



SKRIPSI

**PENERAPAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISTIK KOLABORASI
METODE BERMAIN TONGKAT UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDN 15
PONDOK KELAPA KABUPATEN BENGKULU TENGAH**

Oleh:

SUMARTI

NPM: A1G111031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

Motto dan persembahan

Motto

- ★ Cinta dan harapan adalah kekuatan terbesar untuk menggapai kesuksesan.
- ★ Ikhlas apa yang tak menjadi milikmu, yakin jika Allah telah memberikan yang terbaik.
- ★ Allah tidak memberikan apa yang kita inginkan, tetapi Allah memberikan apa yang kita butuhkan.

Persembahan

Suka duka mengiringi perjalananku menggapai cita-cita, atas izin Allah SWT akhirnya dapat ku gapai satu cita dengan penuh syukur dan rasa bahagia. Dengan cinta setulus hati ku persembahkan karya kecil ini kepada:

- Suami tercinta junaidi yang selalu memberikan dorongan moril maupun materi “ i love u”
- Anakku lekat sudirman , Sangkut Rukmanah yang selalu memberikan senyuman yang indah dalam hidup ku.
- Ayah ku Usaman (alm) yang telah membimbing saya dalam kehidupan ini.
- Ibu ku Amaryati(alm) yang telah melahirkan saya dan memberikan saya arti kehidupan di dunia ini”semoga ibu selalu di tempatkan di sisi Allah SWT” aamiin.
- Sahabat ku seperjuangan yang telah memotivasiku dalam menyelesaikan skripsi ini

★ **Almamaterku**

Terimalah setitik kebanggaan dan kebahagiaan ini atas bimbingan serta kasih sayang yang diberikan hingga tercapainya harapanku.

ABSTRAK

Sumarti. 2014. Penerapan pendekatan konstruktivistik kolaborasi metode bermain tongkat untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 15 Pondok Kelapa. Pembimbing Utama Dr.H.Daimun Hambali,M.Pd Pembimbing Pendamping Dra. Resnani,M.Si. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan. Tahapan disetiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data menggunakan lembar tes dan lembar observasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian: (1) Meningkatkan aktivitas belajar; (a)observasi aktivitas guru siklus I rata-rata skor 28,5 kategori cukup dan meningkat pada siklus II rata-rata skor 36,5 dengan kategori baik; (b) aktivitas siswa siklus I rata-rata skor 30,5 dengan kriteria cukup dan meningkat pada siklus II rata-rata 37,5 dengan kriteria baik. (2) Hasil analisis ketuntasan belajar secara klasikal; (a) Kognitif; hasil analisis tes/evaluasi siklus I sebesar 63,33% nilai rata-rata 69 meningkat pada siklus II sebesar 86,66% nilai rata-rata 75,83; (b) Afektif; siklus I kategori baik 14 siswa dan siklus II meningkat mencapai 28 siswa dengan kategori baik; (c) psikomotor: siklus I dengan kategori baik sebanyak 15 siswa dan siklus II meningkat sebanyak 26 siswa dengan kategori baik.Dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan konstruktivistik yang berkolaborasi dengan metode bermain tongkat dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 15 Pondok Kelapa.

Kata kunci : Pendekatan Konstruktivistik, IPA, Metode Bermain Tongkat, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil alamin, segala puji bagi Allah pencipta alam. Tiada daya dan upaya manusia kecuali atas izin-Nya. Manusia hanya bisa berencana dan Allah jugalah yang menentukan segalanya, atas perencanaannya yang maha sempurna inilah skripsi yang berjudul "Penerapan Pendekatan Konstruktivistik untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 09 Pondok Kelapa.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bagi Guru Dalam Jabatan PGSD FKIP UNIB. Terwujudnya skripsi ini tidak terlepas berkat adanya bantuan, motivasi, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak yang sangat berarti bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini, dengan hormat dan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu.
2. Ibu Dr. Nina Kurniah, M.Pd., selaku Ketua JIP Universitas Bengkulu.
3. Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi., selaku Ketua Program SKGJ FKIP Universitas Bengkulu
4. Bapak Dr. Daimun Hambali, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan motivasi yang sangat berarti kepada penulis.
5. Ibu Dra. Resnani, M.Si., selaku Pembimbing II yang selalu menginspirasi dan memberi motivasi selama penulisan skripsi ini.

6. Bapak Dr. I Wayan Dharmayana,M.Psi., selaku Penguji I yang senantiasa memberikan arahan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
7. Prof Dr. Bambang Sahono,M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
8. Ibu kepala sekolah, guru kelas, dan siswa kelas IV SD Negeri 09 Pondok Kelapa yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama penelitian.
9. Bapak dan Ibu dosen SKGJ FKIP Universitas Bengkulu yang memberikan ilmunya selama perkuliahan.
10. Keluarga besar yang selalu mendoakan dengan tulus dan sabar
11. Semua Rekan-rekan SKGJ FKIP Universitas Bengkulu yang telah membantu dan memberikan dorongan baik moral maupun material.

Akhirnya dengan penuh kerendahan hati penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pembaca, khususnya untuk pembelajaran di SD Kelas IV.

Bengkulu, April 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN ABSTRAK	v
HALAMAN KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN DAFTAR ISI.....	vii
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xi
HALAMAN DAFTAR TABEL	xiii
HALAMAN DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan masalah dan fokus penelitian	7
D. Rumusan masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Hasil Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	11
1. Pembelajaran IPA	11

2. Pendekatan Konstruktivisme.....	17
3. Bermain tongkat.....	33
4. Hasil belajar	33
B. Kajian Penelitian yang Relevan	35
C. Kerangka Berpikir	36
D. Hipotesis Tindakan	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	40
B. Lokasi dan waktu penelitian	40
C. Subjek penelitian	40
D. Jenis Tindakan	41
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Instrumen Penelitian.....	43
G. Teknik Analisis Data	44

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur dan Hasil penelitian

1. Prosedur Penelitian	52
2. Deskripsi Hasil penelitian Siklus I.....	59
3. Refleksi Hasil Penelitian Siklus I.....	70
4. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II.....	83
5. Refleksi Hasil Penelitian Siklus II.....	94
6. Pembahasan Hasil Penelitian	102

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	117
B. Implikasi	118
C. Keterbatasan penelitian	119
D. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	121
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	123
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	124

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1Nilai Ulangan BulananIPS kelas IV	125
Lampiran 2 Silabus Siklus I	127
Lampiran 3 RPP Siklus I	129
Lampiran 4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pengamat I ..	142
Lampiran 5 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pengamat 2...	144
Lampiran 6Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	146
Lampiran 7Deskriptor Penilaian Lembar Observasi Guru Siklus I	148
Lampiran 8Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pengamat I ...	152
Lampiran 9Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pengamat II ..	154
Lampiran 10Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	156
Lampiran 11Deskriptor Penilaian Lembar Observasi Siswa Siklus I .	158
Lampiran 12 Hasil Belajar IPS siklus I	161
Lampiran 13 Lembar Observasi Afektif Siklus I	163
Lampiran 14Deskriptor Lembar Penilaian Afektif Siklus I	165
Lampiran 15 Lembar Observasi Psikomotor Siklus I	167
Lampiran 16 Deskriptor Penilaian Psikomotor Siklus I	169
Lampiran 17 Foto-foto kegiatan pembelajaran Siklus I	170
Lampiran 18 Silabus Pembelajaran Siklus II.....	172
Lampiran 19 RPP Siklus II	175
Lampiran 20Lembar Observasi Aktivitas Guru pengamat I Siklus II	179

Lampiran 21 Lembar Aktivitas Guru pengamat II Siklus II	181
Lampiran 22 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	183
Lampiran 23 Deskriptor Lembar Observasi Guru Siklus II	185
Lampiran 24 Lembar Aktivitas Siswa pengamat I Siklus II	189
Lampiran 25 Lembar Aktivitas Siswa Pengamat II Siklus II	191
Lampiran 26 Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	193
Lampiran 27 Deskriptor Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II ..	195
Lampiran 28 Hasil Belajar IPS Siklus II.....	198
Lampiran 29 Lembar Observasi Afektif Siklus II	200
Lampiran 30 Deskriptor Lembar Pengamatan Afektif Siklus II	202
Lampiran 31 Lembar Pengamatan Psikomotor Siklus II	204
Lampiran 32 Deskriptor Lembar Pengamatan Psikomotor Siklus II ..	206
Lampiran 33 Foto-foto Kegiatan Pembelajaran Siklus II	207
Lampiran 34 Surat Izin Penelitian dari Prodi	209
Lampiran 35 Surat Izin Penelitian dari fakultas	210
Lampiran 36 Surat Izin Penelitian dari Diknas	211
Lampiran 37 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	212

