

**PENGGUNAAN METODE KARYA WISATA DALAM PEMBELAJARAN
BERMAIN SAMBIL BELAJAR DAN METODE BERCEKITA
SEBAGAI SARANA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI
BELAJAR TEMATIK – PKN
Oleh: I Made Runa¹**

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk membantu anak secara aktif dalam menemukan cara-cara penyelesaian yang cepat dan tepat bagi mereka yang mengalami kesulitan dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran tematik. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar anak. Melalui penelitian ini peneliti mencoba menggunakan metode karya wisata dalam pembelajaran bermain sambil belajar dan metode bercerita untuk mengatasinya, melalui penelitian tindakan kelas model siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Objek penelitian adalah anak kelas II semester 1 SD Negeri 1 Jungutbatu sebanyak 23 anak. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan prestasi belajar anak dalam proses pembelajaran lebih baik setelah diterapkannya metode karya wisata dalam pembelajaran bermain sambil belajar dan metode bercerita hal itu dapat dilihat dari perbandingan hasil pada observasi awal hanya 30,43% anak yang berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata 63,26, pada siklus I meningkat menjadi 56,52%, dan siklus II meningkat mencapai 91,30%. Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode karya wisata dalam pembelajaran bermain sambil belajar dan metode bercerita dapat meningkatkan prestasi belajar anak pada mata pelajaran tematik.

Kata kunci : Metode Karya Wisata, Bermain Sambil Belajar, Metode Bercerita, Prestasi Belajar

Abstract

This research was conducted to help students having difficulty in achieving the minimum passing grade in thematic subjects. The purpose of this study was to improve students' learning achievement. Through this classroom action research, researcher tried to use the method of field trips in learning while playing and learning and storytelling methods to overcome the problem. This study applied four cycles that included planning, implementing actions, observing, and reflecting. The subjects of the research were the second graders of semester 1 at SDN 1 Jungutbatu as many as 23 children. The results obtained from this study showed that students' learning achievement in the learning process was

¹ I Made Runa adalah seorang guru PKN di SD Negeri 1 Jungutbatu

well developed after the implementation of field trip method in learning, playing while learning and the story telling methods. It can be seen from the comparison of results in the initial observation only 30.43% of students who successfully achieved mastery learning with an average score only reached 63.26. In the first cycle, the result increased to 56.52%, and the second cycle increased to 91.30%. From this explanation, it can be concluded that by using the method of field trip in learning and the method of storytelling can improve students' learning achievement on thematic subjects.

Keywords: Field Trip Method, Playing While Learning, Storytelling Method, Learning Achievement

PENDAHULUAN

Prestasi belajar sangat tergantung pada pemilihan strategi yang tepat dan efektif dalam upaya mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan sikap inovatif peserta didik. Untuk itu, perlu dibina dan dikembangkan pengelolaan program pengajaran dengan metode dan strategi pembelajaran yang kaya dengan variasi agar mencapai predikat sebagai guru profesional.

Proses pembelajaran sebagaimana dipahami secara umum merupakan kegiatan transformasi pengetahuan dan kemampuan guru kepada peserta didiknya. Terkadang ada guru yang secara individu disebut pintar tetapi tidak memiliki kemampuan yang memadai untuk menyampaikan pengetahuan dan pemahaman yang dimilikinya, maka tentu proses pembelajaran tidak akan berhasil dengan baik. Kadang ada guru yang memiliki prestasi biasa-biasa saja tetapi dalam menyampaikan dan mengelola pembelajaran lebih kreatif dan inovatif serta memahami cara penyampaiannya bisa jadi menyebabkan proses pembelajaran akan berhasil dengan baik. Di antara keduanya tentu yang paling sesuai adalah memiliki kemampuan profesionalisme keguruan dan mampu menyampaikan dengan efektif dan efisien demi terciptanya proses dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kondisi yang diharapkan terjadi di sekolah adalah sesuai harapan-harapan yang telah disampaikan di atas. Dari kondisi-kondisi tersebut belum semua bisa dilakukan guru di sekolah. Hal tersebut menimbulkan permasalahan dalam peningkatan mutu pendidikan. Sesuatu yang dapat dilihat dalam perkembangan pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di SD Negeri 1 Jungutbatu pada kelas II semester 1 tahun pelajaran 2017/2018 hasil pengumpulan

data awal setelah dilaksanakan tiga kali pertemuan didapat nilai rata-rata hanya 63,26 pada mata pelajaran tematik. Hasil tersebut tentu tidak sesuai dengan harapan keberhasilan pendidikan yang ditetapkan.

