

## PENERAPAN METODE *EXPERIENTIAL LEARNING* DENGAN PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS V PANINGGAHAN SOLOK

Yenni Marjanti

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan penguasaan materi dalam pokok bahasan pengaruh gaya gesekan terhadap luas permukaan benda dan pengaruh gaya gesekan terhadap halus kasar permukaan benda dengan menggunakan metoda "*experiential learning*" dengan modifikasi permainan anak. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 14 Paninggahan Solok. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli sampai April 2013. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik dan alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif terhadap data berupa dokumen hasil pekerjaan siswa, daftar nilai dan lembaran observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan metoda "*experiential learning*" dengan modifikasi permainan anak, suasana kelas jadi menyenangkan sehingga hasil belajar siswa meningkat, yaitu Pada tes I sebelum penelitian rata – rata 54,4% , Siklus I: 71,3%, dan 91,9% pada siklus II. Kegiatan positif yang dilakukan siswa meningkat yaitu Siklus I: 30,29% dan pada siklus II menjadi 92,71%. Disimpulkan bahwa metoda *experiential learning* dengan modifikasi permainan anak dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada bidang studi IPA

**Kata Kunci:** *experiential learning*, gaya gesekan, analisis deskriptif

### ABSTRACT

*The research is aimed at improving students' interest and ability to master the material of "The Influence of Friction Forces on Surface Area and the Influence of Friction Forces on the Smoothness and Rudeness of the Surface Using the Method of "Experiential Learning" with the Modification of Children Game. The research was conducted at SDN 14 Paninggahan Solok. The research was carried out from July until April 2013. This is a classroom action research consisting of two cycles. In each cycle there are planning, doing, observing, and reflecting. The technique employed was descriptive analysis technique and the data collecting tools was documentation. The documents were students' worksheets, scoring list, and observational sheets. The research result shows that by using the method of experiential learning with the modification of children game, the classroom atmosphere became interesting and it improved the students' achievement. It was proven by the improvement of test result I before the research was conducted. The average score of the students was 54.4%. at the first cycle, it was 71.3% and 91.9% at the second cycle. Positive activities of the students were also improved. At the first cycle it was 30.29% and it became 92.71% at the second cycle. It can be inferred that the method of experiential learning with the modification of children game can improve students' achievement on natural science subject.*

**Keywords:** *experiential learning, friction forces, descriptive analysis*

### PENDAHULUAN

Pengalaman adalah guru yang terbaik bagi seseorang, ungkapan ini mengandung makna bahwa seseorang dapat belajar dari atau melalui pengalaman. zaman dahulu seorang anak belajar berburu dengan cara ikut berburu dengan orang tuanya ke hutan. Dengan ikut berburu dengan orang tuanya ke hutan anak belajar mencari mangsa. Belajar

menggunakan alat berburu dan teknik berburu agar pulangnyanya membawa hasil buruannya. Seorang anak belajar menjadi nelayan dengan ikut orang tuanya ke laut. Dengan ikut berlayar ke laut anak mempelajari kapan waktu yang tepat untuk berlayar, bagaimana mengendalikan perahu dan bagaimana menangkap ikan sehingga pulang dapat membawa ikan yang banyak. Jadi anak akan dapat memiliki pengetahuan

dari pengalaman yang mereka alami.

Menurut ahli filsafat konstruktivisme, pengetahuan yang kita miliki adalah hasil bentukan kita sendiri. Dengan kata lain kita akan memiliki pengetahuan apabila kita terlibat aktif dalam poses penemuan dan pembentukannya. Agar siswa berhasil dalam belajarnya dalam arti mampu menemukan dan membentuk pengetahuan, guru hendaknya merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam penemuan dan pembentukan pengetahuan tersebut. Konsep belajar yang membahas tentang proses belajar yang memberikan kesempatan kepada anak terlibat langsung dalam penemuan dan pembentukan pengetahuan adalah belajar melalui pengalaman (*Experiential learning*). Berkenaan dengan hal tersebut guru hendaknya menguasai konsep dan karakteristik belajar melalui pengalaman agar mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang dapat membantu siswa berhasil dalam belajarnya.

