

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode *Creative Learning* Pada Mata Pelajaran IPS di MI Nurul Yaqin Teniga Tahun Pelajaran 2021/2022

Sukarto¹, Maulida Arum¹

¹STKIP Hamzar

Email: soekarto43@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode *Creative Learning* pada mata pelajaran IPS materi pokok keragaman suku bangsa dan budaya di kelas IV MI Nurul Yaqin Teniga Tahun Pelajaran 2021/2022. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian semua siswa kelas IV MI Nurul Yaqin Teniga dengan jumlah siswa 10 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes dan dokumentasi. Tindakan kelas dilakukan dalam 2 siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *creative learning*. Ketuntasan belajar siswa sebelum menggunakan metode *creative learning* hanya mencapai 49%, namun setelah digunakan metode *creative learning* ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 66% pada siklus I dan 88% pada siklus II. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *creative learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV MI Nurul Yaqin Teniga.

Kata kunci: Meningkatkan Hasil Belajar; Metode *Creative Learning*; Teniga

Article History

Received: 12 Desember 2021

Accepted: 09 Januari 2022

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes using the Creative Learning method in social studies subjects, the subject matter of ethnic and cultural diversity in class IV MI Nurul Yaqin Teniga in the 2021/2022 academic year. The type of research used is classroom action research (CAR) with the research subjects being all fourth-grade students of MI Nurul Yaqin Teniga with 10 students. Data collection is done by observation, tests and documentation. Class action is carried out in 2 cycles consisting of four stages, namely: planning, implementing actions, observing, and reflecting. The results showed that there was an increase in student learning outcomes after using the creative learning method. Mastery learning of students before using the creative learning method only reached 49%, but after using the creative learning method the mastery learning outcomes increased to 66% in the first cycle and 88% in the second cycle. The results of this study indicate that using the creative learning method can improve student learning outcomes in social studies subjects in class IV MI Nurul Yaqin Teniga.

Keywords: Improving Learning Outcomes; Creative Learning Method, Teniga

PENDAHULUAN



Depdikbud (1994) yang mengemukakan bahwa guru adalah sumber daya manusia yang diharapkan mampu mengerahkan dan mendayagunakan faktor-faktor lainnya sehingga tercipta proses belajar mengajar yang bermutu. Dalam UU no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa serta untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berahlak mulia, berilmu, cakap, kreatif dan menjadi warga Negara yang bertanggung jawab.

Dengan demikian, maka guru dituntut untuk mengajarkan kepada siswa agar dapat berpikir memecahkan masalah, mendapatkan dan menggunakan informasi dengan lebih bermakna. Karna masalah utama dalam pembelajaran formal adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih memprihatinkan. Oleh karena itu mata pelajaran IPS diperlukan bagi keberhasilan siswa bermasyarakat dan proses menuju kedewasaan dan perlu menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dan aplikasi serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk itu diperlukan konsep dan metode pembelajaran yang baik yaitu melalui metode pembelajaran yang lebih kreatif dengan metode dan strategi yang variatif, misalnya kerja kelompok, pemecahan masalah dan sebagainya. Menurut Segiharti (2016). Karakteristik pembelajaran IPS di SD bersifat pragmatik menyangkut dunia diri dan kehidupan peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan usia dan kemampuan berpikirnya, serta sesuai dengan persoalan atau permasalahan masyarakat sekitar peserta didik, baik sebagai Sumber belajar maupun sebagai media belajar. Pada saat proses pembelajaran, guru mendominasi kegiatan pembelajaran, guru menjadi sumber utama aktivitas belajar siswa, sehingga saat proses belajar mengajar siswa kurang memperhatikan dan keaktifan siswa kurang di perhatikan.

Namun di sisi lain, dalam kenyataan dilapangan mata pelajaran IPS lebih banyak memuat aspek kognitif pada tingkat rendah dan terpusat (pada hafalan, sedangkan ranak afektif diakui mengalami kesulitan, baik dalam program maupun dalam melaksanakannya. Akibatnya pelajaran IPS lebih memberikan kesan kepada siswa sebagai pelajaran hafalan. Guru hanya menggunakan model konvensional saja sehingga tidak ada daya Tarik bagi siswa untuk berkonsentrasi pada pelajaran. Kebiasaan guru bertindak sebagai pemberi informasi mengembangkan budaya belajar yang menerima dengan pengembangan berfikir pada tingkat hafalan, selain itu guru kurang komunikatif ketika dalam mengajar untuk meningkatkan kreativitas siswa serta lingkungan belajar kurang kondusif dan tidak adanya reward dari guru yang mengajar, hal ini mengakibatkan respon siswa rendah, tidak aktif, kreatif, dan berpikir kritis, dengan kata lain kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di MI Nurul Yaqin Teniga dengan melibatkan guru dan kepala sekolah sebagai sumber data, maka di peroleh data hasil belajar siswa kelas IV masih rendah terutama pada mata pelajaran IPS. Rendahnya hasil belajar tersebut di tunjukkan dengan nilai KKM siswa pada mata pelajaran IPS dari 10 siswa hanya 4 siswa saja yang mampu mencapai KKM. Setelah melakukan observasi, hal ini terjadi di karenakan guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sebagai pemberi pengetahuan kepada siswa, sehingga siswa memiliki banyak pengetahuan tetapi tidak dilatih untuk menemukan pengetahuan dan konsep sendiri sehingga berdampak pada melemahnya daya kreatifitas siswa dalam berpikir dan siswa kurang mampu menjelaskan sendiri masalah yang di hadapi dengan penemuan konsep dan fakta-fakta yang ada. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti berinisiatif untuk menerapkan metode *creative learning* pada mata pelajaran IPS di MI Nurul Yaqin Teniga.

