

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn DENGAN PENERAPAN METODE KARYA WISATA

Oleh : Anak Agung Sri Dewi¹

Abstrak

Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas 1 SD Negeri Semarang Kaja Semester I Tahun Ajaran 2016/2017 berjumlah 28 siswa. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan metode karya wisata dapat meningkatkan hasil belajar PKn. Metode pengumpulan datanya adalah tes hasil belajar. Metode analisis datanya adalah metode deskriptif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan metode karya wisata dengan belajar sambil bermain dapat meningkatkan hasil belajar anak. Ini terbukti dari hasil yang diperoleh pada data awal rata-rata kelasnya adalah 61,61, dengan ketuntasan klasikal 53,57% setelah diberikan tindakan pada siklus I meningkat rata-rata kelasnya menjadi 65,00 dengan ketuntasan klasikal 78,57% dan pada siklus II rata-rata kelasnya meningkat lagi menjadi 78,93 dengan ketuntasan klasikal 92,86%. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah penerapan metode karya wisata dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Metode Karya Wisata, Hasil Belajar

Abstract

The subjects of this study were 28 students of Class 1 SD Negeri Semarang Kaja Semester I in the Academic Year 2016/2017. The purpose of this classroom action research was to determine whether the application of the field trip method can improve civics learning outcomes. The data collection method was a learning outcome test. The data analysis method is descriptive method. The result obtained from this study was the use of the field trip method by learning while playing can improve students' learning outcomes. This was proven from the results obtained in pre-cycle, the class average score was 61.61, with 53.57% classical completeness. After being given the action in the first cycle, the class average score increased to 65.00 with 78.57% for classical completeness and in the second cycle, the class average score increased to 78.93 with 92.86% of classical completeness. The conclusion obtained from this study was that the application of the field trip method can improve student learning outcomes.

Keywords: Field Trip Method, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Hambatan-hambatan yang ditemukan di lapangan antara lain adalah kelas selalu pasif akibat dominasi guru dalam pembelajaran, motivasi anak untuk belajar sangat rendah. Sulitnya untuk menumbuhkan interaksi baik antara anak dengan anak maupun antara anak dengan guru. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang monoton, tidak menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran, tidak menggunakan model-model maupun metode-metode yang merekomendasikan para ahli pendidikan, tidak pernah mau merubah

¹ Anak Agung Sri Dewi merupakan tenaga pengajar PKn di SD Negeri Semarang Kaja

paradigma pendidikan dari pengajaran menjadi pembelajaran, sehingga proses pembelajaran terus menerus akan monoton artinya belum sampai pada ranah perkembangan yang lebih maju seperti yang diharapkan. Apabila guru berhasil menciptakan suasana yang menyebabkan siswa termotivasi aktif dalam belajar sudah barang tentu akan terjadi peningkatan hasil belajar. Begitu pula tujuan pendidikan akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Permasalahan tersebut di antaranya rendahnya kesiapan anak untuk mengikuti pelajaran, ini terlihat dari anak kurang aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar pada awal proses pembelajaran. Salah satu metode yang tepat dalam menunjang pencapaian tingkat hasil belajarkanak yang lebih baik adalah metode karya wisata . Metode ini dianggap efektif karena akan menekankan pada keaktifan anak dalam memecahkan permasalahan yang telah dipersiapkan dengan terencana oleh guru, yang dalam pelaksanaannya akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan semua uraian di atas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas I SD Negeri Semarapura Kaja Semester I Tahun Alajaran 2016-2017 Melalui Penerapan Metode Karya Wisata”, dalam upaya menanggulangi masalah yang ada.

Tujuan penelitian yang dapat disampaikan adalah untuk mengetahui seberapa tinggi peningkatan hasil belajar PKn siswa Kelas 1 SD Negeri Semarapura Kaja Semester I Tahun Alajaran 2016-2017 akan terjadi setelah diterapkan metode karya wisata dalam pembelajaran.

Gunarti (2010: 8.3 – 8.7) menjelaskan bahwa metode karya wisata merupakan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan cara mengamati dunia sesuai kenyataan yang ada secara langsung, meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya. Depdiknas (2010) menjelaskan bahwa dalam metode karya wisata, lingkungan dan masyarakat dapat digunakan untuk belajar.

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 metode karya wisata 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 metode karya wisata sebenarnya adalah untuk menunjang perkembangan intelegensi pada peserta didik secara cepat dan tepat.

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.

Hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar siswa dan sebagaimana biasa dilaporkan pada wali kelas, murid dan orang tua siswa setiap akhir semester atau akhir tahun ajaran. Djamarah (2002:23) mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Dengan mengkaji hal tersebut di atas, maka faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar menurut Slamet (2003: 54-70) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstem.

Hasil belajar sangat menentukan keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Sardiman (1988: 25) hasilbelajar sangat vital dalam dunia pendidikan, mengingat hasil belajar itu dapat berperan sebagai hasil penilaian dan sebagai alat motivasi.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang berbentuk angka sebagai simbol dari ketuntasan belajar. Hasil belajar ini sangat dipengaruhi oleh faktor luar yaitu guru dan metode. Hal inilah yang menjadi titik perhatian peneliti di lapangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini di lakukan peneliti di SD Negeri Semarapura Kaja. Penelitian ini mengambil subjek penelitian yaitu anak kelas 1 SD Negeri Semarapura Kaja semester I tahun ajaran 2016/2017, Adapun pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dimulai dari bulan Juli sampai bulan Oktober 2016.

Tes hasil belajar adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Yang dipergunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini adalah metode analisis deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Refleksi merupakan kajian secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan. Refleksi menyangkut analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan (Hopkin, 1993 dalam Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006: 80). Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada bagian di bawah ini.

Analisis kuantitatif Hasil belajar siswa siklus I

1. Rata-rata (mean) dihitung dengan:

$$\frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{1820}{28} = 65,00$$

2. Median (titik tengahnya) dicari dengan mengurut data/nilai siswa dari yang terkecil sampai terbesar. Setelah diurut apabila jumlah data ganjil maka mediannya adalah data yang ditengah. Kalau jumlahnya genap maka dua data yang di tengah dijumlahkan dibagi 2 (dua). Untuk median yang diperoleh dari data siklus I dengan menggunakan cara tersebut adalah: 67,50
3. Modus (angka yang paling banyak/paling sering muncul) setelah *diascending*/diurut angka tersebut adalah: 70
4. Untuk persiapan penyajian dalam bentuk grafik maka hal-hal berikut dihitung terlebih dahulu.

$$\begin{aligned} 1. \text{ Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3 \times \text{Log (N)} \\ &= 1 + 3,3 \times \text{Log } 28 \\ &= 1 + 3,3 \times 1,5 \\ &= 1 + 5,95 = 6,95 \rightarrow 7 \end{aligned}$$

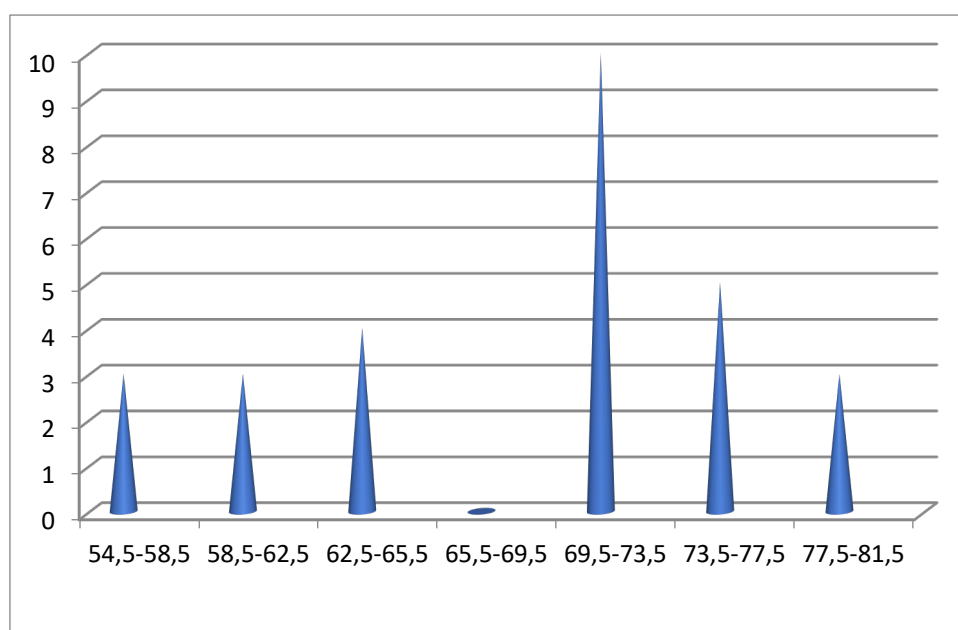
$$\begin{aligned} 2. \text{ Rentang kelas (r)} &= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \\ &= 80 - 55 \\ &= 25 \end{aligned}$$

$$3. \text{ Panjang kelas interval (i)} = \frac{r}{K} = \frac{25}{7} = 3,57 \rightarrow 4$$