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Guru	45
Tabel III.2 Interval Kategori Penilaian Aktivitas Siswa	46
Tabel III.3 Kriteria Penilaian Setiap Butir Aktivitas Afektif Siswa.....	48
Tabel III.4 Kriteria Penilaian Setiap Butir Pengamatan Afektif Siswa .	49
Tabel III.5 Kriteria Penilaian Setiap Butir Aktivitas PsikomotorSiswa ..	49
Tabel III.6 Kriteria Penilaian Setiap Butir Psikomotor Siswa	50
Tabel IV.1 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Guru Siklus I	59
Tabel IV.2 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	61
Tabel IV.3 Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Siklus I	64
Tabel IV.4 Nilai rata-rata aspek afektif siswa siklus I	65
Tabel IV.5 Nilai rata-rata aspek psikomotor siswa siklus I	68
Tabel IV.6 Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Siklus II	91
Tabel IV.7 Nilai rata-rata aspek afektif siswa siklus II	92
Tabel IV.8 Nilai rata-rata aspek psikomotor siswa siklus II	93

DAFTAR BAGAN

Bagan II.1 Kerangka Pikir	38
Bagan III.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	41

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan bangsa Indonesia membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Manusia berkualitas perlu memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan sehingga mampu bersaing dengan bangsa lain. Dalam upaya pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas, peran pendidikan sangat besar. Upaya pengembangan sumber daya manusia tersebut tercakup dalam tujuan pendidikan. Menurut Depdiknas (2006:13) Tujuan pendidikan IPA di SD antara lain,

- (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 mempengaruhi 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,
- (7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Agar tujuan pembelajaran IPA di SD dapat tercapai seperti yang diharapkan, guru perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Slameto dalam Sundari (2001:15) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor eksternal dan faktor internal. faktor eksternal sebagai faktor diluar diri siswa, misalnya faktor lingkungan, proses pembelajaran yaitu kurikulum, bahan pembelajaran, guru, sarana dan fasilitas serta administrasi. Sedangkan faktor internal adalah faktor-faktor dari dal 1 a yaitu kondisi fisik dan panca indera,

serta faktor psikologi yaitu bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif. Menurut Sardiman dalam Sundari (2001: 17) faktor internal yang paling penting yang mempengaruhi hasil belajar adalah apa yang diketahui siswa untuk memahami konsep yang baru dan menambah pemahaman siswa terhadap konsep yang telah diketahuinya. Belajar tidak hanya sekedar tahu tetapi juga mengetahui sesuatu dengan pikiran pemahamannya menangkap maknanya dan dapat mengaplikasikan bahan yang telah dipelajari.

Dalam proses pembelajaran IPA penanaman konsep yang baik dan benar mutlak diperlukan, hal ini disebabkan karena IPA merupakan Ilmu Pengetahuan yang berkelanjutan dari tingkat dasar ke tingkat yang lebih tinggi sehingga penguasaan konsep IPA di tingkat dasar menentukan penguasaan konsep IPA di tingkat yang lebih tinggi. Untuk membantu siswa memahami konsep IPA, salah satu upaya yang dilakukan oleh guru adalah memperbaiki faktor eksternal yaitu proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran IPA haruslah diciptakan secara aktif, kreatif dan efektif dengan memaksimalkan pemanfaatan berbagai sarana dan prasarana. Menurut Pusat Pengembangan Kurikulum (1991: 3) pembelajaran IPA yang harus dilaksanakan adalah berpusatkan pada siswa, pengetahuan yang dipunyai oleh siswa adalah hasil daripada aktivitas tindakan dan pemikirannya sehingga pembelajaran yang diterima bukan secara pasif dan murni dari pemikiran guru.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan guru kelas IV SD Negeri 15 Pondok Kelapa, metode pembelajaran yang dominan digunakan selama ini adalah metode ceramah. Pembelajaran dilaksanakan tanpa mengikutsertakan keaktifan siswa baik secara fisik maupun mentalnya. Serta pola pembelajaran konvensional

yang menyandarkan pada hafalan semata yang terfokus pada satu konsep tertentu dan mengabaikan pengetahuan awal yang telah dimiliki oleh siswa. Hal ini cenderung membuat siswa pasif karena tidak ada kebebasan untuk mengeluarkan pendapat dalam memecahkan suatu masalah. Proses pembelajaran seperti ini tampaknya kurang membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPA yang disampaikan. Pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA belum sesuai dengan yang diharapkan, hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata mata pelajaran IPA pada ulangan bulanan masih relatif rendah yaitu 62,13 dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal (jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 7) adalah 40%. Hal ini masih di bawah kriteria ketuntasan belajar yang telah ditetapkan oleh Depdiknas (2006) yakni proses pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal apabila 75% siswa memperoleh nilai ≥ 7 dan proses pembelajaran dikatakan tuntas secara individual apabila siswa memperoleh nilai ≥ 7 .

Rendahnya nilai IPA tersebut sebagian dipengaruhi oleh pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan, hal tersebut ikut berpengaruh terhadap kualitas dan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan metode ceramah dapat menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, tidak merangsang siswa untuk berfikir serta menimbulkan kepasifan dan kebosanan pada diri siswa.

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPA tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan harus sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA, yakni pembelajaran yang menekankan pada siswa. Dalam hal ini guru tidak boleh merasa bahwa dialah sumber pengetahuan bagi siswanya atau hanya menuangkan pengetahuan dan gagasannya pada pikiran siswa, oleh karena itu dalam proses

pembelajaran guru hendaknya berperan sebagai motivator dan fasilitator. Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas merupakan proses aktif dan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa bukan hanya semata-mata tergantung dari apa yang disajikan oleh guru, melainkan dipengaruhi oleh interaksi antara berbagai informasi yang diminati anak dan bagaimana anak mengolah informasi yang baru ia dapatkan berdasarkan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya. Oleh karena itu, perbaikan pembelajaran IPA harus sesuai dengan karakteristik tersebut. Perbaikan pembelajaran yang dapat dilakukan antara lain dengan menerapkan pendekatan konstruktivisme.

Dalam pendekatan konstruktivisme siswa terlibat secara langsung dalam pembinaan pengetahuan baru dan mengaplikasikannya dalam kehidupan atau situasi baru yang dibangun sendiri dengan cara mengaitkan pengetahuan awal yang sudah mereka miliki. Sehingga dengan menerapkan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang didapatnya terjadi secara berkesinambungan sehingga siswa dapat lebih memahami dan menguasai konsep, ilmu yang sudah didapatkan akan lama tinggal dalam ingatan karena didapatkan dari pengalaman yang sudah ada kemudian dipadukan dalam pengetahuan yang baru, dapat melatih siswa untuk berfikir secara aktif dan kritis selama proses pembelajaran seperti melalui diskusi, kegiatan pembelajaran tidak hanya transfer ilmu saja, melainkan juga transfer keterampilan dan kemampuan, siswa dapat termotivasi dan lebih aktif sehingga suasana pembelajaran menjadi hidup dan tidak membosankan. Dengan mempertimbangkan hal itu maka pendekatan konstruktivisme pada pembelajaran IPA hendaknya dikolaborasikan dengan metode bermain tongkat.

Dengan menggunakan metode bermain tongkat selain dapat melatih keterampilan berkomunikasi dapat juga belajar sambil bermain. Dengan bermain sambil belajar siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan aktif, serta tidak merasa jenuh. Suasana tersebut akan membantu siswa dalam memahami konsep yang dipelajari dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ada pun judul yang dapat dikemukakan untuk penelitian ini adalah “ **Penerapan Pendekatan Konstruktivistik Kolaborasi Metode Bermain Tongkat untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 15 Pondok Kelapa.**

Sebagaimana telah dilakukan penelitian oleh Sundari (2001) dan Noliza (2003) adalah penelitian yang dilakukan pada tingkat SLTP dan SMU dan menunjukkan keberhasilan, sehingga peneliti akan mencoba menerapkan pendekatan konstruktivisme pada tingkat Sekolah Dasar dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran yang berbeda. Penerapan pendekatan tersebut sebagai alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 15 Pondok Kelapa.

B. Identifikasi Masalah

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan pengamatan awal terlebih dahulu dengan cara mengamati proses pembelajaran di kelas IV SDN 15 Pondok Kelapa. Dari hasil pengamatan awal diperoleh informasi, bahwa siswa mengalami permasalahan dalam belajar IPA, hal ini terlihat dari siswa yang kurang termotivasi untuk belajar IPA dikarenakan kurang maksimal dalam menggunakan model atau metode pembelajaran oleh guru,

sehingga terkesan konvensional dan suasana penuh instruksi. Hal ini membuat siswa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar IPA yang diperoleh kurang maksimal.

