

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi Dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam Dengan Metode *Guided Discovery* Melalui Permainan Ular Tangga Di SDN Sidomukti 02 Jember

Improving Student Learning Outcomes Fourth Grade Subjects IPS Subject of Economic Activity in The Use of Natural Resources by The Method of Guided Discovery Through Play Snake and Ladders on The SDN Sidomukti 2 Jember

Lilik Nur Holifah, Misno, Marjono
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail : Misno.alathif@yahoo.com

Abstrak

IPS memiliki tujuan untuk membina siswa agar menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Akan tetapi, dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Sidomukti 02 Jember masih ditemukan beberapa masalah seperti pembelajaran guru yang kurang inovatif dan tidak adanya pemanfaatan media pembelajaran. Masalah ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Masalah ini dapat diatasi dengan menerapkan metode *guided discovery* melalui permainan ular tangga. Hasil akhir yang diharapkan dari penerapan metode *guided discovery* melalui permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS adalah meningkatnya hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil belajar siswa, metode *guided discovery*, media.

Abstract

Social studies (IPS) has a purpose to build students to become good citizens, who have the knowledge, skills, and social awareness that are useful for themselves and for the community and the country. However, in learning of social studies (IPS) in the fourth graders of SDN Sidomukti 02 Jember was still found some problems such as the methods that the teacher used was less innovative and the teacher never used instructional media in teaching learning materials. This problem causes the students learning outcomes low. This problem could be solved by applying method guided discovery through play snake and ladders. The final outcomes expected of application method guided discovery through play snake and ladders to increase students learning outcomes.

Keywords: Student learning outcomes, method of *guided discovery*, and media.

Pendahuluan

Proses pembelajaran siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Sidomukti 02 tahun pelajaran 2011/2012 cenderung menggunakan metode konvensional, guru masih banyak melakukan ceramah di depan kelas, dan guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana sehingga siswa sulit menerima pelajaran secara maksimal akibatnya nilai hasil belajar siswa rendah. Permasalahan yang dihadapi oleh guru adalah siswa berbicara sendiri dalam proses belajar mengajar sehingga siswa menjadi gaduh, siswa kurang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan sehingga suasana kelas menjadi pasif. Siswa juga malas mencatat

sehingga hal-hal yang perlu diingat dalam pelajaran akan mudah dilupakan oleh siswa karena materi yang disampaikan terlalu banyak. Guru mengalami kesulitan dalam mengelola kelas. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran IPS tersebut adalah melalui penerapan metode *guided discovery* melalui permainan ular tangga, sehingga rumusan masalah yang muncul adalah "bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidomukti 02 Jember dalam pembelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam setelah penerapan metode *guided discovery* melalui permainan ular tangga?". Tujuan

yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidomukti 02 pada pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada pembelajaran IPS di SDN Sidomukti 02 menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan penugasan. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran yang kurang efektif dan kurang efisien. Sehingga berakibat terhadap rendahnya nilai hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari data hasil tes pra-siklus siswa, ketuntasan belajar siswa secara klasikal hanya 30%. Keberhasilan siswa dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar diukur berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria ketuntasan minimal IPS SDN Sidomukti 02 adalah 60. Dan daya serap klasikal kelas disebut tuntas jika di kelas tersebut terdapat $\geq 60\%$ dari jumlah siswa yang telah mencapai nilai ≥ 60 . Akan tetapi hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidomukti 02 belum mencapai ketuntasan, dikarenakan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS masih rendah. Siswa kurang termotivasi, tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh rendah dan tidak sesuai dengan standar ketuntasan minimal. Metode *guided discovery* digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar dengan tujuan sebagai berikut.

- a. Meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memperoleh dan memproses perolehan belajar.
- b. Mengarahkan para siswa sebagai pelajar seumur hidup.
- c. Mengurangi ketergantungan siswa pada guru sebagai satu-satunya sumber informasi yang diperlukan oleh para siswa.
- d. Melatih para siswa memanfaatkan lingkungan sebagai sumber informasi.

Langkah – langkah pembelajaran melalui *guided discovery*.

1. Adanya problema yang akan dipecahkan. Problema itu dapat dinyatakan sebagai pertanyaan (perumusan masalah yang akan dipecahkan).
2. Alat/bahan perlu disediakan sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Siswa diharapkan mampu berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran.
4. Pengumpulan data untuk memperoleh penemuan.
5. Menarik kesimpulan dari jawaban/generalisasi.
6. Aplikasi kesimpulan(Suryosubroto, 1997:201).

Pembelajaran pada hakikatnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang dikembangkan melalui pengalaman belajar(Dimyati dan Mudjiono, 2002:159).