Rumusan masalah pada dasarnya merupakan suatu pertanyaan yang ada dan keadaan yang diinginkan. Sehubungan dengan itu, maka masalah yang dapat peneliti rumuskan adalah: Apakah penggunaan metode karya wisata dalam pembelajaran bermain sambil belajar dan metode bercerita sanggup meningkatkan prestasi belajar anak kelas II semester 1 SD Negeri 1 Jungutbatu tahun pelajaran 2017/2018. Atas dasar rumusan tersebut, tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar anak setelah penggunaan metode karya wisata dalam pembelajaran bermain sambil belajar dan metode bercerita dalam proses belajar mengajar.

Metode karya wisata adalah metode dalam kegiatan pembelajaran dengan cara mengamati dunia sesuai kenyataan yang ada secara langsung, meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya. Dengan mengamati secara langsung, anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya. Pengamatan ini diperoleh melalui panca indra yaitu penglihatan (mata), pendengaran (telinga), pengecapan (lidah), pembauan (hidung) dan perabaan (kulit). Metode karya wisata membantu anak untuk memperoleh kesempatan mengobservasi, memperoleh informasi atau mengkaji segala sesuatu secara langsung dengan membawa anak ke objek-objek tertentu sebagai pengayaan pembelajaran, pemberian pengalaman belajar yang sulit diperoleh di dalam kelas, membangkitkan minat, memperluas informasi, memperkaya langkah program kegiatan belajar, merupakan lompatan untuk melakukan kegiatan-kegiatan lainnya, penghargaan terhadap karya atau jasa orang-orang tertentu (Winda Gunarti, 2010: 8.3 – 8.7).

Dalam metode karya wisata, lingkungan dan masyarakat dapat digunakan untuk belajar. Anak tidak hanya belajar di dalam kelas karena karya wisata akan memperluas pengalaman anak, 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 anak. Guru harus menyiapkan bentuk tugas bagi anak 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 anak terkait dengan konten dalam materi pelajaran (Depdiknas, 2009, Modul 3: 35-36). H. Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan (2018: 2) menulis bahwa secara alamiah, perkembangan anak berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kemandirian, jasmani, dan sosialnya.

Menurut Ibnu Hajar (2018: 51-52), 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. Pembelajaran Tematik diupayakan agar anak-anak bisa belajar sambil bermain dengan berbagai model permainan yang menyenangkan anak sehingga anak-anak akan terangsang untuk giat belajar untuk pengembangan mereka. Sedangkan dalam metode karya wisata, anak-anak diajak untuk melihat kebenaran dari benda, pohon-pohon, binatang.

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. H. Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan (2018: 2) menulis bahwa secara alamiah, perkembangan anak berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kemandirian, jasmani, dan sosialnya. Selanjutnya dijelaskan bahwa Abraham Maslow telah menjelaskan tentang hirarki dari kebutuhan dasar manusia karena setiap individu itu berbeda, baik dilihat dari jenis kelamin, tempramen, ketertarikan, gaya belajar, pengalaman hidup, budaya, kebutuhannya. Pemahaman terhadap semua hal yang menjadi dasar dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan hal penting bagi seorang guru dalam pendidikan. Prestasi belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diukur, berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dicapai siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Prestasi belajar mempunyai arti dan manfaat yang sangat penting bagi siswa 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. 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 (Djamarah, 1994:23).