Agar dapat tercipta suasana belajar yang memungkinkan siswa termotivasi mengikuti proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar, dan hasil belajar yang memuaskan, maka perlu sebuah pendekatan pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran dan aktif membangun pengetahuannya.

Untuk itu penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 15 Pondok Kelapa, melalui penerapan pendekatan konstruktivisme yang berkolaborasi dengan metode bermain tongkat. Dengan menggunakan pendekatan ini akan mempermudah siswa memahami suatu konsep pengetahuan yang diajarkan, karena pengetahuan baru diawali dengan menggali pengetahuan awal yang dimiliki siswa. sehingga pengetahuan itu akan lama tinggal dalam ingatan siswa. Dengan mengkolaborasikan metode bermain tongkat maka siswa akan termotivasi, aktif baik secara mental maupun fisik sehingga pembelajaran tidak menjenuhkan dan monoton.

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah menerapkan pendekatan konstruktivistik Kolaborasi

metode bermain tongkat untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 15 Pondok Kelapa.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah :

- a. Apakah penerapan pendekatan konstruktivistik kolaborasi metode bermain tongkat pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran di Kelas IV SDN 15 Pondok Kelapa?
- b. Apakah penerapan pendekatan konstruktivistik Kolaborasi Metode bermain tongkat pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SDN 15 Pondok Kelapa?

E. Tujuan Khusus penelitian

Pada dasarnya tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan di atas yaitu :

- a. Untuk meningkat aktivitas pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN 15 Pondok Kelapa dengan menerapkan pendekatan konstruktivistik yang berkolaborasi dengan metode bermain tongkat.
- b. Untuk meningkat hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 15 Pondok Kelapa dengan menerapkan pendekatan konstruktivistik yang berkolaborasi dengan metode bermain tongkat.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi guru

- a. Guru dapat mengatasi permasalahan yang sedang muncul karena melalui PTK guru dapat berusaha mengatasi permasalahan-permasalahan melalui perbaikan-perbaikan berulang dan bersiklus sampai dicapai peningkatan kualitas proses dan hasil yang maksimal.
- b. Dapat menambah percaya diri dari guru sebagai tenaga profesional karena selama pelaksanaan PTK guru sudah mengupayakan perbaikan.
- c. Guru akan memperoleh informasi tentang cara mengatasi masalah yang ada di kelas
- d. Guru akan memperoleh informasi tentang bentuk upaya perbaikan kualitas pembelajaran
- e. Guru akan memperoleh informasi tentang upaya peningkatan hasil belajar siswa.

2. Bagi siswa

- a. Akan merasakan perbaikan kualitas proses.
- b. Siswa akan lebih merasakan suatu pembelajaran yang idealis – PAIKEM
- c. Meningkatkan Aktivitas pembelajaran
- d. Meningkatkan hasil belajar siswa

3. Bagi sekolah

- a. Guru yang melakukan PTK akan mendorong kualitas pendidikan.
- b. Dapat menjadikan masukan yang positif, yang mencerminkan dari peningkatan kualitas guru dalam PTK.
- c. Dapat ditunjukkan kepada guru lain sehingga guru lain mendapatkan informasi dalam hal mengatasi perbaikan kesalahan dan upaya peningkatan hasil belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPA di SD

Menurut Anita (2007: 2.5) belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Hamalik (2007: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Manusiawi terlibat dalam sistem pembelajaran yang terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis dan spidol. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual. Prosedur meliputi jadwal dan model penyampaian informasi dalam praktik pembelajaran. Gagne (dalam Winataputra, 1993: 148) mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi apabila suatu stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi. Menurut Hamalik (2007: 66) suatu sistem pembelajaran memiliki 3 ciri utama yaitu memiliki rencana khusus, kesalingtergantungan antara unsur-unsurnya dengan tujuan yang hendak dicapai. Dari ciri-ciri tersebut maka jelaslah bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan suatu perencanaan dan persiapan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Samatowa (2006: 2) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari bahasa Inggris, yaitu *natural science*, artinya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil dan pengamatan yang dilakuk

Mata pelajaran IPA di SD sangat mendukung terbentuknya siswa yang aktif dan kreatif dalam pembelajaran serta mendukung sifat anak yang selalu ingin tahu tentang gejala-gejala alam yang terjadi sekitar kita. Dalam pembelajaran IPA agar

lebih bermakna dan melekat pada diri siswa maka pembelajaran harus memiliki pendekatan dan metode yang tepat dan dapat menciptakan situasi yang menyenangkan bagi siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Depdiknas (2006: 13) mata pelajaran IPA di SD bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut,

- 1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya,
- 2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari,
- 3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan teknologi dan masyarakat,
- 4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan,
- 5) meningkatkan kesadaran dan peran serta memelihara dan menjaga serta melestarikan lingkungan alam,
- 6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan,
- 7) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya.

Dari tujuan pembelajaran IPA yang terdapat pada kurikulum KTSP tersebut dapat kita simpulkan juga bahwa tujuan pembelajaran IPA di SD secara umum yaitu untuk mengantarkan siswa untuk menguasai konsep-konsep IPA dan keterkaitannya untuk dapat memecahkan masalah yang terkait dalam kehidupan sehari-hari. Kata menguasai di sini mengisyaratkan bahwa pendidikan IPA harus menjadikan siswa tidak sekedar tahu dan hafal tentang konsep-konsep IPA melainkan harus menjadikan siswa untuk mengerti dan memahami konsep-konsep tersebut dan menghubungkan keterkaitan suatu konsep dengan konsep lain.

Dalam pembelajaran IPA di SD bila melihat dari tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum KTSP, maka proses atau pelaksanaan pembelajaran IPA harus di tekankan pada siswa yang dalam hal ini siswalah yang aktif sementara guru hanya sebagai motivator dan fasilitator dengan upaya yang lebih menekankan

bagaimana anak belajar. Kita dapat melihat bahwa pembelajaran IPA di kelas dipandang suatu proses aktif dan sangat dipengaruhi oleh apa yang sebenarnya ingin dipelajari anak. Dari pandangan ini hasil belajar bukan hanya semata-mata tergantung pada apa yang disajikan guru, melainkan dipengaruhi oleh interaksi antara berbagai informasi yang diminati anak dan bagaimana anak mengolah informasi berdasarkan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya.

Pada saat memulai kegiatan pembelajaran, siswa telah memiliki berbagai konsepsi atau pengetahuan yang relevan dengan apa yang Dalam kurikulum SD dijelaskan bahwa mata pelajaran IPA adalah program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah pada siswa serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Tuhan Yang Maha Esa. Aspek pokok dalam pembelajaran IPA adalah anak dapat menyadari keterbatasan pengetahuan mereka, memiliki rasa ingin tahu untuk menggali berbagai pengetahuan baru dan akhirnya dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka.

Menurut Samatowa (2006: 5-6) aspek penting yang perlu diperhatikan guru dalam memberdayakan anak melalui pembelajaran IPA yakni: 1) memahami pengetahuan awal siswa, 2) melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan, 3) memberi kesempatan siswa bertanya, 4) memberi kesempatan siswa mengembangkan kemampuannya. Dalam proses pembelajaran IPA seorang guru perlu tahu akan pentingnya memahami siswamereka pelajari, aktivitas anak melalui berbagai kegiatan nyata dengan alam menjadi hal utama dalam pembelajaran IPA yang dapat dilakukan di laboratorium, di kelas dengan berbagai alat bantuan belajar, atau bahkan di lingkungan sekolah, dalam setiap pembelajaran IPA kegiatan bertanyalah

yang menjadi bagian yang penting, bahkan menjadi bagian yang paling utama dalam pembelajaran, dalam pembelajaran IPA guru perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam menjelaskan suatu masalah.

Menurut Depdiknas (2004: 33) ruang lingkup dari mata pelajaran IPA meliputi 2 aspek yaitu : 1) Kerja ilmiah, 2) Pemahaman konsep dan penerapannya. Pada aspek kerja ilmiah mencakup: Penyelidikan/penelitian, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah, sikap dan nilai ilmiah. Pada aspek pemahaman konsep dan penerapannya, mencakup : a) Makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan, b) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi, cair, padat dan gas, c) Energi dan perubahannya meliputi : gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana, d) Bumi dan alam semesta meliputi : Tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya, e) Sains, lingkungan, teknologi dan masyarakat merupakan penerapan. Konsep Sains dan saling keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat melalui pembuatan suatu karya teknologi sederhana termasuk merancang dan membuat.

