

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL INTERAKTIF BERBASIS AKTIVITAS PADA SISWA KELAS V SDN 104/IX KEDEMANGAN

Jamalia

SDN NO 104/IX Muaro Jambi
email: jamalia747@gmail.com

Abstract

Elementary school number 104 / IX kademangan set KKM science subjects class V of 65 with the provisions of 100% complete, still very many students who have not reached completeness, the purpose of this research is to increase learning outcome in science subjects in class V. This research is a classroom action research conducted in three cycles with two learning meetings, which includes: planning, implementation, and reflection, Sixteen study subjects consisted of nine males and eight females, Data collection techniques used a written assessment, observations in the form of indicators of teacher and student success, the results showed that on the pre cycle of percentage of student learning outcomes that is 24%, in the first cycle increased by a percentage 76%, then in the second cycle is 100% complete with the highest 85, the lowest 80, and the average 82,81. Based on these results, it can be concluded that the activity-based interactive model can improve the learning outcomes of grade V students in science subjects at elementary school number 104 / IX Kedemangan.

Keywords: *Interactive based on activity, learning outcomes, IPA*

Abstrak

Masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan 65, tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas V, jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), subyek penelitian berjumlah 29 siswa, 15 laki-laki dan 14 perempuan, Teknik pengumpulan data menggunakan penilaian tertulis untuk memperoleh data hasil belajar, observasi berbentuk indikator keberhasilan guru dan indikator aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus persentase hasil belajar siswa sebesar 24% dengan nilai tertinggi 79, nilai terendah 50 dan rata-rata skor 57,9, pada siklus I meningkat dengan persentase sebesar 76%, nilai tertinggi 80, nilai terendah 50 dan rata-rata skor 64,55, kemudian pada siklus II dinyatakan 100% tuntas dengan nilai tertinggi 85, nilai terendah 80, dan rata-rata skor 82,81. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model interaktif berbasis aktivitas dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA SDN 104/IX kedemangan.

Kata kunci: Interaktif berbasis aktivitas, hasil belajar, IPA

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan alam, yang sering di sebut juga dengan istilah sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Adapun tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP, 2006:484) dimaksudkan untuk: (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari hari; (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling

memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan; (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam; (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; dan (7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Sementara itu, pada kenyataannya mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik sebagaimana Susanto, A, (2013:165)

menyatakan kesulitan pelajaran IPA bagi peserta didik terbukti dari hasil perolehan Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan.

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti di tempat yang juga merupakan tempat dimana peneliti mengabdikan diri sebagai guru, masih banyak ditemukan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebesar 65 sebagaimana yang ditetapkan sekolah, hal tersebut dilihat dari hasil ulangan harian siswa dari 29 siswa hanya terdapat tujuh siswa yang tuntas dengan kata lain hanya sebesar 24% siswa tuntas, hasil tersebut mengindikasikan umpan balik bagi peneliti yang sekaligus sebagai guru untuk memperbaiki proses belajar mengajar sehingga ketuntasan belajar

siswa dapat tercapai dengan baik dan optimal.

Fenomena otentik yang tampak diantaranya siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran, pasif yang dimaksud seperti bosan mengikuti pelajaran, mengantuk dalam mengikuti pelajaran, asyik dengan aktivitas masing-masing hingga berujung rendahnya hasil belajar siswa.

Setelah peneliti menelaah tentang cara yang tepat guna merespon kesenjangan yang ada, dari hasil kajian literatur dan hasil penelitian-penelitian yang relevan ditemukan bahwa interaktif berbasis aktivitas efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun tujuan pembelajaran interaktif berbasis aktivitas sebagaimana Harlen, (2010:376) diantaranya (1) meningkatkan partisipasi aktif siswa

dalam pembelajaran; (2) meningkatkan pemahaman sosial antara siswa dengan lingkungan sekitar; (3) mendorong siswa untuk dapat menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari yang mudah di ingat dan tidak mudah dilupakan siswa; (4) membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain; dan (5) melatih siswa belajar berpikir analitis dan mencoba memecahkan masalah yang dihadapi sendiri.