Pengalaman yang didapat siswa terutama siswa usia sekolah dasar lebih banyak melalui bermain karena bermain merupakan dunia mereka. Namun kebiasaan bermain yang telah mereka lakukan itu ternyata terbawa oleh siswa kedalam kelas waktu mereka belajar. Keadaan ini diperparah dengan malasnya anak belajar sehingga hasil belajar merekapun menurun, suasana kelas tidak lagi kondusif untuk melakukan proses belajar mengajar. Kalau ini dibiarkan tentu akan berdampak buruk bagi perkembangan siswa. Oleh karena itu guru perlu memodifikasi pembelajarannya. Dalam KTSP dituntut kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Dalam pelaksanaan pembelajaran PAIKEM ini tentu perlu disesuaikan dengan dunia anak. Sudah saatnya guru memanfaatkan bermain siswa untuk belajar.

Melalui bermain mereka memperoleh pengalaman dan pengetahuan. Sebaiknya sebagai seorang guru kita berusaha merancang pembelajaran melalui pengalaman bermain anak sehari-hari, agar siswa tidak merasa menjadi pihak luar dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan karena siswa merasa dipaksa untuk menguasai ilmu pengetahuan. Menurut konsep belajar melalui pengalaman siswa bukanlah pihak luar yang berhadapan dengan ilmu pengetahuan tetapi turut

menciptakan ilmu pengetahuan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran yang menerapkan konsep belajar melalui pengalaman kata "*experiential*" atau mengalami merupakan kunci bagi terjadinya proses belajar pada diri sendiri.

Dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan ditingkat Sekolah Dasar dalam wilayah kecamatan Junjung Sirih terutama di kelas V SDN 14 Panninggahan sering ditemui kondisi kelas yang tidak kondusif, diantaranya banyak siswa yang bermain, ribut dan cenderung membuat kegaduhan dalam kelas. Kurangnya penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya terbukti seringnya guru mengulang atau mendrill materi tersebut. Dari hal tersebut diatas ditemukan beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran diantaranya: rendahnya penguasaan materi oleh siswa, rendahnya minat belajar siswa dan kurangnya motivasi belajar siswa.

Dengan memperhatikan proses pembelajaran yang terjadi kelas V SDN 14 Panninggahan kecamatan Junjung Sirih Solok diperoleh beberapa faktor yang diperkirakan menjadi penyebab masalah yang dikemukakan diatas yaitu: (1) Proses pembelajaran masih berpusat pada guru; (2) Pembelajaran belum sesuai dengan dunia anak; (3) Anak merasa dipaksa untuk belajar. Berdasarkan hal diatas yang menjadi fokus perbaikan pembelajaran diatas adalah "Bagaimana meningkatkan minat dan penguasaan materi oleh siswa kelas V sdn 14 Panninggahan dengan menggunakan model belajar melalui pengalaman (*experiential learning*) dengan permainan"? Penelitian ini telah mencoba usaha-usaha untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang diuraikan diatas melalui model belajar melalui pengalaman (*experiential learning*) dengan bermain. Penelitian ini dibatasi untuk menemukan langkah-langkah dan usaha meningkatkan penguasaan materi, minat dan daya ingat siswa dengan cara pementapan dan penerapan model belajar experiential learning dengan permainan dan pemanfaatan alat sederhana yang ada dilingkungan.

Belajar mengajar adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara siswa dan guru dan antar sesama siswa dalam proses pembelajaran. Ini berarti bahwa proses pembelajaran bukan semata-mata milik guru, melainkan melibatkan siswa dan juga faktor non manusianya, seperti kurikulum, metode, sarana prasarana dan lingkungan. Pendekatan dan model

belajar telah banyak yang dipilih dan digunakan dengan maksud agar pengajaran lebih efektif dan menyenangkan. Dalam hal ini peranan guru dalam memilih dan menerapkan model tersebut sangat besar. Guru diharapkan punya konsep dan pandangan yang jelas tentang pendekatan model belajar atau teknik pembelajaran tertentu. Jika tidak kurikulum Nasional beserta perangkatnya yang dirancang sedemikian rupa sulit untuk dicapai.