Pembelajaran IPA dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti pengamatan, pengujian/penelitian, diskusi, penggalian informasi mandiri, wawancara narasumber, simulasi/bermain peran, eksperimen dan peragaan model. Kegiatan pembelajaran IPA lebih diarahkan pada pengalaman belajar langsung. Guru berperan sebagai fasilitator sehingga siswa lebih aktif berperan dalam proses pembelajaran. Guru memberi peluang seluas-luasnya agar siswa dapat belajar lebih bermakna dengan memberi respon yang mengaktifkan semua siswa secara positif

dan edukatif. Mata pelajaran IPA di SD bukan hanya bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan saja melainkan untuk memberikan motivasi pada siswa, melatih kemampuan berpikir intelektual dan merangsang siswa yang aktif dan kreatif dalam pembelajaran serta mendukung sifat anak yang selalu ingin tahu tentang gejala-gejala alam yang terjadi di sekitar mereka.

Menurut peneliti, IPA merupakan bagian dari kehidupan manusia sehingga pembelajaran IPA merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungan kehidupannya, oleh karena itu dalam pembelajaran IPA ditekankan agar berorientasi pada siswa. Peran guru terutama sebagai fasilitator dan dalam pembelajarannya perlu menerapkan prinsip konstruktivistik yaitu dalam proses pembelajaran guru tidak merasa bahwa dialah sumber pengetahuan bagi siswanya, sehingga dalam proses pembelajarannya gurulah yang menuangkan pengetahuan atau gagasannya pada pikiran siswa dan mengharapkan bahwa siswa akan menerima begitu saja tentang apa yang diberikan guru.

2. Pendekatan Konstruktivistik

a. Pengertian Pendekatan konstruktivistik dalam Pembelajaran

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah pendekatan konstruktivisme. Jauhar (2011: 35) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran menurut teori konstruktivisme siswalah yang mendapat penekanan, merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan bukan guru

atau orang lain. Sedangkan Winataputra (2007: 6.6) mengemukakan bahwa menurut perspektif konstruktivisme, pembelajaran di kelas dilihat sebagai proses 'konstruksi' pengetahuan oleh siswa. Perspektif ini mengharuskan siswa untuk bersikap aktif. Dalam proses ini siswa mengembangkan gagasan atau konsep baru berdasarkan analisis dan pemikiran ulang terhadap pengetahuan yang diperoleh pada masa lalu dan masa kini.

Pada saat seorang guru menjelaskan suatu materi pada siswanya, seorang guru tidak perlu men 'drill' atau bersusah payah untuk menjejali pengetahuan/materi baru. Terkadang seorang guru lupa bahwa seorang siswa mempunyai pengalaman hidup dalam dirinya sebagai konsepsi awal siswa. Apabila kita ungkap konsep awal mereka maka dengan mudah siswa tersebut secara tidak langsung membangun pengetahuannya sendiri. Pendekatan pembelajaran tersebut dikenal dengan pendekatan konstruktivisme.

Secara ringkasnya teori pembelajaran konstruktivisme adalah suatu paham bahwa pengetahuan, ide atau konsep yang baru dibina secara aktif berdasarkan kepada pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki dengan ide atau konsep yang diterima dengan bantuan interaksi sosial yang diselaraskan melalui proses kognitif. Dalam hal ini Jauhar (2011: 37) berpendapat bahwa beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran konstruktivisme yaitu (1) mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam konteks yang relevan, (2) mengutamakan proses, (3) menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial, (4) pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman.

Dalam hal ini Ahmadi (2011: 83-84) menyatakan bahwa pendekatan konstruktivisme pada dasarnya menekankan pentingnya siswa membangun sendiri

pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar dan tujuan pembelajaran konstruktivisme adalah sebagai berikut: (1) membenagun pemahaman mereka sendiri dari pengalaman baru berdasarkan pada pengetahuan awal (2) pembelajaran harus dikemas menjadi proses “ mengkonstruksi” bukan

Dalam teori konstruktivisme, pembelajaran adalah berbentuk konstektual yang berkaitan dengan dunia kehidupan siswa. Pembelajaran juga merupakan aktivitas sosial yang menyokong pembelajaran koperatif dan melibatkan penggunaan bahasa.

Riyanto (2010: 156) menyebutkan tujuan konstruktivis adalah:

“(1) memotivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri, (2) mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri jawabannya (3) membantu siswa untuk mengnembangkan pengertian atau pemahaman konsep secara lengkap(4) mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir mandiri”.

Esensi dari pendekatan konstruktivisme adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi dan apabila dikehendaki informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Dengan dasar ini pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima pengetahuan. Strategi memperoleh lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan.

Dengan menerapkan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran siswa dapat membangun sendiri pengetahuanya berdasarkan pengalaman yang didapatnya terjadi secara berkesinambungan sehingga siswa dapat lebih memahami dan menguasai konsep, ilmu yang sudah didapatkan akan lama tinggal dalam

ingatan karena didapatkan dari pengalaman yang sudah ada kemudian dipadukan dalam pengetahuan yang baru, dapat melatih siswa untuk berfikir secara aktif dan kritis selama proses pembelajaran seperti melalui diskusi, kegiatan pembelajaran tidak hanya transfer ilmu saja, melainkan juga transfer keterampilan dan kemampuan, siswa dapat termotivasi dan lebih aktif sehingga suasana pembelajaran menjadi hidup dan tidak membosankan .

Pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan siswa sendiri untuk aktif secara mental membangun pengetahuannya yang dilandasi oleh struktur kognitif yang telah dimilikinya. guru lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran. Penekanan tentang pembelajaran lebih berfokus pada suksesnya siswa mengorganisasi pengalaman mereka bukan ketepatan siswa dalam melakukan refleksi terhadap apa yang dilakukan guru.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Konstruktivistik Kolaborasi Metode Bermain Tongkat

Menurut Winarni (2012: 99) Implikasi pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran meliputi 4 tahapan yaitu:

a. Apersepsi

Dalam tahap apersepsi Siswa didorong agar mengemukakan pengetahuan awalnya tentang konsep yang akan dibahas. Bila perlu guru memancing dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan problematik tentang fenomena yang sering ditemui sehari-hari dengan mengaitkan konsep yang akan dibahas.

b. Eksplorasi

Pada tahapan ini dimasukkan tahapan bermain tongkat yaitu membaca buku yang merupakan salah satu cara siswa mengeksplor pengetahuannya dengan mencari informasi dari buku pelajaran yang dimilikinya. Pada tahap eksplorasi siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki dan menemukan konsep melalui pengumpulan pengorganisasian dan penginterpretasian data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang guru, kemudian secara berkelompok didiskusikan dengan kelompok lain. .

c. Diskusi dan Penjelasan Konsep

Pada tahap diskusi dan Penjelasan konsep yaitu pada saat siswa memberikan penjelasan dan solusi yang didasarkan hasil observasinya ditambah dengan penguatan guru maka siswa membangun pemahaman baru tentang konsep yang sedang dipelajari. Hal ini menjadikan siswa tidak ragu-ragu lagi tentang konsepsinya.

d. Pengembangan Konsep dan Aplikasi.

Pada tahapan ini siswa diajak bermain tongkat untuk mengetahui seberapa jauh siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperolehnya dengan menjawab pertanyaan yang diberikan guru melalui bermain tongkat. Tahapan terakhir ini guru berusaha menciptakan iklim pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengaplikasikan pemahaman konseptualnya, baik melalui kegiatan atau pemunculan dan pemecahan masalah-masalah yang berkaitan isu-isu di lingkungan maupun pemberian evaluasi.

c. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Konstruktivistik Kolaborasi Metode Bermain Tongkat

a) Kelebihan pembelajaran Konstruktivistik menurut Winarni (2011:100-101) adalah :

- 1) Memberikan siswa suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan karena selain berpusat pada siswa pembelajaran yang menggunakan metode bermain

tongkat ini memfasilitasi siswa untuk aktif dan tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan secara eksplisit dengan menggunakan bahasa siswa sendiri, berbagai gagasan dengan temannya, dan mendorong siswa memberikan penjelasan tentang gagasannya.
 - 3) Memberikan pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa atau rencana kegiatan disesuaikan dengan gagasan awal siswa memperluas pengetahuan mereka tentang fenomena dan memiliki kesempatan untuk merangkai fenomena, sehingga siswa terdorong untuk membedakan dan memadukan gagasan tentang fenomena yang menantang siswa.
 - 4) Memberikan siswa kesempatan untuk berpikir tentang pengalamannya agar siswa berfikir kreatif, imajinatif.
 - 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba gagasan baru agar siswa terdorong untuk memperoleh kepercayaan diri dengan menggunakan berbagai konteks baik yang telah dikenal maupun baru akhirnya memotivasi siswa untuk menggunakan berbagai strategi belajar.
 - 6) Mendorong siswa untuk memikirkan perubahan gagasan mereka setelah menyadari kemajuan mereka serta memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi perubahan gagasan mereka.
 - 7) Memberikan lingkungan belajar yang kondusif yang mendukung siswa mengungkapkan gagasan, saling menyimak, dan menghindari adanya kesan selalu ada satu jawaban yang benar.
- b) Kelemahan pendekatan konstruktivistik menurut Riyanto (2010:157) diantara lain:

- 1) Kadang guru merasa kesulitan untuk menertibkan siswa untuk tertib mengikuti permainan tongkat
- 2) Guru merasa kesulitan memberikan contoh-contoh konkrit dan realistik
- 3) Guru memiliki pikiran pembelajaran konstruktivistik memerlukan lebih banyak waktu
- 4) Guru lebih suka rutinitas
- 5) Guru masih beranggapan bahwa mengajar itu menghadapi tes akan menekankan pada *drilling* dan *skill*.
- 6) Terlalu banyak bidang studi yang syarat dengan istilah.
- 7) Siswa mengharapkan informasi dari guru, mencatat dan mengerjakan soal pilihan ganda.
- 8) Siswa terbiasa dengan pembelajaran yang berpusat pada guru
- 9) Siswa beranggapan bahwa bertanya itu tidak sopan

Tempat duduk siswa permanen.