Bertolak dari kesenjangan yang terjadi sebagaimana dikemukakan pada latar belakang di atas, serta mengingat beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif berbasis aktivitas efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa maka, peneliti

tertarik mengadakan penelitian dengan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu bagaimana pembelajaran interaktif berbasis aktivitas untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPA pada kompetensi dasar mengidentifikasi tumbuhan hijau membuat makanan. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pembelajaran interaktif berbasis aktivitas dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SD 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. Manfaat penelitian yaitu bagi guru sebagai bahan masukan bahwa pembelajaran interaktif berbasis aktivitas dapat dijadikan salah satu alternatif solusi meningkatkan hasil belajar mata

pelajaran IPA pada kompetensi dasar mengidentifikasi tumbuhan hijau membuat makanan, bagi siswa dapat mengembangkan potensi diri secara optimal terutama dalam belajar IPA ke depannya, bagi sekolah sebagai masukan dalam upaya perbaikan proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan mutu sekolah serta memberikan kontribusi akademis dalam pengembangan teori bidang ilmu yang diteliti bagi praktisi.

KAJIAN PUSTAKA

Kegiatan pembelajaran interaktif berbasis aktivitas didasarkan pada beberapa prinsip sebagaimana Slavin, Robert (2009: 404) yaitu (1) *somatis* yaitu siswa mengalami aktivitas fisik yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan orang lain secara berpasangan atau kelompok, dari satu tempat ke

tempat lain baik di dalam maupun di luar kelas; (2) *auditory* yaitu memungkinkan siswa untuk mendengar secara aktif dari berbagai sumber informasi; (3) *visual* yaitu memungkinkan siswa untuk melakukan pengamatan gambar atau lingkungan sekitar; (4) intelektual yaitu memungkinkan siswa untuk melakukan proses tanya jawab terhadap lingkungan belajarnya.

Pembelajaran berbasis aktivitas memiliki karakteristik umum dalam pelaksanaan pembelajaran oleh guru baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Karakteristik pembelajaran interaktif berbasis aktivitas sebagaimana Usman, (2011: 43) yaitu bersifat (1) interaktif dan inspiratif; (2) menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif; (3) kontekstual dan kolaboratif; (4) memberikan ruang yang cukup

bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian siswa; dan (5) sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan hasil pembelajaran dengan pembelajaran interaktif berbasis aktivitas Harlen, (2010:343) mengemukakan (1). siswa aktif dalam kegiatan belajar, karena berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir; (2) siswa memahami bahan pelajaran dengan baik, karena mengalami sendiri proses menemukannya; (3) siswa menemukan sendiri konsep, prinsip atau teori yang dapat menimbulkan rasa puas; (4) siswa memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentranfer pengetahuannya kepada

berbagai konteks; (5) melatih siswa untuk lebih banyak belajar mandiri dan bertanggung jawab.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru dan antara siswa dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, (Wardani, 2006: 121). Di dalam pembelajaran siswa didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatan, dan mengembangkannya menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungannya. Pembelajaran menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada siswa. Siswa adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah,

mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan untuk mengatasi masalah. Untuk itu pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuan dalam proses kognitifnya secara utuh.

Hasil belajar siswa adalah hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau dalam bentuk skor, setelah siswa mengikuti pelajaran. Sudjana (2011:43) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang dimiliki siswa, yang ditunjukkan melalui perubahan tingkah laku (*behavioral change*), setelah siswa mengalami pengalaman belajar. Wujud tingkah laku sebagai hasil belajar dimaksud misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, atau dari tidak memahami menjadi paham.

Pembelajaran yang berhasil ditunjukkan oleh tercapainya hasil belajar yang optimal. Wujud pencapaian hasil belajar siswa lazimnya dinyatakan dengan nilai hasil belajar, salah satunya adalah nilai ulangan harian. Sesuai dengan nama atau istilahnya, nilai ini diperoleh siswa setelah pelaksanaan suatu ulangan harian. (Sudjana, 2010: 54).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga kualitas proses dan hasil belajar siswa meningkat (Cresswell, 2008), lokasi

penelitian yaitu SDN no 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi, waktu penelitian yaitu semester satu tahun ajaran 2017/2018, subjek penelitian yaitu siswa kelas V yang berjumlah 29 siswa terdiri dari 15 laki-laki dan 14 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan penilaian tertulis untuk memperoleh data hasil belajar mata pelajaran IPA pada kompetensi dasar mengidentifikasi tumbuhan hijau membuat makanan, observasi kinerja guru dalam bentuk indikator keberhasilan guru dan aktivitas belajar siswa dalam bentuk indikator keberhasilan siswa, prosedur penelitian terdiri dari rencana (*planning*); pelaksanaan tindakan (*action*); pengamatan/observasi (*observation*); dan refleksi (*reflection*). (Creswell, 2008). Data

hasil dianalisis dengan persentase sederhana.