Salah satu model belajar yang dapat dipilih oleh guru adalah *Experiential Learning* ( Belajar Melalui Pengalaman ). Menurut Keeton dan Tate (1978 dalam Suciati,dkk 2005) Belajar melalui pengalaman melibatkan secara langsung dalam masalah atau isu yang sedang dipelajari. Sedangkan lebih lanjut Kolb (1984 dalam Suciati,dkk 2005) mengemukakan bahwa belajar melalui pengalaman menekankan pada hubungan yang harmonis antara belajar , bekerja serta aktifitas kehidupan dengan penciptaan pengetahuan itu sendiri. Menurut Kolb (dalam Suciati,dkk 2005) terdapat 6 karakteristik belajar melalui pengalaman yaitu : (1) Belajar lebih dipersepsikan sebagai proses bukan hasil; (2) Belajar adalah suatu proses berkesinambungan

yang berpijak pada pengalaman; (3) Proses belajar menurut penyelesaian anatar modus – modus dasar untuk beradaptasi dengan lingkungan; (4) Belajar merupakan proses adaptasi terhadap dunia luas secara holistic (utuh); (5) Belajar merupakan transaksi antara individu dengan lingkungannya; dan (6) Belajar merupakan proses menciptakan ilmu pengetahuan.

Dengan memperhatikan karakteristik diatas maka dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sangat memungkinkan melaksanakan model pembelajaran *experiential learning* ini. Karena melalui model belajar ini siswa akan lebih aktif untuk membentuk pengetahuannya sendiri melalui kegiatan yang dialaminya.

Proses belajar melalui pengalaman dapat dijelaskan sebagai satu siklus yang terdiri dari 4 modus belajar adaptif yaitu : (1) Pengalaman kongkrit; (2) Observasi refleksi; (3) Konseptualisasi abstrak dan generalisasi; dan (4) Pengujian terhadap penerapan konsep dalam situasi baru.

Apabila digambarkan dalam bentuk diagram, hubungan keempat modus belajar tampak seperti gambar berikut :

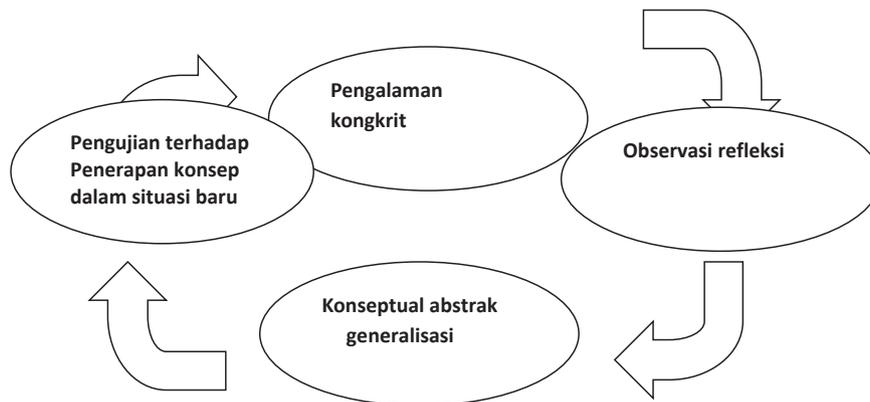


Diagram diatas menunjukkan bahwa pengalaman kongkrit merupakan dasar bagi observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi. Konsep-konsep abstrak dan generalisasi akan terbentuk. Dalam hal ini hasil observasi dan refleksi berasimilasi dengan teori sehingga dapat diterapkan dalam situasi baru. Implikasi dari penerapan konsep ini berperan sebagai panduan untuk membentuk pengalaman baru. Kita ambil contoh , pembentukan konsep “Gerakan pada tumbuhan “Kita bermain atau jalan –jalan , siswa pernah menyentuh

tumbuhan putri malu. Ketika disentuh , daun putri malu menutup (pengalaman kongkrit). Berdasarkan pengalaman kongkrit tersebut , guru meminta siswa untuk mengamati gerak pada tumbuhan kacang – kacang dan bunga matahari. Setelah melakukan observasi, siswa diminta untuk menyampaikan hasilnya didepan kelas. Dalam proses ini terjadi tukar informasi diantara siswa (Observasi dan Refleksi).

Berdasarkan hasil observasi tersebut akan terbentuk konsep “Nastii”. Sebagai salah satu jenis gerakan tumbuhan (pembentukan konsep abstrak).

Untuk menguji kebenaran konsep yang telah terbentuk, guru mengajukan pertanyaan atau menunjukkan tumbuhan lain yang berkenaan sama dengan konsep tersebut, sehingga konsep tentang “nastii” dikuasai dengan mantap oleh siswa (pengujian terhadap penerapan konsep dalam situasi baru). Pertanyaan yang diajukan guru dan contoh tumbuhan lain yang diberikan akan menjadi pegangan bagi siswa dalam membentuk pengetahuan baru melalui pengalaman kongkrit berikutnya.