Pendekatan dan strategi pembelajaran serta penggunaan metode dalam proses pembelajaran termasuk faktor-faktor yang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Pendekatan tersebut bertitik tolak pada aspek psikologis dilihat dari pertumbuhan dan perkembangan anak, kemampuan intelektual anak dan kemampuan lainnya yang mendukung kemampuan belajar. Pendekatan pembelajaran merupakan kerangka acuan yang dianut seorang guru dalam praktik pembelajaran yang dilakukan melalui pengorganisasian siswa dan pengolahan pesan untuk mencapai sasaran pembelajaran berupa peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor serta kepribadian siswa secara keseluruhan. Menurut Sagala (2006: 11) ada beberapa pendekatan pembelajaran yang sudah

umum dipakai oleh guru antara lain pendekatan ekspositori dan pendekatan kontekstual. Disamping pendekatan pembelajaran yang dikemukakan oleh Sagala, terdapat juga pendekatan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA yakni, pendekatan Konstruktivisme. Menurut Suparno (dalam Asy'ari, 2006: 27) filosofi konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan seseorang tidak dapat dipindahkan begitu saja, melainkan perlu dibangun sendiri oleh siswa dengan cara mengaitkan dengan pengetahuan awal yang sudah mereka miliki dalam struktur kognitifnya. Menurut Bell, Driver & Leach (dalam Karli & Sriyuliatiningsih, 2004: 2),

Pendekatan konstruktivisme adalah salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran (perolehan pengetahuan) diawali dengan terjadinya konflik kognitif dan hanya dapat diatasi melalui pengetahuan diri (self-regulation) dan pada akhir proses pembelajaran, pengetahuan akan dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalamannya dari hasil interaksi dengan lingkungannya.

Selanjutnya menurut Karli & Sriyuliatiningsih (2004 : 4) pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan siswa sendiri untuk aktif secara mental membangun pengetahuannya yang dilandasi oleh struktur kognitif yang telah dimilikinya. guru lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran. Penekanan tentang pembelajaran lebih berfokus pada suksesnya siswa mengorganisasi pengalaman mereka bukan ketepatan siswa dalam melakukan refleksi terhadap apa yang dilakukan guru. Karli dan Sriyuliatiningsih (2004: 5) mengemukakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang mengacu pada pendekatan konstruktivisme seorang guru harus memperhatikan hal- hal berikut,

- (a) Mengakui adanya konsepsi awal yang dimiliki siswa melalui pengalaman sebelumnya,(b) Menekankan pada kemampuan minds-on dan hands-on,(c) Mengakui bahwa dalam proses pembelajaran terjadi

perubahan konseptual,(d) Mengakui bahwa pengetahuan tidak dapat diperoleh secara pasif,(e) Mengutamakan terjadinya interaksi sosial.

Pada saat seorang guru menjelaskan suatu materi pada siswanya, seorang guru tidak perlu men 'drill' atau bersusah payah untuk menjejali pengetahuan/materi baru tersebut dengan cara demikian. Terkadang seorang guru lupa bahwa seorang siswa mempunyai pengalaman hidup dalam dirinya sebagai konsepsi awal siswa. Apabila kita ungkap konsep awal mereka maka dengan mudah siswa tersebut secara tidak langsung membangun pengetahuannya sendiri. Pendekatan pembelajaran tersebut dikenal dengan pendekatan konstruktivisme.

Menurut MC Brien dan Brandt (dalam Pusat Pengembangan Kurikulum, 1991: 1) konstruktivisme adalah satu pendekatan pembelajaran berdasarkan kepada penyelidikan tentang bagaimana manusia belajar. Pengetahuan dibina secara aktif oleh individu yang berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah ada. Dalam proses ini, siswa akan menyesuaikan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan yang telah ada untuk membina pengetahuan yang baru. Sehingga dalam hal ini secara ringkasnya teori pembelajaran konstruktivisme adalah suatu paham bahwa pengetahuan, ide atau konsep yang baru dibina secara aktif berdasarkan kepada pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki dengan ide atau konsep yang diterima dengan bantuan interaksi sosial yang diselenggarakan melalui proses kognitif. Menurut Pranata (dalam Gasong, 2003: 3) beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran konstruktivisme yaitu (1) mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam konteks yang relevan, (2) mengutamakan proses, (3) menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial, (4) pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman

Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivisme memandang subjek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan, yang terpenting dalam teori konstruktivisme adalah bahwa dalam proses pembelajaran, siswalah yang harus mendapatkan penekanan, merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan guru atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penekanan hasil belajar siswa secara aktif ini perlu dikembangkan, kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa. Pembelajaran lebih diarahkan pada adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman kongkrit, diskusi dengan teman sekelas yang kemudian dijadikan ide dan pengembangan konsep baru karenanya konsep pembelajaran tidak terfokus pada guru melainkan pada siswa.

Menurut Pusat Pengembangan Kurikulum (1991: 3) salah satu implikasi utama pada pendekatan konstruktivisme adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pengetahuan yang dimiliki oleh siswa adalah hasil daripada aktivitas yang dilakukan oleh siswa tersebut dan bukan pembelajaran yang diterima pasif, serta pembelajarannya menekankan tindakan dan pemikiran siswa.

Prinsip-prinsip pembelajaran yang berpusatkan pada siswa mempunyai ciri-ciri yaitu pembelajaran merupakan satu proses yang aktif. Guru lebih menekankan pembelajaran daripada pengajaran. Yang kedua adalah motivasi merupakan kunci pada pembelajaran yang menggalakkan penemuan inkuiri, perasaan ingin tahu dan inisiatif siswa. Di samping itu pengalaman dari segi kepercayaan, sikap dan pengetahuan mempunyai peranan dalam pembelajaran. Dalam teori konstruktivisme, pembelajaran adalah berbentuk kontekstual yang berkaitan dengan

dunia kehidupan siswa. Pembelajaran juga merupakan aktivitas sosial yang menyokong pembelajaran koperatif dan melibatkan penggunaan bahasa. Melibatkan siswa dengan situasi yang sebenarnya. Pembelajaran sebagai aktivitas sosial ini juga menggalakkan dialog dan perbincangan sesama siswa atau antara guru dan siswa.

Esensi dari pendekatan konstruktivisme adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi dan apabila dikehendaki informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Dengan dasar ini pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi bukan menerima pengetahuan. Strategi memperoleh lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan. Sagala (2006: 88) mengemukakan bahwa tugas guru memfasilitasi proses pembelajaran dengan: 1) menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa, 2) memberi kesempatan siswa menemukan idenya sendiri, 3) menyadarkan siswa menerapkan strategi mereka dalam pembelajaran. Menurut Suparno (2005: 45) Filsafat konstruktivisme secara singkat menyatakan bahwa pengetahuan itu dibentuk oleh siswa sendiri dalam kontak dengan lingkungan, tantangan dan bahan yang dipelajari. Menurut Mulyasa (dalam Noliza, 2003: 21) pendekatan konstruktivisme mempunyai kelebihan-kelebihan antara lain,

- (1) Membawa siswa pada penemuan pola keteraturan dalam fenomena yang diselidiki, (2) Siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya, (3) Ilmu yang sudah didapatkan akan lama tinggal dalam ingatan, (4) Melatih siswa untuk berfikir secara aktif dan kritis, (5) Kegiatan pembelajaran tidak hanya transfer ilmu saja, melainkan juga transfer keterampilan dan kemampuan, (6) siswa dapat termotivasi dan lebih aktif sehingga suasana pembelajaran menjadi hidup dan tidak membosankan.