1. Perencanaan

Penerapan model pembelajaran interaktif berbasis aktivitas untuk meningkatkan hasil belajar siswa diawali dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menentukan konsep materi yang akan diajarkan kepada siswa, mencari dan merumuskan masalah yang sesuai dengan konsep tersebut, serta merencanakan strategi pembelajaran yang sesuai atau yang cocok. Rencana perbaikan pembelajaran yang peneliti susun antara lain meliputi: mengadakan tanya jawab dan diskusi tentang mengidentifikasi tumbuhan hijau membuat makanan. Siswa berdiskusi dan melakukan tanya jawab tentang kompetensi dasar mengidentifikasi

tumbuhan hijau membuat makanan.

2. Pelaksanaan

Adapun pelaksanaan dari rencana pembelajaran antara lain sebagai berikut: Guru menjelaskan materi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa, membimbing siswa dalam mengerjakan LKS, dan membahas LKS untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerima pelajaran dari guru.

3. Pengamatan

Adapun beberapa aspek yang diamati antara lain: (a). Menjelaskan tumbuhan hijau dalam membuat makanan; (b) memimpin diskusi kelompok melalui sejumlah pertanyaan-

pertanyaan yang disusun; (c) membimbing diskusi siswa; dan (d). Menarik kesimpulan dari pelaksanaan diskusi.

4. Refleksi

Tahapan refleksi digunakan untuk melihat kekurangan dan kelebihan yang timbul pada perbaikan pembelajaran dan sekaligus menentukan dilakukan atau diakhirinya tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan tindakan pertama (siklus pertama), diadakan tes awal untuk mengetahui kondisi awal. Hasil belajar siswa pada kondisi awal dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kondisi Awal Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Uraian	Sebelum Tindakan
Nilai Terendah	50
Tertinggi	79
Rata-rata Nilai	57,9
Ketuntasan Belajar	24%

Setelah melalui tahapan rencana, tindakan dan observasi tindakan, ditemukan hasil belajar siswa pada siklus I yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta didik Kondisi Awal dan siklus I

Uraian	Hasil Belajar			Ketuntasan Belajar
	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rataan skor	
Kondisi Awal	50	79	57,9	24%
Siklus I	50	80	64,55	76%

Oleh karena sekolah menetapkan 100% tuntas untuk setiap KKM yang ditetapkan maka, penelitian dilanjutkan pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan sebagaimana yang ditemukan pada tahapan refleksi, hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil belajar siswa siklus I dan siklus II

Uraian	Hasil Belajar			Ketuntasan Belajar
	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rataan skor	
Siklus I	50	80	64,55	76%
Siklus II	80	85	82,81	100%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat secara keseluruhan siswa telah mencapai ketuntasan 65, dengan demikian penelitian berakhir pada siklus II.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I, dan siklus II dapat dinyatakan bahwa pembelajaran IPA pada kompetensi dasar mengidentifikasi tumbuhan hijau membuat makanan melalui model

interaktif berbasis aktivitas dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD 104/IX Kedemangan Muaro Jambi.

Pada siklus I setelah dilakukan tes awal untuk melihat persentase ketuntasan belajar siswa diketahui hanya sebesar 24% dengan nilai tertinggi 79, nilai terendah 50 dan rata-rata 57,9, kegiatan siklus I diawali dengan tahapan perencanaan yang meliputi: (1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPA dengan Kompetensi Dasar mengidentifikasi tumbuhan hijau membuat makanan melalui model pembelajaran interaktif berbasis aktivitas; (2) Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan; (3) Menyiapkan soal tes setelah dilaksanakan pembelajaran; (4) Menyiapkan lembar penilaian; (5) Membuat lembar observasi.

Selanjutnya setelah melakukan perbaikan pembelajaran yang ditemukan melalui tahapan refleksi, peneliti lebih rinci dalam melihat permasalahan yang sering timbul pada pembelajaran pada umumnya, hasil tersebut mengindikasikan umpan balik bagi peneliti sebagai seorang guru untuk segera membuat rencana perbaikan yang bisa meminimalkan masalah yang ada, kegiatan berlanjut pada tahap tindakan siklus I, adapun hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan dari kondisi awal yaitu ketuntasan belajar siswa mencapai persentase sebesar 76% dengan nilai tertinggi 80, nilai terendah 50 dan rata-rata skor 64,55. Adapun beberapa aspek yang diamati antara lain: (1). Bagaimana guru dan atau siswa dalam mengidentifikasi tumbuhan hijau membuat makanan; (2). Bagaimana siswa dalam

memimpin diskusi kelompok; (3). Bagaimana guru memberikan penguatan kepada siswa ketika membimbing siswa lainnya berdiskusi dan (4) Penarikan kesimpulan.