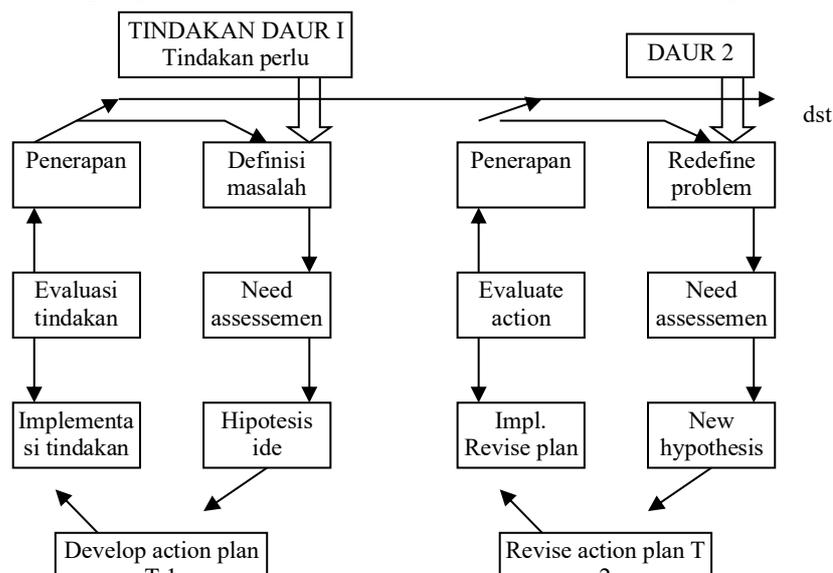
Mohammad Surya (1979), mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, antara lain dari sudut si pembelajar, proses belajar dan dapat pula dari sudut situasi belajar. Dari sudut si pembelajar (siswa), prestasi belajar seseorang dipengaruhi antara lain oleh kondisi kesehatan jasmani siswa, kecerdasan, bakat, minat, motivasi, penyesuaian diri dan kemampuan berinteraksi siswa. Sedangkan yang bersumber dari proses belajar, maka kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran sangat menentukan prestasi belajar siswa. Guru yang menguasai materi pelajaran dengan baik, menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat, mampu mengelola kelas dengan baik dan memiliki kemampuan untuk menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa untuk belajar, akan memberi pengaruh yang positif terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar ini sangat

dipengaruhi oleh factor luar yaitu guru dan metode. Hal inilah yang menjadi titik perhatian peneliti di lapangan mengingat bahwa hal itu yang menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar siswa.

Menurut Nana Sudjana (2000), keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari: 1) Turut serta dalam melakssiswaan tugas belajarnya; 2) Terlibat dalam pemecahan masalah; 3) Bertanya pada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah; 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya; 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi di SD Negeri 1 Jungutbatu sangat tepat untuk melakukan penelitian tindakan kelas karena rendahnya prestasi belajar anak. Sekolah ini beralamat di Dusun Kangin Desa Jungutbatu Kecamatan Nusa Penida. Tempat penelitian ini lingkungannya sangat asri, banyak pepohonan tumbuh, udaranya sejuk, tidak bising. Rancangan penelitian tindakan kelas disini tertera dalam gambar berikut.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Mc. Kernan, 1991 (dalam Sukidin, Basrowi, Suranto, 2002: 54)

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini mengikuti alur gambar ahli yang dirujuk. Untuk itu dimulai dengan : Tindakan daur I dilakukan definisi masalah dilanjutkan dengan pelaksanaan di lapangan, dirumuskan hipotesisnya, dikembangkan hipotesis tersebut, diimplementasikan, dievaluasi dari hasil yang didapat dan evaluasi diterapkan. Langkah-langkah pada daur II atau siklus II sama dengan yang di siklus I yaitu dimulai dengan adanya suatu permasalahan yang baru, didefinisikan masalahnya, dibuat hipotesisnya direvisi, selanjutnya dilakukan implementasi di lapangan, dievaluasi, kemudian hasil yang didapat merupakan penerapan baru apabila masih adalah masalah.

Penentuan subjek penelitian dikarenakan peneliti menemukan permasalahan belum tuntasnya prestasi belajar anak yang belum sesuai dengan harapan. Anak kelas II Semester I SD Negeri 1 Jungutbatu berjumlah 23 anak. Peningkatan prestasi belajar anak tentu saja tidak bisa diabaikan. Fokus dalam penentuan objek penelitian tertuju pada peningkatan prestasi belajar tersebut. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Jungutbatu kelas II semester 1 tahun pelajaran 2017/2018 dilaksanakan dari Juli s/d Nopember 2017. Hasil belajar yang diharapkan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan memberikan tes prestasi belajar kepada anak. Dalam pelaksanaan PTK, analisis data diwakili oleh momen refleksi putaran penelitian tindakan. Refleksi yang dilakukan peneliti akan membantu dalam menafsirkan datanya. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif, berupa rata-rata dan presentase, serta perbandingan dengan indikator keberhasilan penelitian, juga dilakukan penyajian data dengan menyusun tabel dan grafik. Untuk mendapatkan data, seorang guru dalam membuat penelitian perlu menyusun dan menyampaikan instrumen, untuk itu peneliti memilih tes prestasi belajar sebagai alatnya. Dalam penelitian ini, indikator yang dijadikan pedoman untuk menentukan tingkat keberhasilan pelaksanaan penelitian yaitu pada siklus I nilai rata-rata anak mencapai 69,00 dan pada siklus II mencapai nilai rata-rata 70,00 atau lebih dengan ketuntasan belajar minimal 80%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data awal yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang tradisional dimana persiapan belum matang, guru langsung masuk kelas tanya persiapan yang lengkap, tanpa mempelajari model-model yang baik digunakan sesuai teori membuat kemampuan peserta didik dalam menerpa ilmu cukup rendah. Hal ini terbukti dari 23 anak yang ada di kelas II pada semester 1 tahun ajaran 2017/2018 di SD Negeri 1 Jungutbatu masih sangat rendah. Anak yang memperoleh nilai tuntas hanya 7 orang (30,43%) sedangkan yang lainnya yang berjumlah 16 orang (69,57%) masih jauh dari harapan. Kenyataan tersebut menjelaskan bahwa prestasi yang dicapai pada awalnya masih sangat rendah dan tidak sesuai harapan.