Dengan menerapkan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang didapatnya terjadi secara berkesinambungan sehingga siswa dapat lebih memahami dan menguasai konsep, ilmu yang sudah didapatkan akan lama tinggal dalam ingatan karena didapatkan dari pengalaman yang sudah ada kemudian dipadukan dalam pengetahuan yang baru, dapat melatih siswa untuk berfikir secara aktif dan kritis selama proses pembelajaran seperti melalui diskusi, kegiatan pembelajaran tidak hanya transfer ilmu saja, melainkan juga transfer keterampilan dan kemampuan, siswa dapat termotivasi dan lebih aktif sehingga suasana pembelajaran menjadi hidup dan tidak membosankan .

Pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme menggalakkan kemahiran berfikir secara kreatif dan kritis. pendekatan pembelajaran ini menggalakkan siswa berfikir untuk menyelesaikan masalah, mengeluarkan ide dan membuat keputusan yang bijak dalam menghadapi berbagai kemungkinan misalnya dalam aktivitas penyelidikan dan percobaan serta pengujian hipotesis maupun dengan diskusi kelas. Selain itu pendekatan pembelajaran ini akan menghasilkan pemahaman yang lebih jelas tentang suatu konsep dan ide karena siswa terlibat langsung dalam pembinaan pengetahuan baru dan mengaplikasikannya dalam kehidupan atau situasi baru. Hasil dari pada proses pemahaman konsep, siswa dapat membina ingatan jangka panjang tentang suatu konsep melalui penglihatan yang aktif dalam mengaitkan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan yang telah dimiliki untuk membina pengetahuan baru. Disamping itu keyakinan siswa dapat dipupuk, hasil daripada pembelajaran ini yaitu siswa akan berani menghadapi dan menyelesaikan masalah

dalam situasi baru, selanjutnya siswa juga akan dapat bekerja sama dengan orang lain dalam menghadapi masalah. Jika dalam pembelajaran siswa berinteraksi dengan rekan-rekan dan guru dalam membina pengetahuan mereka, akhirnya hasil dari pembelajaran konstruktivisme siswa dapat membina pengetahuan, konsep dan ide baru secara aktif, siswa akan meningkatkan pemahamannya dan merasa lebih yakin untuk terus belajar sepanjang hayat.

Konstruktivisme merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang membangun pemahaman siswa dari pengalaman-pengalaman dalam pembelajaran berdasarkan pada pengalaman awal melalui interaksi dengan lingkungan dan keterlibatan secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga dalam hal ini pemilihan metode dalam pendekatan konstruktivisme sangat menitikberatkan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Sebagai penyokong kognitif, guru akan menstruktur pembelajaran untuk menggali persepsi siswa, menggalakkan mereka melakukan kegiatan yang berbentuk penyelesaian, menganalisis, meramal, menerka, dan membuat hipotesis. Selain itu siswa juga digalakkan untuk menerangkan lebih lanjut jawaban mereka. Akhirnya guru perlu tahu cara melaksanakan pembelajaran kooperatif dalam mengerjakan tugas dan membimbing siswa untuk mendapatkan jawaban yang tepat.

Peranan siswa dalam pembelajaran konstruktivisme melibatkan sikap bertanggungjawab terhadap pembelajaran mereka sendiri. Siswa juga perlu memiliki inisiatif mengemukakan persoalan dan isu dan membuat analisis dan menjawab persoalan yang dikemukakan. Perbincangan juga penting dalam membantu siswa mengubah dan mengukuhkan ide-ide mereka, mengemukakan pendapat dan

mendengar pendapat orang lain dan membina pengetahuan yang telah mereka pahami.

Menurut Karli dan Sriyuliaritiningih (2004: 5-6) Implikasi pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran meliputi 4 tahapan yaitu:1) apersepsi, 2) Eksplorasi, 3) Diskusi dan Penjelasan Konsep, 4) Pengembangan Konsep dan Aplikasi. Dalam tahap apersepsi Siswa didorong agar mengemukakan pengetahuan awalnya tentang konsep yang akan dibahas. Bila perlu guru memancing dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan problematik tentang fenomena yang sering ditemui sehari-hari dengan mengaitkan konsep yang akan dibahas. Selanjutnya pada tahap eksplorasi siswa diberi kesempatan untuk menyelidiki dan menemukan konsep melalui pengumpulan pengorganisasian dan penginterpretasian data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang guru, kemudian secara berkelompok didiskusikan dengan kelompok lain. Secara keseluruhan, tahap ini akan memenuhi rasa keingintahuan siswa tentang fenomena alam sekelilingnya. Pada tahap diskusi dan Penjelasan Konsep yaitu pada Saat siswa memberikan penjelasan dan solusi yang didasarkan hasil observasinya ditambah dengan penguatan guru maka siswa membangun pemahaman baru tentang konsep yang sedang dipelajari. Hal ini menjadikan siswa tidak ragu-ragu lagi tentang konsepsinya. Tahap yang terakhir yaitu Pengembangan konsep dan aplikasi, pada tahap ini guru berusaha menciptakan iklim pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengaplikasikan pemahaman konseptualnya, baik melalui kegiatan atau pemunculan dan pemecahan masalah-masalah yang berkaitan isu-isu di lingkungan maupun pemberian evaluasi.

Menurut peneliti, pendekatan konstruktivisme merupakan pendekatan yang melibataktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan tidak mengabaikan

pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa, sehingga mereka dapat mengaitkan pengetahuan yang akan mereka miliki dengan pengetahuan yang mereka peroleh untuk membina pengetahuan yang baru. Dalam pembelajaran konstruktivisme, guru berperan sebagai fasilitator yang akan merancang dan menekankan aktivitas yang berpusatkan pada siswa. Guru merupakan pembimbing yang akan membantu siswa menyadari korelevansi kurikulum pada kehidupan mereka. Guru merupakan perencana bentuk pembelajaran yang memberikan peluang kepada siswa untuk membina pengetahuan baru. Guru senantiasa berfikir terbuka yang senantiasa menggalakkan siswa menerangkan ide mereka serta menghargai pandangan mereka.

1. Bermain Tongkat

Langkah-langkah pembelajaran Bermain Tongkat menurut Hanafiah (2010: 48-49) sebagai berikut:

“(1) Guru menyiapkan sebuah tongkat (2) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan memahami materi pegangannya. (3) Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya, peserta didik dipersilahkan untuk menutup bukunya. (4) Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada peserta didik, setelah itu, guru memberikan pertanyaan dan peserta didik yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, sampai sebagian besar peserta didik mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru. (5) Guru memberikan kesimpulan (6) Evaluasi (7) Penutup.”

Jadi yang dikatakan dengan metode Beradalah sebuah metode yang digunakan untuk mengetahui sebatas mana kemampuan yang anak peroleh dalam pembelajaran dan dilakukan dalam permainan tongkat yang berupa kegiatan anak menjawab pertanyaan oleh siswa.

2. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2006: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom dalam Winarni (2011: 141) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut: *Pertama* yaitu ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), analisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6). *Kedua* ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima aspek yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengelola dan menghayati. *Ketiga* ranah psikomotor meliputi menirukan, manipulasi, pengalamiahan, artikulasi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami proses belajar. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Selain itu dapat juga dikatakan bahwa hasil belajar adalah keputusan akhir penilaian setelah melakukan kegiatan pembelajaran melalui tes atau lembar kerja. Dengan hasil belajar kita dapat mengetahui informasi tentang kemajuan yang telah dicapai siswa, sejauh mana penguasaan dan kemampuan yang siswa dapatkan setelah mempelajari suatu materi. Hasil

belajar dapat dituangkan dalam angka-angka atau huruf kemudian dibagi menurut kategorinya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Pendekatan Konstruktivistik memiliki dampak yang positif bagi siswa yang kurang termotivasi belajar IPA dan memiliki hasil belajar yang rendah pada pembelajaran IPA di kelas IV, maka dengan menerapkan pendekatan konstruktivistik akan mendorong siswa aktif dalam pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian dengan metode ini pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu, antara lain:

1. Subhan Wicaksono (2010) yang meneliti tentang Upaya Peningkatan Prestasi Belajar melalui Pendekatan Konstruktivisme Berbasis Karakteristik Siswa SD Pada Pembelajaran IPA di SDN 24 Kota Bengkulu diperoleh ketuntasan belajar secara klasikal 83,3% dengan kategori tuntas. Dengan hasil penelitian dapat meningkatkan kualitas proses dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPA.
2. Indra Nugroho H (2007) yang meneliti tentang Prilaku Belajar Konstruktivistik pada Pembelajaran Matematika kelas V di SDN 01 Pasuruan Kidul Kec.Jati Kab.Kudus. yang menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme lebih optimal dan efektif dalam membentuk pengetahuan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian yang relevan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme dalam dapat meningkatkan hasil belajar. berdasarkan hal ini maka diharapkan peningkatan hasil belajar semakin maksimal bila menggunakan pendekatan tersebut dan mengkolaborasikannya dengan metode Bermain Tongkat dalam pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom dalam Winarni (2011: 141) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Agar siswa mampu mencapai hasil belajar yang meliputi ketiga aspek di atas, maka perlu suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mendorong siswa untuk meraih tujuan pembelajaran yang ada. Salah satu pendekatan yang dapat dipilih adalah pendekatan konstruktivistik.