Dalam menerapkan model belajar melalui pengalaman ini keempat modus belajar di atas muncul dalam setiap langkah pembelajaran. Langkah – langkah yang harus dilalui guru dalam menerapkan model belajar melalui pengalaman adalah:

- (1) Langkah pertama yang harus dilakukan dalam memulai pelajaran adalah memberikan orientasi kepada siswa tentang konsep yang akan dipelajari. Kegiatan orientasi ini bertujuan untuk memotivasi siswa. Yang dapat dilakukan guru dalam kegiatan orientasi ini diantaranya mengemukakan cerita yang menimbulkan pertanyaan, mengemukakan ide-ide yang bertentangan dengan kenyataan sehari-hari atau menyesuaikan topik dengan minat siswa. Kita ambil contoh pelajaran IPA, ciri-ciri makhluk hidup. Guru dapat mengemukakan pertanyaan bahwa salah satu ciri makhluk hidup adalah bergerak. Maka jenis pertanyaan yang seharusnya diajukan guru adalah “Bagaimana tumbuhan bergerak?”. Dengan pertanyaan ini siswa tumbuhan termotivasi untuk mempelajari lebih lanjut. Setelah itu guru juga dapat melakukan orientasi dengan menghubungkan konsep dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa;
- (2) Setelah perhatian siswa terpusat pada konsep atau topik yang akan dipelajari, kegiatan berikutnya adalah meminta siswa mengungkapkan pengalamannya yang berkaitan dengan konsep yang sedang dipelajari. Sebagai contoh adalah konsep tentang gerakan pada tumbuhan. Berkenaan dengan konsep ini siswa dapat mengemukakan pengalaman melihat gerak pada tumbuhan. Mungkin siswa melihat bunga pukul empat (*Mirabilis*), membuka dan menutup pada jam tertentu pada saat ada cahaya. Berdasarkan pengalaman siswa tersebut, guru meminta siswa melakukan pengamatan terhadap gerakan

tumbuhan. Kegiatan yang dilakukan tersebut menggambarkan modus belajar pengalaman kongkrit;

- (3) Setelah melaksanakan pengamatan siswa diminta untuk menyampaikan hasilnya kepada siswa lain di kelas. Pengungkapan hasil pengamatan ini dilakukan sesuai minat siswa. Bagi siswa yang senang menulis, hasil pengamatannya dapat dituangkan dalam bentuk tulisan, tetapi siswa yang senang bicara dapat menyampaikan hasil pengamatannya dalam diskusi. Pada tahap observasi refleksi ini, akan terjadi tukar informasi atau pengalaman diantara siswa. Melalui kegiatan ini konsep tentang gerakan pada tumbuhan serta faktor-faktor yang mempengaruhinya akan terbentuk pada diri siswa (Konseptualisasi abstrak);
- (4) Untuk menguji kebenaran konsep yang telah dibuktikan siswa, guru dapat mengajukan pertanyaan atau contoh lain dari konsep yang dibentuknya. Siswa semakin mantap dengan pengetahuannya apabila pengetahuan yang dimiliki tidak sesuai dengan hasil diskusi kelas (pengujian terhadap penerapan konsep dalam situasi baru);
- (5) Sehubungan dengan masalah pokok penelitian ini dan menghubungkannya dengan tindakan yang direncanakan serta memperhatikan kerangka teori yang terkait, hipotesis tindakan yang dapat dirumuskan: Dengan penerapan model belajar melalui pengalaman yang dimodifikasi dengan permainan anak, suasana kelas akan lebih hidup, menarik dan menyenangkan. Keadaan ini akan meningkatkan minat dan penguasaan materi siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan minat dan penguasaan materi siswa dalam proses pembelajaran. Sekaligus agar siswa mampu mengembangkan ilmu pengetahuannya dimasa mendatang. Untuk tujuan lebih jauh hasil – hasil temuan, saran atau pokok – pokok tindakan yang telah dilaksanakan dapat pula membuka nuansa baru guna peningkatan pembelajaran di Sekolah Dasar, sehingga guru dapat arahan dan bimbingan dalam pengembangan pembelajaran.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2012/2013 di SD