Tindakan yang dilakukan pada siklus I sudah diupayakan secara maksimal. Namun hasil yang diperoleh dari data siklus I terhadap penilaian prestasi belajar peserta didik adalah : ada 4 (17,39%) anak memperoleh nilai diatas KKM yang artinya mereka sudah mampu menerpa ilmu sesuai harapan. Sedangkan yang lain yang jumlahnya 10 anak (43,48%) masih berada dibawah KKM. Tingkat kemampuan dari beberapa orang anak ini belum mencapai tingkat kemampuan yang mampu yang diharapkan sesuai indikator keberhasilan penelitian yaitu 80% keatas. Dari perolehan hasil tersebut dapat diberi gambaran bahwa sebagian besar anak-anak belum mampu melakukan apa yang diminta. Kemampuan mereka masih tergolong cukup rendah dalam menerpa ilmu sesuai harapan. Hal ini dapat membuat interpretasi sementara bahwa anak-anak belum menyenangi penampilan guru. Analisis dilakukan dalam bentuk analisis kuantitatif seperti berikut : Rata-rata (mean) dihitung dengan:
$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah nilai (angka)}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{1,559}{23} = 67,78.$$

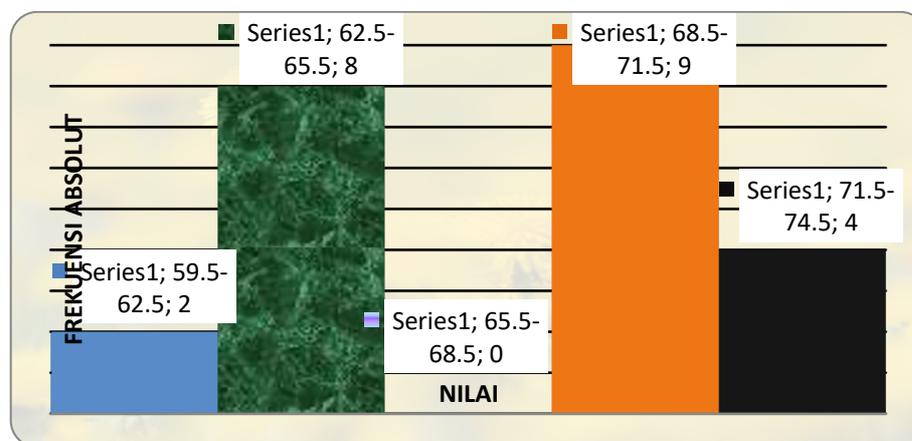
Untuk median yang diperoleh dari data siklus I dengan menggunakan cara tersebut adalah: 70 Modus (nilai yang paling sering muncul) diperoleh dengan cara mengurutkan data (ascending) maka didapat nilai 70. Untuk persiapan penyajian dalam bentuk grafik, hal-hal yang harus dihitung terlebih dahulu sebagai berikut :

1. Banyak kelas (K) = $1 + 3,3 \times \text{Log} (N) = 1 + 3,3 \times \log 23 = 1 + (3,3 \times 1,36) = 1 + 4,49 = 5,49$. Rentang kelas (r) = skor maksimum – skor minimum = $74 - 60 = 14$.