Tabel 1. Data Kelas Interval Siklus I

No Urut	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	55 – 58	56,5	3	10,71
2	59 – 62	60,5	3	10,71
3	63 – 65	64,5	4	14,29
4	66 – 69	67,5	0	0,00%
5	70 – 73	71,5	10	35,71
6	74 – 77	75,5	5	17,87
7	78 – 81	79,5	3	10,71
Total			28	100

Penyajian dalam bentuk grafik/histogram



Gambar 1. Histogram Hasil Belajar PKn anak kelas I semester I TA 2016/2017 SD Negeri Semarang Kaja pada Siklus I

Refleksi Siklus II

1. Rata-rata (mean) dihitung dengan:

$$\frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{2210}{28} = 78,93$$

2. Median (titik tengahnya) dicari dengan mengurut data/nilai siswa dari yang terkecil sampai terbesar. Setelah diurut apabila jumlah data ganjil maka mediannya adalah data yang ditengah. Kalau jumlahnya genap maka dua data yang di tengah dijumlahkan dibagi 2 (dua). Untuk median yang diperoleh dari data siklus I dengan menggunakan cara tersebut adalah: 77,50.
3. Modus (angka yang paling banyak/paling sering muncul) setelah diasccending/diurut. Angka tersebut adalah: 80.

4. Untuk persiapan penyajian dalam bentuk grafik maka hal-hal berikut dihitung terlebih dahulu.

$$\begin{aligned}
 1. \text{ Banyak kelas (K)} &= 1 + 3,3 \times \text{Log (N)} \\
 &= 1 + 3,3 \times \text{Log 28} \\
 &= 1 + 3,3 \times 1,5 \\
 &= 1 + 5,95 = 6,95 \rightarrow 7.
 \end{aligned}$$

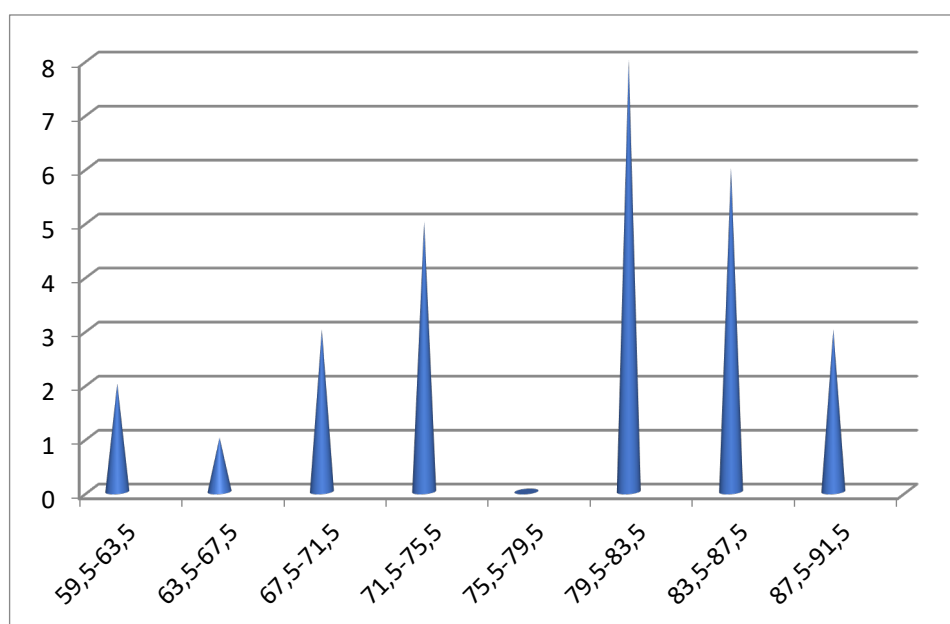
$$\begin{aligned}
 2. \text{ Rentang kelas (r)} &= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \\
 &= 90 - 60 \\
 &= 30.
 \end{aligned}$$

$$3. \text{ Panjang kelas interval (i)} = \frac{r}{K} = \frac{30}{7} = 4,29 \rightarrow 4 .$$