Negeri 14 Paninggahan Kecamatan Junjung Sirih Kabupaten Solok. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 16 orang, yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 2 orang perempuan. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini dilaksanakan di SD Negeri 14 Paninggahan kecamatan junjung Sirih Kabupaten Solok, dari tanggal 10 Januari sampai 24 April 2013. Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh melalui observasi dan hasil belajar siswa dengan pengolahan proses belajar *Experiential learning* yang diterapkan melalui permainan, observasi aktivitas siswa dan guru serta wawancara dan tes formatif. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini antara lain:

Silabus, yaitu suatu rencana /seperangkat pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas serta penilaian hasil belajar. Silabus yang dipakai yaitu silabus Bidang Studi IPA semester II. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yaitu merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk tiap putaran. Masing-masing RPP berisi Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar. Lembaran Kerja Siswa (LKS), yaitu lembaran kerja yang digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu pengumpulan data. Lembaran Observasi Kegiatan Belajar Mengajar, yaitu lembaran observasi pembelajaran adalah lembaran yang disusun untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersama siswa dalam kelas. Tes Formatif yaitu tes ini disusun untuk mengukur sampai sejauh mana siswa menguasai kompetensi dasar yang disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pengolahan tes formatif ini dilakukan tiap akhir putaran/siklus yang dilalui dalam proses perbaikan pembelajaran. Hasil yang didapat dijadikan pedoman untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Foto-foto dan Video Kegiatan yaitu Foto-foto dan video yang diambil selama melaksanakan tindakan pada siklus I dan II.

## HASIL PENILAIAN

### Siklus I

Pelaksanaan tindakan. Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I didapatkan hasil pembelajaran yang mulai meningkat, namun perlu diperbaiki pada

bagian-bagian kegiatan siswa yang memanfaatkan bermain anak. Pengamatan (observasi). Pengamatan telah dikukan selama proses perbaikan pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan didapatkan bahwa kegiatan positif siswa mulai meningkat namun kegiatan negatif siswa masih tinggi sehingga hasil belajar siswapun belum menunjukkan hasil yang signifikan. Hasil kegiatan Positif anak dan kegiatan negatifnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Refleksi (evaluasi). Sebagai akhir dari kegiatan siklus pertama diadakan evaluasi. Evaluasi dilakukan dalam bentuk diskusi dengan pengawas dan teman sejawat. Dari hasil observasi dapat dilihat meningkatkannya penguasaan materi dan motivasi belajar siswa dengan hasil yang positif. Tapi belum menyeluruh. Namun demikian berdasarkan evaluasi yang ditujukan pada beberapa segi seperti pemberian pengalaman langsung dan diskusi kelompok maka perlu perbaikan dan tindak lanjut dengan pemanfaatan permainan siswa yang ada dilingkungan. Bila ini ditindak lanjuti kemungkinan hasil yang diperoleh dapat meningkatkan secara menyeluruh. Dari pertimbangan hasil evaluasi diatas maka perlu diadakan siklus ke dua.

### Siklus II

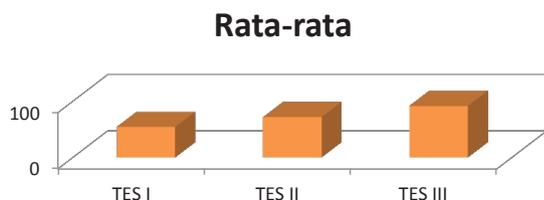
Pelaksanaan tindakan. Pada pembelajaran siklus II diadakan beberapa kegiatan khusus untuk meningkatkan penguasaan yaitu memantapkan pengertian anak melalui pengalaman langsung yang dilakukan dengan permainan serta contoh – contoh nyata yang ada dilingkungan tentang gaya gesekkan, melatih anak melalui diskusi kelompok tentang penyimpulan hasil permainan yang dilakukan siswa. Hasil diskusi disampaikan sendiri oleh siswa dan ditanggapi oleh kelompok lain. Latihan dilanjutkan dengan penekanan pada pemanfaatan dan penggunaan materi yang secara langsung ditemukan siswa, serta memberi bimbingan dan pengarahan khusus bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai materi serta memberi penguat (enforcement) terhadap pekerjaan siswa yang sudah baik. Kegiatan diakhiri dengan memberikan pekerjaan rumah sesuai materi.