Pada siklus I setelah dilakukan tahapan refleksi ditemukan hal-hal berikut: (1) Merefisi pertanyaan yang masih sulit dipahami siswa; (2) meningkatkan volume suara saat menyampaikan materi; (3). Membuat rencana perbaikan pembelajaran pada RPP berupa langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran sehingga manajemen waktu dapat terkondisi; (4). Menyiapkan lembar observasi yang merupakan hasil kesepakatan antara peneliti dengan teman sejawat yang bertindak sebagai observer/ pengamat; (5). Membuat lembar kerja kelompok untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran siswa; (6). Menggunakan Bahasa yang runut dan

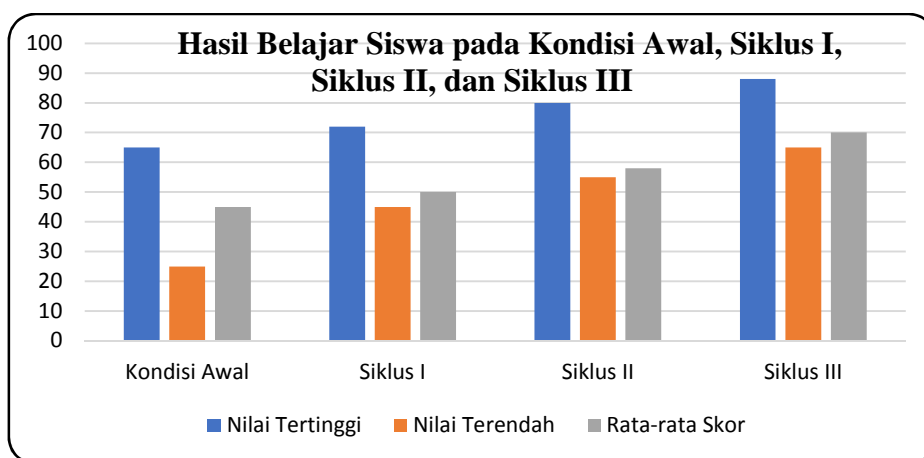
sistematis sehingga dapat dipahami dengan baik oleh siswa berkaitan dengan mengidentifikasi tumbuhan hijau membuat makanan; (7). Mengadakan tanya jawab yang dapat dipahami dengan baik oleh siswa mengenai hal-hal yang berhubungan dengan mengidentifikasi tumbuhan hijau membuat makanan; (8) siswa mengerjakan soal postes; dan (9). Secara bersama-sama siswa membuat kesimpulan hasil belajar.

Selanjutnya pada siklus II ketuntasan belajar siswa baru dapat dinyatakan berhasil mencapai 100%, sebagaimana yang dipersyaratkan sekolah dengan nilai tertinggi 85, nilai terendah 80 dan rata-rata skor 82,81, dengan demikian penelitian berakhir pada siklus II, adapun hasil ketuntasan belajar siswa sebagaimana yang dimaksud dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Ketuntasan belajar siswa pada kondisi awal, siklus I, dan II

Uraian	Hasil Belajar			Ketuntasan Belajar
	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rataan skor	
Kondisi Awal	50	79	57,9	24%
Siklus I	50	80	64,55	76%
Siklus II	80	85	82,81	100%

Jika hasil belajar siswa pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II divisualisasikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada grafik 1.



Gambar 1. Grafik hasil belajar siswa pada kondisi awal, siklus I, II, dan III

Mengacu pada model yang digunakan, maka selama proses kegiatan belajar mengajar di kelas siswa dapat memusatkan perhatiannya pada pokok bahasan yang akan dijelaskan. Siswa memperoleh pengalaman yang dapat membentuk ingatan yang kuat, siswa terhindar dari kesalahan dalam mengambil suatu kesimpulan, pertanyaan-

pertanyaan yang timbul dapat dijawab sendiri oleh siswa pada saat dilaksanakannya evaluasi, saat terjadi keraguan siswa dapat menanyakan secara langsung kepada guru, kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah diperbaiki langsung saat proses belajar mengajar

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat disimpulkan bahwa melalui model interaktif berbasis aktivitas siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD 104/IX kedemangan muaro jambi pada pelajaran IPA kompetensi dasar mengidentifikasi tumbuhan hijau membuat makanan. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I, dan siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah; Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: Badan

Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Creswell, J. W. (2008). *Education Research; Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (Third ed.). Amerika: Pearson Education., Inc.

Harlen. (2010). *Model Pembelajaran Interaktif*. London: Kogon Page.

Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktek)* (3 ed.). (Lita, Penerj.) Bandung: Nusa Media.

Sudjana. (2011). *Hasil Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (4 ed.). Jakarta: PrenadaMedia Group.

Usman. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Pustaka Martina.

Wardani, Kuswaya, W., & Noehi, N. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.