Dengan menerapkan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang didapatnya terjadi secara berkesinambungan sehingga siswa dapat lebih memahami dan menguasai konsep, ilmu yang sudah didapatkan akan lama tinggal dalam ingatan karena didapatkan dari pengalaman yang sudah ada kemudian dipadukan dalam pengetahuan yang baru, dapat melatih siswa untuk berfikir secara aktif dan kritis selama proses pembelajaran seperti melalui diskusi, kegiatan pembelajaran tidak hanya transfer ilmu saja,

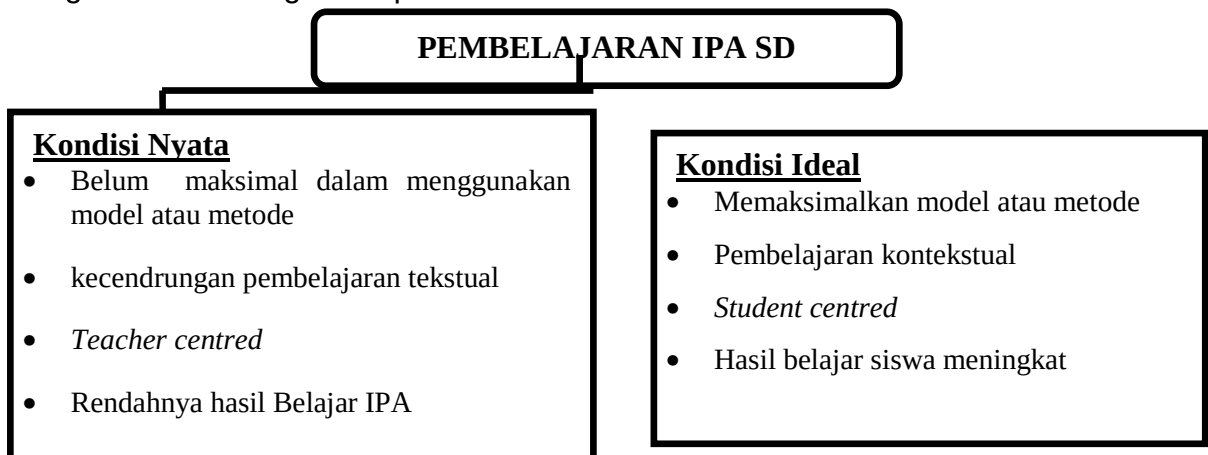
melainkan juga transfer keterampilan dan kemampuan, siswa dapat termotivasi dan lebih aktif sehingga suasana pembelajaran menjadi hidup dan tidak membosankan.

Anak pada tingkat sekolah dasar memiliki kecenderungan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya atau interaksi sosial ketimbang duduk mendengarkan. Oleh sebab itu untuk memotivasi siswa dan menyalurkan keaktifannya dalam pembelajaran maka penerapan metode Bermain Tongkat merupakan suatu pilihan yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga dapat meningkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka, pendekatan konstruktivistik yang dikolaborasikan dengan metode Bermain Tongkat akan membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. aktivitas adalah kegiatan yang melibatkan unsur fisik dan mental siswa. hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. kendatipun hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor internal dan eksternal namun semangat dalam mengikuti pembelajaran juga memiliki peranan yang sangat penting dalam pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan secara sistematis dalam bagan sebagai berikut:

Bagan: 2.1. Kerangka Berpikir



**PENERAPAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISTIK KOLABORASI METODE
BERMAIN TONGKAT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS IV**

- Langkah- langkah model pembelajaran konstruktivistik Kolaborasi Metode Bermain Tongkat**
- 1. Apersepsi**
 - 1) Guru memberikan apersepsi dengan guru menggali pengetahuan awal siswa dengan melakukan tanya jawab.
 - 2) Mengemukakan tujuan pembelajaran
 - 2. Eksplorasi**
 - 1) Siswa melakukan penyelidikan dan menemukan konsep melalui diskusi kelompok dengan
 - 2) Siswa membaca materi
 - 3. Diskusi dan penjelasan konsep**
 - 1) Siswa melakukan presentasi atau menjelaskan konsep yang telah didapatkan melalui kerja kelompok
 - 2) Guru membimbing siswa melakukan permainan tongkat
 - 3) Guru menjelaskan materi
 - 4) Guru memberikan penjelasan atau penguatan materi menggunakan media pembelajaran
 - 4. Pengembangan/aplikasi konsep**
 - 1) Guru memberikan pertanyaan/kuis melalui bermain tongkat dan memberikan penghargaan kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan
 - 2) Siswa di beri kesempatan untuk bertanya tentang konsep yang belum di pahami
 - 3) Guru membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran
 - 4) Guru memberikan evaluasi
 - 5) Guru melakukan refleksi terhadap evaluasi dan memberikan tindak lanjut
 - 6) Guru menutup pembelajaran

Meningkatkan Hasil Belajar siswa

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan tentatif yang merupakan terkaan atau jawaban sementara tentang masalah yang sedang kita amati yang secara teoritis paling mungkin kebenarannya dan masih memerlukan pembuktian terhadap pernyataan tersebut. Sementara menurut Winarni (2011: 87) hipotesis adalah jawaban yang sifatnya sementara terhadap permasalahan yang diajukan dalam penelitian. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Jika diterapkan pendekatan konstruktivistik kolaborasi metode bermain tongkat dalam pembelajaran IPA, maka aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SDN 15 Pondok Kelapa akan meningkat.
2. Jika diterapkan pendekatan Konstruktivistik kolaborasi metode bermain tongkat dalam pembelajaran IPA, maka hasil belajar siswa kelas IV SDN 15 Pondok Kelapa akan meningkat.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), yaitu merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Arah dan tujuan penelitian tindakan ini yaitu demi kepentingan siswa dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan (Arikunto, 2007: 3).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di ruang kelas IV SDN 15 Pondok Kelapa. Pada tahun ajaran 2013-2014, semester II pada tanggal 10-11 maret 2014. Adapun kelas yang digunakan dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas adalah kelas IV SDN 15 Pondok Kelapa. Kelas ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas, kelas ini merupakan kelas yang masih mengalami permasalahan dalam kegiatan pembelajaran IPA seperti dikemukakan pada kondisi real.

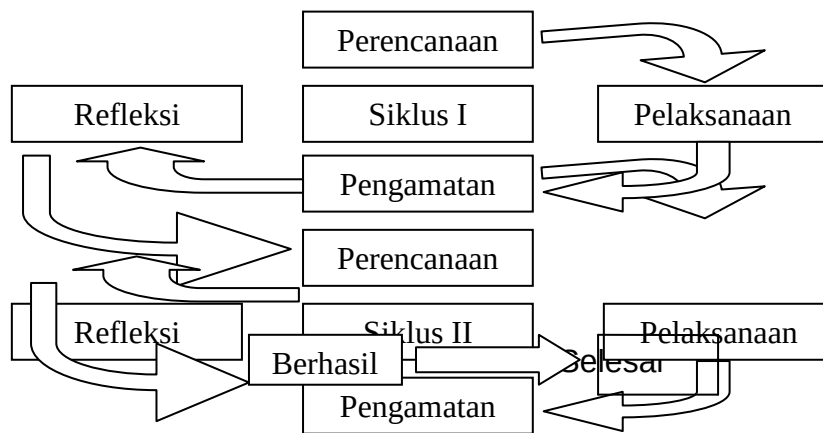
C. Subjek atau Partisipan dalam Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa. Adapun siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas IV SDN 15 Pondok Kelapa yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Keadaan siswa di kelas ini pada 40 ukan observasi masih terlihat bersifat heterogen, antara siswa yang satu dengan siswa yang lain nampak jelas perbedaan yang dapat dilihat dari sifat dan cara belajar mereka. Keadaan inilah yang membedakan cara belajar mereka di kelas.