Tabel 2. Data Kelas Interval Siklus II

No Urut	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	60– 63	61,5	2	7,14
2	64 – 67	65,5	1	3,57
3	68 – 71	79,5	3	10,71
4	72 – 75	73,5	5	17,86
5	76 – 79	77,5	0	0,00
6	80 – 83	81,5	8	28,57
7	84 – 87	85,5	6	21,43
8	88 – 91	89,5	3	10,72
Total			28	100

Penyajian dalam bentuk grafik/histogram



Gambar 2. Histogram Hasil Belajar PKn Anak Kelas 1 Semester I TA 2016/2017 SD Negeri Semarangura Kaja pada Siklus II

B. Pembahasan

Dari data awal yang diperoleh oleh peneliti yaitu dengan rata-rata 61,61 menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mata pelajaran PKn masih sangat rendah mengingat kriteria ketuntasan belajar anak untuk mata pelajaran ini di SD Negeri Semarang Kaja adalah 65. Dengan melihat nilai yang sangat rendah seperti itu maka peneliti mengupayakan untuk dapat meningkatkan hasil belajar anak menggunakan metode karya wisata dan bercerita. Akhirnya dengan penerapan metode karya wisata yang benar sesuai teori yang ada, peningkatan rata-rata hasil belajar anak pada siklus I dapat diupayakan dan mencapai rata-rata 65,00. Namun rata-rata tersebut belum maksimal karena hanya 22 anak yang memperoleh nilai sama atau di atas KKM sedangkan yang lainnya belum mencapai KKM. Sedangkan prosentase ketuntasan belajar mereka baru mencapai 78,57%. Hal tersebut terjadi akibat penggunaan metode karya wisata dan bercerita belum maksimal dapat dilakukan disebabkan karena penerapan metode tersebut baru dicobakan sehingga guru masih belum mampu melaksanakannya sesuai alur teori yang benar.

Oleh peneliti pada siklus ke II, perbaikan hasil belajar anak diupayakan untuk lebih maksimal dengan membuat perencanaan yang lebih baik, menggunakan alur dan teori dari metode karya wisata dan bercerita dengan benar dan lebih maksimal. Peneliti giat memotivasi anak agar giat belajar, memberi arahan-arahan, menuntun mereka untuk mampu menguasai materi pelajaran pada mata pelajaran PKn lebih optimal. Akhirnya dengan semua upaya tersebut peneliti mampu meningkatkan hasil belajar anak pada siklus II menjadi rata-rata 78,93 dengan ketuntasan klasikal 92,86%. Upaya-upaya yang maksimal tersebut menuntun kepada penelitian bahwa metode karya wisata dan bercerita mampu meningkatkan hasil belajar anak dan harus terus dikembangkan.

SIMPULAN

Penerapan metode karya wisata dengan bermain sambil belajar terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar PKn anak kelas I Semester I SD Negeri Semarang Kaja Tahun Pelajaran 2016/2017 terhadap materi pembelajaran. Peningkatannya terhadap hasil belajar pada anak yang semula dari data awal diperoleh hasil 61,61, yang menunjukkan bahwa kemampuan anak masih tergolong rendah. Setelah tindakan pada siklus I hasil tersebut meningkat menjadi 65,00. Setelah pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan dari 65,00. Pada siklus pertama meningkat menjadi 78,93 pada siklus kedua, suatu peningkatan yang boleh dibilang cukup signifikan. Sementara peningkatannya terhadap ketuntasan belajar anak sangat signifikan, dari 53,57% yang belum tuntas pada data awal

menjadi 78,57% siklus pertama dan menjadi 92,86% pada siklus kedua. Itu artinya, penerapan metode karya wisata dan bercerita sampai akhir siklus kedua terbukti berhasil menuntaskan pembelajaran 92,86% dari 28 anak subyek penelitian.

Dari semua data pendukung pembuktian pencapaian tujuan pembelajaran dapat disampaikan bahwa metode karya wisata dengan bermain sambil belajar dapat memberi jawaban yang diharapkan sesuai tujuan penelitian ini. Semua ini dapat dicapai adalah akibat kesiapan dan kerja keras peneliti dari sejak pembuatan proposal, review hal-hal yang belum bagus bersama teman-teman guru, penyusunan kisi-kisi dan instrumen penelitian, penggunaan sarana triangulasi data sampai pada pelaksanaan penelitian yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Djamarah, Syaful Bahri. 2002. *Hasil Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Gunarti, Winda, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sardiman, A.M. 1988. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slamet, PH. 2004. *MBS, Life Skill, KBK, CTL dan Saling Keterkaitannya*. Makalah yang Disampaikan pada Semiloka DBEP di NTB dan Bali.