Pengamatan (observasi). Pengamatan telah dikukan selama proses perbaikan pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan didapatkan bahwa kegiatan positif siswa mulai meningkat namun kegiatan negatif siswa masih tinggi sehingga hasil

belajar siswapun belum menunjukkan hasil yang signifikan. Refleksi (evaluasi). Sebagai akhir dari kegiatan siklus kedua diadakan evaluasi. Evaluasi dilakukan dalam bentuk diskusi dengan pengawas dan teman sejawat. Dari hasil observasi dapat dilihat meningkatkannya penguasaan materi dan motivasi belajar siswa dengan hasil yang positif. Semuanya sudah menyeluruh.

## PEMBAHASAN

Dari tiga kali pembelajaran yang dilaksanakan mulai dari pembelajaran pertama dan dua kali perbaikan pembelajaran diperoleh hasil seperti yang terlihat dibawah tabel dibawah ini. Dari tabel tersebut terlihat bahwa telah terjadi perubahan hasil belajar yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata. Pada tes I rata – rata 54,4 menjadi 71,3 pada tes II dan 91,9 pada tes III. Pada tes I siswa yang telah menguasai materi lebih dari 70 % hanya 2 orang ( 12,5 % ), tetapi pada tes kedua telah meningkat menjadi 11 orang ( 68,75 %). Dan pada tes II siklus kedua jumlah siswa yang menguasai materi sudah menyeluruh menjadi 16 siswa (100 %). Secara umum persentase ketuntasan belajar telah dapat dikatakan mengalami peningkatan yang cukup berarti. Perkembangan hasil belajar siswa dapat terlihat pada diagram I dibawah ini.



Gambar 1 Hasil Tes Siswa

Dari tabel di atas terlihat bahwa kegiatan positif peserta didik diantaranya adalah

- a. Siswa yang memperhatikan guru menerangkan pelajaran hanya ada 6 siswa dari 16 peserta didik, jika dihitung persentase yang serius sebesar 37,50% , berarti ada 10 peserta didik yang kurang terfokus perhatiannya saat guru menjelaskan materi. Dari 5 orang peserta didik 3 diantaranya sering keluar masuk kelas walau sudah ditegur guru namun mereka tetap keluar masuk
- b. Siswa yang terlihat aktif dalam proses pembelajaran hanya 5 orang (31,25%) dari 16

siswa berarti ada 11 siswa yang hanya diam saja dan bermain bahkan ada 2 siswa yang berani berkelekar satu sama lain

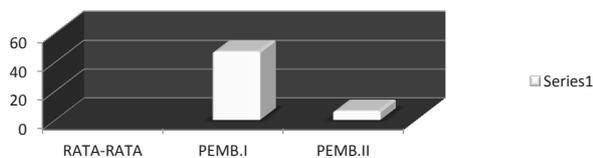
- c. Persentase siswa yang berani mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami sangat kecil sekali yaitu 12,50% (2 orang saja) peserta didik lebih banyak diam walaupun mereka belum paham tentang materi yang mereka pelajari, walaupun guru sudah mulai memancing dengan pertanyaan namun siswa tetap diam.
- d. Peserta didik yang mengerjakan latihan sendiri hanya 6 orang dari 16 siswa (37,50%), ini berarti banyak di antara siswa belum bisa bekerja sendiri, mereka selalu menunggu arahan guru untuk mengerjakan latihan yang diberikan.
- e. Waktu siswa ditugaskan menuliskan hasil kerjanya ke depan kelas hanya 5 siswa (31,25%) siswa yang mau, sedangkan siswa lain tidak mau berdiri bahkan ada siswa yang membantu bahkan waktu ditugaskan untuk menjelaskan soal ke papan tulis hanya 3 siswa yang mau berdiri (18,75%). Dalam hal ini ternyata percaya diri siswa belum tumbuh, terbukti belum adanya keberanian mereka untuk tampil.

Kegiatan positif yang dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran mencapai 30,29 %, jika dilihat ini sangat kurang sekali. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa, disamping itu kita perlu kiranya kita melihat persentase kegiatan negatif yang dilakukan siswa.

