.	$65\% \leq Pb < 80\%$	Cukup baik
4.	$55\% \leq Pb < 65\%$	Kurang baik
5.	$Pb < 55\%$	Tidak baik

**Hasil Penelitian**

Dalam penelitian ini, hasil dari tindakan pendahuluan digunakan sebagai pedoman untuk merancang perangkat pembelajaran pada siklus I. Hasil refleksi dari siklus I digunakan untuk melaksanakan pada siklus II sebagai pemantapan hasil yang diperoleh dari siklus sebelumnya.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi *three stage fishbowl decision* berbeda dengan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran konvensional, guru mendominasi kelas dan kurang melibatkan siswa. Siswa hanya dibebani hafalan materi tanpa disertai contoh – contoh di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, mereka hanya hafal materi bukan mengetahui apa maksud materi pembelajaran IPS tersebut.

Langkah – langkah pembelajaran IPS menggunakan strategi *three stage fishbowl decision* adalah guru membimbing siswa menempati kursi – kursi *fishbowl* untuk melakukan diskusi tiga tahap *fishbowl*. Dalam sesi diskusi ini kelompok untuk masing – masing diskusi sebanyak 8 – 10 orang.

Pengelompokan siswa berdasar absensi kelas IV. Guru menjelaskan prosedur diskusi tiga tahap *fishbowl* dengan pokok bahasan perkembangan teknologi. Tahap diskusi pertama dilakukan oleh kelompok 1 terdiri dari absen 1 – 10 menempati tempat duduk pada lingkaran dalam atau tempat diskusi inti. Sedangkan kelompok 2 dan

3 terdiri absen 11 – 30 menempati tempat duduk pada lingkaran terluar. Tahap diskusi kedua dilakukan oleh kelompok 2 terdiri dari absen 11 – 20 menempati tempat duduk pada lingkaran dalam, kemudian untuk tahap ketiga dilakukan oleh kelompok 3 terdiri dari absen 21 – 30 menempati tempat duduk pada lingkaran dalam, sedangkan kelompok 1 dan 2 berada pada lingkaran luar. Setelah siswa melakukan kegiatan diskusi ini, untuk pemantapan materi perkembangan teknologi diadakannya tes individu untuk mengukur hasil belajar siswa kelas IV di SDN Kanigaran 04 Probolinggo.

Hasil wawancara guru kelas IV yaitu Ibu Sri Hartuti, S.Pd, menunjukkan bahwa guru merespon positif penerapan pembelajaran ini lebih memudahkan siswa memahami materi melalui bertukar pendapat dari masukan – masukan pendapat itu. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ini baik untuk meningkatkan kemampuan akademis, kecakapan dalam berinteraksi dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Kanigaran 04 Probolinggo, diperoleh persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 53,33% dengan jumlah siswa yang aktif 16 siswa dari 30 siswa. Pada siklus II persentase aktivitas belajar siswa sebesar 80% dengan kategori aktif yakni 24 siswa dari 30 siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu pada pra siklus ketuntasan belajar siswa hanya 36,66% kemudian pada saat pelaksanaan siklus I ketuntasan mencapai 56,66% dengan jumlah siswa yang tuntas 17 siswa dan tidak tuntas belajar ada 13 siswa. Pelaksanaan siklus II mengalami ketuntasan belajar sebesar 76,66% ini berarti ada peningkatan 20% dari siklus I.

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa setelah ada perlakuan pembelajaran menggunakan strategi *three stage fishbowl decision* menunjukkan adanya peningkatan dan hasil belajar siswa maka pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran IPS.

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Proses pembelajaran menggunakan strategi *three stage fishbowl decision* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan cara : 1) melakukan apersepsi dengan baik; 2) menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik; 3) guru menjadi fasilitator siswa dalam kegiatan diskusi tiga tahap *fishbowl*; 4) melakukan kegiatan diskusi tiga tahap *fishbowl*; 5) siswa diharapkan mampu mengeluarkan pendapat di forum diskusi; 6) mempresentasikan hasil diskusi tiga tahap *fishbowl*; 7) melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Peningkatan dapat diketahui dari perbandingan hasil nilai pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada tahap pra siklus, jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar 11 siswa dengan persentase ketuntasan 36,66%. Pada tahap siklus I,

jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar 17 siswa dengan persentase ketuntasan 56,66%. Pada tahap siklus II, jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 23 siswa dengan persentase 76,66%. Jadi hasil refleksi aktivitas dan hasil belajar siswa setelah diterapkan strategi *three stage fishbowl decision* mengalami peningkatan.

### Saran

Dalam pembelajaran IPS hendaknya menggunakan strategi *three stage fishbowl decision* untuk membangkitkan minat belajar IPS melalui bertukar pendapat sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Hamalik, Oemar. 1992. *Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung : CV. Mandar Maju.
- Silberman, Mel. 2007. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.