D. Jenis Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu : (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan tindakan (*action*), (3) Pengamatan (*observation*), (4) Refleksi (*reflection*) (Arikunto, 2006: 92). Berdasarkan penjelasan di atas maka model penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut:

Bagan 3.1 Prosedur Penelitian



E. Teknik Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Pengamatan

Winarni (2011: 148) menyatakan bahwa pengamatan (*observasi*) merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap obyek penelitian. Lembar observasi ini terdiri dari lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar observasi afektif dan lembar observasi psikomotor. Lembar observasi guru untuk mengamati keaktifan guru dan lembar observasi siswa untuk mengamati keaktifan siswa, dalam hal ini dilakukan oleh 2 orang guru sebagai pengamat I dan pengamat II.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai alat yang digunakan untuk acuan dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi yang diambil berupa hasil tes, dan foto-foto kegiatan pembelajaran IPA yang menerapkan Pendekatan Konstruktivistik kolaborasi metode bermain tongkat.

3. Tes

Tes adalah suatu alat untuk mengumpulkan informasi tentang ketercapaian tujuan pendidikan atau tujuan pembelajaran. Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk tes lisan, tulisan, atau perbuatan, (Sudjana, 2006: 35).

Tes dibuat berdasarkan materi pelajaran yang telah diajarkan. Tes tersebut diberikan kepada siswa pada setiap akhir tindakan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar tes tertulis berupa *post test*, yaitu tes yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung yang tujuan pemberian tes ini adalah untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran.

F. Instrument-Instrument Pengumpul Data yang Digunakan

2. Lembar Pengamatan

Lembar Pengamatan adalah cara-cara maupun analisa dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Lembar pengamatan terdiri dari :

- a. Lembar pengamatan guru, digunakan pada saat guru melaksanakan proses pembelajaran, tujuannya untuk mengetahui atau melihat bagaimana aktivitas guru di dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivistik kolaborasi metode Bermain Tongkat.
- b. Lembar pengamatan siswa, digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, observasi terhadap siswa ini bertujuan untuk mengetahui atau melihat bagaimana aktivitas atau kegiatan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konstruktivistik Kolaborasi Metode Bermain Tongkat.

1. Lembar Tes

Lembar tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes tertulis yaitu berupa post tes yang dilakukan pada akhir proses pembelajaran untuk mengetahui seberapa jauh hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa. Apakah siswa mengalami peningkatan hasil belajar atau sebaliknya. Tes yang digunakan adalah tes tertulis.

G. Teknik Analisis Data

Data observasi dianalisis dengan menghitung rata-rata skor pengamatan. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan dan diolah dengan menghitung skor setiap aspek yang diamati.

1. Data pengamatan

Analisis data pengamatan menggunakan skala penilaian (Sudjana, 2006: 132). Makna dari nilai tersebut yaitu semakin tinggi nilai yang dihasilkan semakin baik pembelajaran, demikian juga sebaliknya semakin rendah nilai yang diperoleh semakin kurang baik proses pembelajaran. Penentuan nilai untuk tiap kriteria menggunakan persamaan yaitu rata-rata skor, skor tertinggi, skor terendah, selisih skor, dan kisaran nilai untuk tiap

kriteria. Rumus tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Rata-rata Skor $= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Pengamat}}$
- b. Skor tertinggi = Jumlah butir observasi x skor tertinggi tiap soal
- c. Skor terendah = Jumlah butir observasi x skor terendah tiap soal
- d. Selisih Skor = Skor tertinggi- Skor Terendah
- e. Kisaran tiap kriteria = Selisih skor Jumlah kriteria dibagi jumlah kriteria penilaian

(Sudjana, 2006:132)

Data observasi terdiri dari dua, yaitu:

- a. Lembar Pengamatan Guru

Skor tertinggi untuk tiap butir observasi 3, skor terendah untuk tiap butir observasi adalah 1, jumlah butir observasi 14 maka skor tertinggi adalah 42 dan skor terendah adalah 14 sedangkan selisih skor adalah 28.

$$\text{Kisaran Tiap Kriteria} = \frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria}} = \frac{28}{3} = 9,3 \text{ dibulatkan menjadi } 9$$

Tabel III.1. Interval Kategori Penilaian Aktivitas Guru

No	Interval Total Skor	Kategori
1	14-23	Kurang
2	24-33	Cukup
3	34-42	Baik

b. Lembar Pengamatan Siswa

Skor tertinggi untuk tiap butir observasi 3 (baik), skor terendah untuk tiap butir observasi adalah 1 (kurang), jumlah butir observasi 14 maka skor tertinggi adalah 42 dan skor terendah adalah 11 sedangkan selisih skor adalah 22.

$$\text{Kisaran Tiap Kriteria} = \frac{\text{selisih skor}}{\text{jumlah kriteria}}$$

$$= \frac{22}{3}$$

$$= 7,3 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

Hasil kisaran nilai tiap kategori pengamatan dilukiskan dalam tabel berikut:

Tabel III.2. Interval Kategori Penilaian Aktivitas Siswa

No	Interval Total Skor	Kategori
1	14-23	Kurang

2	24-33	Cukup
3	34-42	Baik

2. Analisis Data Hasil Belajar

a. Hasil Belajar Kognitif

1) Lembar Tes

Data hasil belajar dianalisis dengan cara sebagai berikut :

- Mengoreksi hasil lembar jawaban siswa dengan menggunakan kunci jawaban yang telah disediakan.
- Memberikan skor dari setiap jawaban siswa yang benar berdasarkan bobot nilai yang telah ditetapkan.
- Memberikan nilai dengan satuan 0-100

Untuk menghitung hasil belajar menggunakan rumus sebagai berikut:

$$1) \text{ Nilai Rata-rata Siswa } = X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata siswa
 $\sum X$ = Jumlah seluruh skor
 N = Jumlah subjek (kelompok)
 (Sudjana, 2006)

2) Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal

$$KB = \frac{N1}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = Persentase ketuntasan belajar klasikal

N1 = Jumlah siswa yang mendapat nilai 7 keatas

N = Jumlah siswa

b. Analisis belajar Afektif

Lembar penilaian afektif terdiri dari lima aspek yaitu (1) menerima, (2) menanggapi, (3) menilai, (4) mengelola, dan (5) menghayati. Penilaian ini dilakukan selama proses pembelajaran yang disertai dengan deskriptor dari setiap aspek dengan jumlah kriteria penilaian 5.

Skor tertinggi adalah 15

Skor terendah adalah 5

Selisih skor adalah 10

Kisaran tiap Kriteria = $\frac{\text{selisih skor}}{\text{Jumlah Kriteria}}$

$$\frac{10}{3} = 3,3$$

Jadi rentang nilai untuk setiap aspek afektif disajikan dalam Tabel berikut:

Tabel III.3. Kriteria Penilaian Setiap Butir Aktivitas Afektif Siswa

No	Interval Nilai	Kategori
1	5 – 8,3	Kurang
2	8,4 – 11,7	Cukup
3	11,8 – 15	Baik

Kriteria penilaian setiap aspek afektif, berdasarkan dari rumus diatas, maka data yang didapat adalah sebagai berikut:

Skor tertinggi = $1 \times 3 = 3$, Skor terendah = $1 \times 1 = 1$

Selisih skor = $3 - 1 = 2$

$\frac{\text{selisih skor}}{\text{Jumlah kriteria}}$

Kisaran tiap kriteria = $\frac{\text{selisih skor}}{\text{Jumlah kriteria}}$

$$= \frac{2}{3} = 0,6$$

Kisaran nilai untuk tiap kriteria adalah 0,6

Rentang nilai untuk aktivitas afektif siswa dapat disajikan dalam table III.4

Tabel III.4. Kriteria Penilaian Setiap Butir Pengamatan Afektif Siswa

No	Interval Nilai	Kategori
1	1 – 1,6	Kurang
2	1,7 – 2,3	Cukup
3	2,4 – 3	Baik

(Sudjana, 2006)

c. Analisis belajar Psikomotor

Jumlah seluruh aspek pengamatan psikomotor ada 4 aspek yang mencakup menirukan, memanipulasi, pengalamiahan dan artikulasi dengan jumlah kriteria penilaian 3. Berdasarkan rumus yang telah disebutkan di atas, maka diperoleh data sebagai berikut:

Skor tertinggi adalah 12

Skor terendah adalah 4

Selisih skor adalah 8

Kisaran tiap Kriteria $= \frac{\text{Selisih Skor}}{\text{Jumlah Kriteria}} = \frac{8}{3} = 2,6$

Jadi rentang nilai untuk setiap aspek psikomotor disajikan dalam tabel berikut:

Tabel III.5. Kriteria Penilaian Setiap Butir Psikomotor Siswa

No	Interval Nilai	Kategori
1	4 – 6,6	Kurang
2	6,7 – 9,3	Cukup
3	9,4 – 12	Baik

Kriteria penilaian setiap aspek psikomotor, berdasarkan dari rumus diatas, maka data yang didapat adalah sebagai berikut.

Skor tertinggi = $1 \times 3 = 3$; Skor terendah = $1 \times 1 = 1$

Selisih skor = $3 - 1 = 2$