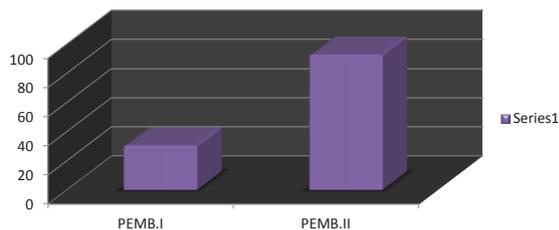
Bila dilihat dari kegiatan siswa, ternyata siswa yang minta izin itu ada 37,50% bahkan ada siswa yang selalu mengganggu temannya dalam belajar (62,50%), ada 5 dari 16 orang siswa hanya mencontek hasil pekerjaan temannya. Hal ini sangat berpengaruh sekali pada perkembangannya, anak-anak bermain dalam pelajaran mendapat perhatian khusus bagi guru. Dalam pembelajaran ini anak yang bermain ada 5 orang ini termasuk besar bahkan anak yang berbicara dalam belajar ada 6 orang (37,50%), perhatian guru dan collaborative sangat terpaksa pada banyaknya siswa yang selalu minta bantuan tiap mengerjakan latihan (93,75%), dari kegiatan negatif peserta didik peneliti dan collaborative mengambil kesimpulan bahwa siswa kurang berminat pada penyajian guru. Hal ini sangat berpengaruh sekali terhadap hasil pencapaian belajar siswa.

Jika dilihat kegiatan positif peserta didik pada perbaikan pembelajaran II ternyata menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, ketika guru menanamkan konsep hanya dua siswa yang melihat keluar ruangan, siswapun terlihat aktif seluruhnya dalam pembelajaran. Ketika guru memberikan latihan, anak mulai mengerjakan sendiri dan yang meminta arahan guru hanya 7 orang saja, waktu diberi kesempatan bertanya hampir semua siswa mau bertanya, walaupun ada yang malu-malu tapi pada akhirnya mereka mau juga untuk bertanya. Waktu guru menugaskan murid menulis hasil kerjanya ke depan kelas, siswa yang malu-malu, tapi ketika guru memberi dorongan siswa itu akhirnya mau.

Disamping kegiatan positif yang dilakukan siswa, peneliti dan kolaborasi juga mencoba menghimpun kegiatan negatif yang dilakukan siswa selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran II. Hasil kegiatan negatif peserta didik terlihat bahwa kegiatan negatif siswa dalam proses pembelajaran mulai menurun kebiasaan siswa mencontek pun hanya tinggal 1 orang (6,25%) begitu juga dengan bermain dan minta izin. Anak yang mengganggu teman dan berbicara dalam belajar tidak ada lagi, mereka semua asyik dengan kegiatan yang dilakukan guru waktu mengerjakan tugas hanya 3 siswa yang minta bantuan, ketika diberi arahan oleh guru, siswa itu sudah dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Perbandingan hasil pengamatan terhadap kegiatan siswa yang positif dan negative dapat dilihat dari diagram gambar berikut:



Gambar 2 Kegiatan Negatif Peserta Didik



Gambar 3 Kegiatan Positif Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan teman sejawat serta pengawas diambil kesimpulan bahwa pembelajaran sudah menunjukkan adanya kemajuan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya minat siswa pada pelajaran. Siswa mulai Nampak bergairah dalam belajar. Semua tugas dikerjakan dengan semangat. Percaya diri siswapun mulai tumbuh, mereka tidak lagi melihat ke kiri dan ke kanan waktu latihan. Ketika diskusi kelompok semua siswa mulai berlomba menyelesaikan tugas sebaiknya. Namun dalam diskusi kelas suasana memang agak ramai dan cenderung gaduh tapi masih dalam tahap yang positif.

Pada siklus I sudah mulai terlihat kemajuan siswa baik dari hasil belajar maupun keaktifan siswa. Hal ini tercermin dari hasil tes dan meningkatkan semangat siswa mengikuti setiap latihan yang diberikan guru. Namun dalam perbaikan pembelajaran I ditemui lebih 5 orang siswa yang perlu perhatian khusus karena nilai mereka belum memuaskan. Bahkan waktu kerja kelompok ditemui seorang anak yang selalu mengganggu kerja kelompok. Dalam latihan ditemui hasil tidak memuaskan bahkan ada anak yang tidak mampu mengerjakan.

Perbaikan yang terjadi pada pembelajaran I adalah guru memberi kesempatan menemukan sendiri. Tiap siswa dalam kelompok harus mencobakan, guru memberikan arahan cara melakukan. Dalam latihan guru memandunya melalui langkah perlangkah secara individu dan memantau hasil kerja siswa serta memberi penguat. Namun tidak semua siswa dapat dipandu, hal ini disadari oleh guru karena keterbatasan waktu belajar.