2. Panjang kelas interval (i) = $\frac{r}{K} = \frac{14}{5} = 2,8 \rightarrow 3$.

Tabel 1. Interval Kelas Siklus I

No Urut	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	60 – 62	61.0	2	8.70
2	63 – 65	64.0	8	34.78
3	66 – 68	67.0	0	0.00
4	69 – 71	70.0	9	39.13
5	72 – 74	73.0	4	17.39
TOTAL			23	100



Gambar 1. Histogram Prestasi Belajar Anak Kelas II Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018 SD Negeri 1 Jungutbatu Siklus I

Hasil penelitian pada siklus II dalam hubungan dengan peningkatan prestasi belajar didapat 21 anak (91,30%) memperoleh nilai sama dan melebihi KKM. Artinya bahwa mereka berada pada kategori mampu memenuhi tuntutan yang diinginkan. Sedangkan 2 anak (8,70%) anak memperoleh nilai di bawah KKM yang artinya bahwa kemampuan mereka berada pada kategori belum berkembang sesuai indikator yang dipersyaratkan. Secara kuantitatif dapat diberikan analisis sebagai berikut : Rata-rata (mean) dihitung dengan: Mean

$$= \frac{\text{Jumlah nilai (angka)}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{1830}{23} = 79,57. \text{ Median (titik tengahnya) pada siklus}$$

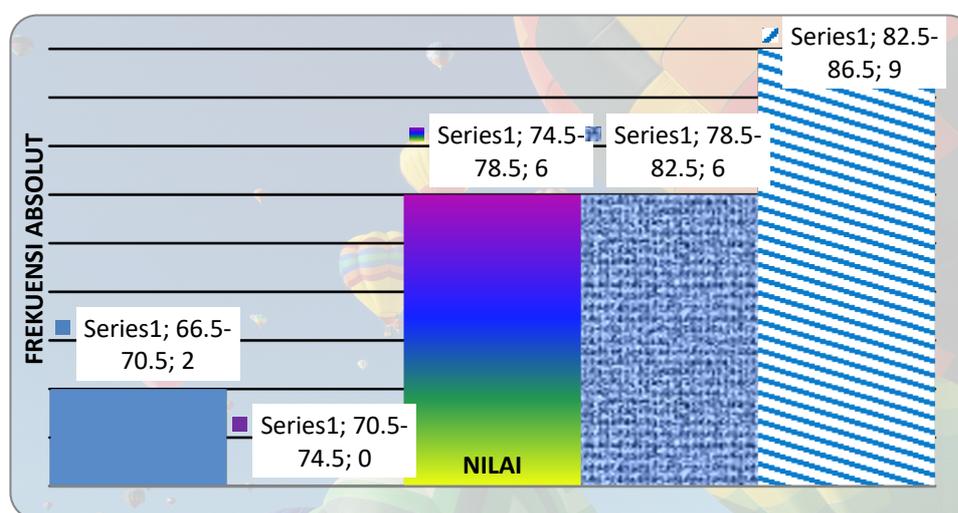
II adalah : 80. Modus (nilai yang paling sering muncul) diperoleh dengan cara mengurutkan data (ascending) maka didapat nilai 85. Untuk persiapan penyajian dalam bentuk grafik, hal-hal yang harus dihitung terlebih dahulu sebagai berikut : Banyak kelas (K) = $1 + 3,3 \times \text{Log} (N) = 1 + 3,3 \times \log 23 = 1 + (3,3 \times 1,36) = 1 +$

4,49 = 5,49. Rentang kelas (r) = skor maksimum – skor minimum = 85 – 67 =

18. Panjang kelas interval (i) = $\frac{r}{K} = \frac{18}{5} = 3,6 \rightarrow 4$

Tabel 2. Interval Kelas Siklus II

No Urut	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	67 – 70	68.5	2	8.70
2	71 – 74	72.5	0	0.00
3	75 – 78	76.5	6	26.09
4	79 – 82	80.5	6	26.09
5	83 – 86	84.5	9	39.13
Total			23	100.00



Gambar 3. Histogram Prestasi Belajar Anak Kelas II Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018 SD Negeri 1 Jungutbatu Siklus II

Penilaian yang dapat dijelaskan bahwa pada Siklus II ini indikator yang dituntut dalam upaya meningkatkan prestasi belajar anak secara tuntas dapat dicapai. Hasil yang diperoleh pada Siklus II ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan sudah dapat dibuktikan, kriteria usulan penelitian sudah terpenuhi dan masalah yang dirumuskan sudah terjawab dengan baik.