Pembelajaran pada hakikatnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang dikembangkan melalui pengalaman belajar (Dimyati dan Mudjiono, 2002:159).

Menurut Hamalik(1992:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk

mencapai tujuan pengajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses belajar dan mengajar antara siswa dengan guru demi mencapai tujuan yang diinginkan. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari.

Penemuan(*discovery*) merupakan suatu strategi yang dapat dibentuk oleh guru dalam berbagai cara, termasuk mengajarkan keterampilan dalam memecahkan masalah sebagai alat bagi siswa untuk mencapai tujuan pendidikannya (Suryosubroto, 1997:192). Metode *guided discovery*, yaitu siswa diberi bimbingan singkat untuk menemukan jawabannya. Meskipun harus diusahakan agar jawaban atau hasil akhir itu tetap ditemukan sendiri oleh siswa (Suyitno, 2004:5).

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sidomukti 02 Jember pada siswa kelas IV sebanyak 27 orang siswa yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Aqib, 2006: 13). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi, dan situasi (Arikunto *et al.* 2011: 104). Jenis penelitian ini menggunakan model penelitian Hopkins yang berbentuk spiral dengan tahapan penelitian tindakan pada suatu siklus yang meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) yang kemudian diikuti siklus spiral berikutnya. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Sedangkan analisis data dilakukan dalam penelitian tindakan ini menggunakan teknik statistik deskriptif. Penelitian ini direncanakan dilaksanakan dua siklus, dimana siklus kedua merupakan perbaikan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari siklus pertama atau pemantapan dari siklus pertama.

Hasil Penelitian

Pada pelaksanaan pra siklus dengan menerapkan pembelajaran melalui metode ceramah, hasil belajar siswa rendah. Siklus I dilaksanakan dengan menerapkan metode *guided discovery* melalui permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam. Hasil belajar yang diperoleh siswa melalui pembelajaran pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan pada pra siklus. Persentase hasil belajar siswa pada pra siklus secara klasikal hanya mencapai 30%. Berdasarkan analisis hasil tes belajar IPS siswa pada siklus I diketahui adanya peningkatan hasil

belajar IPS siswa. Dari jumlah 27 orang siswa kelas IV terdapat 5 siswa yang mendapat nilai kurang dari 60 dari nilai maksimal 100. Jumlah siswa yang nilai lebih dari 60 yaitu 22 orang. Sehingga ketuntasan hasil belajar secara klasikal 74,07%.

Berdasarkan analisis hasil tes belajar siklus II diketahui bahwa dengan jumlah 27 orang siswa, yang tuntas secara perorangan adalah sebanyak 25 orang siswa, sedangkan siswa yang tidak tuntas secara perorangan adalah sebanyak 2 orang siswa. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal yang diperoleh adalah sebesar 81,48% dan termasuk pada kategori tuntas.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap data yang diperoleh dari proses pembelajaran pada siklus II diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I. Hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada siklus II lebih berhasil bila dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I.

Persentase hasil belajar siswa pada siklus I dapat dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I

Jumlah siswa	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Ketuntasan Klasikal
27	22	5	74,07%

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pembelajaran siklus I.

Hasil belajar siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan. Hasil belajar pada siklus II ini mengalami peningkatan sebesar 7,41%, yaitu meningkat menjadi 81,48% dari 74,07%. Hasil belajar pada siklus II dapat dijelaskan seperti pada tabel berikut.

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II

Jumlah siswa	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Ketuntasan Klasikal
27	25	2	81,48%

Pembahasan

Hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan pada pra siklus. Peningkatan tersebut terjadi karena metode pembelajaran yang dilakukan guru kurang bervariasi, guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan sehingga pembelajaran hanya terpusat pada guru dan membosankan, hal inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa pada pra siklus rendah. Pada siklus I hasil belajar siswa meningkat karena guru menerapkan metode *guided discovery* melalui permainan ular tangga yang dalam pelaksanaannya dapat melibatkan siswa untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri dengan melalui permainan ular tangga.

Melalui metode *guided discovery* melalui

permainan ular tangga, siswa diajarkan membaca bermakna dengan strategi pemahaman mandiri yaitu memprediksi bacaan, dan menemukan sendiri jawaban dari pertanyaan yang telah disiapkan.

Pada penelitian ini metode pembelajaran dipadukan dengan adanya pertanyaan – pertanyaan yang telah dipreparasi oleh guru yang fungsinya untuk membiasakan siswa memahami sendiri apa yang mereka pelajari dan mampu menemukan penemuan dalam menjawab pertanyaan tanpa harus banyak menghafal seperti yang sering mereka lakukan selama mereka belajar dengan metode ceramah. Jika mereka mengalami kesulitan mereka dapat mendiskusikan kesulitan-kesulitan yang mereka alami bersama temannya dalam kelompok. Inilah fungsi adanya belajar kelompok dalam pembelajaran ini.