Dari hasil pengamatan bersama pengawas terhadap hasil tes I, II dan III yang ada pada table I dan II bahwa ada beberapa siswa yang memperoleh hasil yang mencolok dibandingkan siswa lain. Secara personal hasil belajar dapat dilihat pada table III berikut ini.

Siswa yang bernama Yuli Hardi nilainya tak pernah meningkat mulai dari tes I s.d III an rata-rata hanya 50. Setelah dilakukan pengecekan tentang hasil observasi ternyata dalam pembelajaran siswa ini paling banyak masalah dan paling sering dibantu oleh guru. Jika dilihat dari catatan pribadi siswa ternyata dia selalu mengalami hambatan belajar sejak dari kelas I. Dimana diketahui kelas I diduduki selama dua tahun, begitu setiap tahun sampai ke kelas V. Bahkan untuk naik pun nilainya dibantu. Hal ini

disebabkan karena anak ini sering sakit-sakitan, menurut keterangan orang tuanya, siswa ini baru biasa berjalan pada umur 2,5 tahun.

Lain halnya dengan siswa yang bernama Deprizal, Ika Putra, dan Joko. Mereka menunjukkan prestasi yang begitu menggembirakan. Nilai mereka dapat dikatakan meningkat tajam pada perbaikan pembelajaran II. Namun pada perbaikan pembelajaran I nilai mereka hanya meningkat sedikit. Setelah ditelusuri waktu perbaikan pembelajaran I khusus Deprizal dan Ika Putra mereka agak kurang bersemangat. Bila ditanya mereka hanya diam, waktu diberi latihan keduanya lebih banyak bermenung dari pada bekerja. Pada perbaikan pembelajaran II guru berusaha mendekati siswa secara pribadi, hasil kerjanya dipantau dan bila bermasalah guru berusaha membantu. Ternyata minat kedua anak ini terpancing oleh perhatian guru, bahkan mereka begitu bersemangat melaksanakan permainan memperlihatkan kegembiraan. Kepuasan mereka bertambah waktu guru memberi penguatan terhadap hasil diskusi mereka.

#### **SIMPULAN**

Penerapan model belajar melalui pengalaman (*experiential learning*) yang diterapkan melalui permainan anak-anak dapat meningkatkan hasil penguasaan siswa terhadap materi pelajaran IPA di kelas V karena suasana kelas akan lebih hidup, enjoy dan menyenangkan. Berdasarkan kesimpulan tersebut ada beberapa hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Khususnya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa antara lain: (1) Perlu adanya kegiatan pembelajaran yang bervariasi, inovasi dan alat peraga yang menarik agar motivasi belajar

siswa dapat tumbuh dan berkembang; (2) Sebaiknya guru membiasakan siswa “menemukan sendiri” setiap ilmu pengetahuan yang didapatnya agar siswa terbiasa secara mandiri mengembangkan pengetahuannya; (3) Siswa yang mengalami hambatan belajar perlu mendapat perhatian khusus agar tidak selalu menghadapi masalah belajar.

Berdasarkan pengalaman melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui PTK, kiranya perlu adanya kelompok kerja guru untuk selalu bertukar fikiran dan pengalaman dalam menyelesaikan masalah dan tugas – tugas mengajar sehari – hari. Sudah saatnya keterbukaan antara guru dalam setiap masalah yang berhubungan dengan pembelajaran, agar kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Sementara itu disiplin perlu dijalankan sebaik mungkin agar kualitas lulusan lebih meningkat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Herryanto Nar dan Hamid Akib. H.M. (2005) Statistika Dasar Jakarta. Universitas Terbuka.
- Suciati dkk. (2005). Belajar dan Pembelajaran 2. Jakarta Universitas Terbuka.
- Santoso Puji. Hum.M. (2005). Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD. Jakarta Universitas Terbuka.
- Wardani ; Wihardit.K & Nasution, N. (2000). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Wardani, Igak. dkk. (2002). Pemantapan Kemampuan Profesional ( Panduan ) Edisi I. Jakarta. Universitas Terbuka.

#### **BIODATA PENULIS**

**Yenni Marjanti**, Guru Sekolah Dasar Negeri 14 Paninggahan Solok