Data awal yang diperoleh dengan rata-rata 63,26 menunjukkan bahwa kemampuan anak masih sangat rendah mengingat kriteria ketuntasan belajar anak untuk mata pelajaran ini di SD Negeri 1 Jungutbatu adalah 30,43%. Dengan nilai yang sangat rendah seperti itu maka peneliti mengupayakan untuk dapat

meningkatkan prestasi belajar anak menggunakan metode karya wisata dalam pembelajaran bermain sambil belajar dan metode bercerita. Akhirnya dengan penerapan menggunakan metode karya wisata dalam pembelajaran bermain sambil belajar dan metode bercerita yang benar sesuai teori yang ada, peningkatan rata-rata prestasi belajar anak pada siklus I dapat diupayakan dan mencapai rata-rata 67,78. Namun rata-rata tersebut belum maksimal karena hanya 4 anak memperoleh nilai di atas KKM sedangkan yang lainnya belum mencapai KKM. Sedangkan prosentase ketuntasan belajar mereka baru mencapai 56,52%. Hal tersebut terjadi akibat penggunaan menggunakan metode karya wisata dalam pembelajaran bermain sambil belajar dan metode bercerita belum maksimal dapat dilakukan disebabkan penerapan model/metode tersebut baru dicobakan sehingga guru masih belum mampu melaksanakannya sesuai alur teori yang benar.

Pada siklus ke II perbaikan prestasi belajar anak diupayakan lebih maksimal dengan peneliti membuat perencanaan yang lebih baik, menggunakan alur dan teori dari menggunakan metode karya wisata dalam pembelajaran bermain sambil belajar dan metode bercerita dengan benar dan lebih maksimal. Peneliti giat memotivasi anak agar giat belajar, memberi arahan-arahan, menuntun mereka untuk mampu menguasai materi pelajaran lebih optimal. Akhirnya dengan semua upaya tersebut peneliti mampu meningkatkan prestasi belajar anak pada siklus II menjadi rata-rata 79,57 dengan ketuntasan belajar 91,30%. Upaya-upaya yang maksimal tersebut menuntun pada suatu keberhasilan bahwa menggunakan metode karya wisata dalam pembelajaran bermain sambil belajar dan metode bercerita mampu meningkatkan prestasi belajar anak.

SIMPULAN

Metode karya wisata dalam pembelajaran bermain sambil belajar dan metode bercerita yang telah dilaksanakan mampu menjawab rumusan masalah penelitian ini serta mampu membuktikan bahwa tujuan penelitian ini sudah dapat dicapai. Sebagai bukti atas pencapaian hal tersebut adalah: Dari data awal ada 16 anak mendapat nilai dibawah KKM dan pada siklus I menurun menjadi 10 anak dan siklus II hanya 2 anak mendapat nilai di bawah KKM. Nilai rata-rata awal 63,26 naik menjadi 67,78 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 79,57. Dari

data awal anak yang tuntas hanya 7 anak sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu 13 anak dan pada siklus II menjadi cukup banyak yaitu 21 anak.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam bidang studi tematik dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut : 1. Metode karya wisata dalam pembelajaran bermain sambil belajar dan metode bercerita semestinya menjadi pilihan bagi guru-guru karena model ini telah terbukti dapat meningkatkan kerjasama, berkreasi, bertindak aktif, bertukar informasi, mengeluarkan pendapat, bertanya, berdiskusi, berargumentasi dan lain-lain. 2. Penelitian ini sudah dapat menemukan efek utama bahwa metode karya wisata dalam pembelajaran bermain sambil belajar dan metode bercerita mampu meningkatkan prestasi belajar. Walaupun demikian sudah pasti dalam penelitian ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dilakukan, oleh karenanya kepada peneliti lain agar meneliti bagian-bagian yang belum sempat diteliti. 3. Selanjutnya untuk adanya penguatan-penguatan, diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan guna memverifikasi data hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2009. *Supervisi Akademik*. Jakarta. Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen PMPTK.
- Djamarah dan Zein. (1994). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Gunarti, Winda, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hajar, Ibnu. 2018. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mohamad Surya. (1999). *Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nana Sudjana, 2000: <http://www.scribd.com/doc/90372008>
- Sukidin, Basrowi, Suranto. 2002. *Menajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Penerbti: Insan Cendekia ISBN: 979 9048 33 4.
- Wardani, I. G. A. K Siti Julaeha. *Modul IDIK 4307. Pemantapan Kemampuan Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yamin, H. Martinis dan Jamilah Sabri Sanan. 2018. *Panduan PAUD*. Ciputat: Gaung Persada Press Group.