Pembentukan kelompok dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan perbedaan kemampuan dengan tujuan agar terbentuk kelompok secara acak. Satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, kelompok yang terbentuk tidak berubah sehingga tidak terjadi kegaduhan lagi dalam proses pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *guided discovery* melalui permainan ular tangga dapat terlaksana sesuai dengan rencana. Pada pembelajaran siklus I membahas tentang materi kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam. Selanjutnya pada pembelajaran pada siklus II membahas materi tentang pengaruh kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi.

Pada pembelajaran siklus II sudah banyak siswa yang mengalami kemajuan dalam memecahkan masalah untuk mendapatkan penemuan. Begitu pula saat kegiatan kerjasama dalam kelompok, setiap anggota kelompok sudah melakukan perannya sebagai anggota kelompok. Hal ini berdampak baik pada hasil belajar siswa sehingga hasil belajar siswa sangat memuaskan. Guru sudah mampu menerapkan metode pembelajaran serta guru mampu meningkatkan kualitas pembelajarannya sehingga siswa sangat senang dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Hasil belajar siswa siklus I juga mengalami peningkatan dibandingkan pada pra siklus. Pada siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 44% atau meningkat menjadi 74,07% dari 30%. Meskipun penerapan metode *guided discovery* melalui permainan ular tangga pada pembelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam pada siklus I dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan analisis terhadap hasil wawancara dengan guru kelas IV yang dilakukan sebelum penelitian dan setiap akhir siklus, maka dapat diketahui bahwa guru masih cenderung menggunakan metode konvensional dan kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Selain itu, analisis terhadap hasil wawancara juga menunjukkan adanya respon positif terhadap penerapan metode pembelajaran *guided discovery* melalui permainan ular tangga pada pembelajaran IPS. Menurut guru kelas IV, metode pembelajaran *guided discovery* melalui permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode

pembelajaran yang baik untuk diterapkan, karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendukung tercapainya ketuntasan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang lebih baik.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, selanjutnya dilakukan perbaikan pada pembelajaran siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan dibanding siklus I. Hasil belajar siklus II secara klasikal mencapai 81,48% atau meningkat sebesar 7,41%. Hasil belajar pada siklus II ini telah memenuhi kriteria keberhasilan belajar secara klasikal, yaitu telah memenuhi angka 80%.

Peningkatan pada siklus II ini terjadi karena siswa telah paham apa yang harus mereka lakukan dalam pembelajaran dengan metode *guided discovery* melalui permainan ular tangga. Keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan siswa terlihat dari hasil analisis skor akhir siswa siklus II yang sudah mencapai ketuntasan secara klasikal meskipun pada siklus I sudah mencapai ketuntasan klasikal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *guided discovery* melalui permainan ular tangga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran di kelas.

Kesimpulan dan Saran

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sidomukti 02 dengan menerapkan metode *guided discovery* melalui permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Hasil belajar siswa kelas IV meningkat pada pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam dengan penerapan metode *guided discovery* dengan melalui permainan ular tangga.

Hasil belajar siswa secara klasikal pada pra siklus yaitu 30% meningkat sebesar 44% menjadi 74,07% pada siklus I. Hasil belajar siswa pada siklus II meningkat sebesar 7,41% dari siklus I atau meningkat menjadi 81,48%.

Saran

- a) Guru hendaknya menerapkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dan memberikan kesempatan untuk siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b) Sekolah hendaknya dapat senantiasa mengembangkan berbagai metode pembelajaran, serta mendukung guru untuk selalu mengembangkan pengetahuannya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sebagai masukan

untuk pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan dimasa yang akan datang

- c) Dalam melaksanakan penelitian, peneliti hendaknya lebih cermat, teliti, dan senantiasa mengembangkan pengetahuan untuk dapat melaksanakan penelitian yang lebih akurat dan bermanfaat.
- d) Siswa hendaknya rajin-rajinlah membaca. Dengan membaca akan memperoleh pengetahuan. Siswa hendaknya dapat bekerjasama atau diskusi dengan teman dalam belajar ataupun menyelesaikan permasalahan.

Daftar Pustaka

- Aqib, Z. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas, untuk: Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas, 2006. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryo Subroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyitno, Amin. 2004. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran*, Surabaya: FMIPA UNNES.
- Universitas Jember. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UPT Penerbitan Universitas Jember.