METODE

Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut: Teknik Observasi, Teknik wawancara dan Teknik dokumentasi. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM), peserta didik dikatakan berhasil (mencapai ketuntasan) jika telah mencapai taraf penguasaan minimal 80% atau telah mencapai nilai KKM yakni 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Belajar IPS Siswa Siklus I

No	Kode Anak	Jumlah Skor	Nilai
1.	AZ	10	67
2.	AH	9	60
3.	AC	11	73
4.	HA	8	53
5.	MI	11	73
6.	PSA	12	80
7.	SP	11	73
8.	UM	11	73
9.	MPM	10	67
10.	ZM	12	80
Skor Total		105	699
Rata-Rata		11	69,9%

Tabel 2. Hasil Belajar IPS Siswa Siklus II

No	Kode Anak	Jumlah Skor	Nilai
1.	AZ	11	73
2.	AH	12	80
3.	AC	12	80
4.	HA	10	67
5.	MI	12	80
6.	PSA	13	87
7.	SP	11	73
8.	UM	12	80
9.	MPM	11	73
10.	ZM	14	93
Skor Total		118	879
Rata-Rata		11,8	87,9%

Tabel 3. Peningkatan Nilai Siswa Kelas IV MI Nurul Yaqin Teniga

No	Rincian	Peningkatan
1.	Jumlah Nilai	641
2.	Nilai Rata-Rata	64,1
3.	Siswa Yang Tuntas	2
4.	Persentase Ketuntasan	20%

Tabel 4. Data Peningkatan Jumlah Siswa Yang Mencapai Kriteria Tuntas Rata-Rata Kelas Per Siklus

No	Kode Anak	Siklus I	Siklus II
1.	AZ	67	73
2.	AH	60	80
3.	AC	73	80
4.	HA	53	67
5.	MI	73	80
6.	PSA	80	87
7.	SP	73	73
8.	UM	73	80
9.	MPM	67	73
10.	ZM	80	93
Jumlah Nilai		699	879
Rata-Rata		69,9	87,9
Nilai Tertinggi		80	93
Jumlah Siswa Yang Tuntas		6	9
Persentase Ketuntasan		60%	90%

PEMBAHASAN

Metode *Creative Learning*

Metode adalah suatu strategi atau cara yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar agar tujuan yang diinginkan bisa tercapai. Menurut Sutomo, (1993). Metode mengajar merupakan suatu alat yang di pergunakan untuk mencapai tujuan yang di kehendaki, sehingga semakin baik penggunaan metode mengajar memungkinkan keberhasilan dalam mencapai tujuan semakin mudah. Sedangkan menurut Nana Sudjana (1988). Metode mengajar dalam arti secara khusus digunakan oleh pengajar (Guru) dalam mengadakan kegiatan belajar mengajar terhadap siswa pada saat kegiatan tersebut.

Hasil Belajar

Menurut W.S Winkel (1991), belajar adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam intraksi aktif dengan lingkungan nya, yang akan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relative konstan dan berbekas.

Menurut Mulyasa (2008), hasil belajar ialah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung. Sedangkan menurut Sudjana (2005). Mengutarakan hasil belajar sebagai berikut:

Metode Pembelajaran IPS

Adapun metode dalam pembelajaran ips yaitu pembelajaran yang inovatif, aktif, kreatif, efektif, menyenangkan dan penutup. Strategi mengajar untuk mengembangkan kreatifitas siswa adalah

- Memberi siswa kebebasan untuk mengembangkan gagasan baru
- Bersikap respek dan menghargai ide-ide siswa
- Penghargaan pada inisiatif dan kesadaran diri siswa
- Penekanan pada proses bukan pada hasil akhir karya siswa
- Memberikan waktu yang cukup untuk siswa berpikir dan menghasilkan karya
- Mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menggugah kreatifitas
- Seperti: "mengapa", "bagaimana", apa yang terjadi jika..." dan bukan pertanyaan "apa", "kapan".

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan diskusi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang terjadi setelah diterapkan metode *creative learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud (1994). *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta: BP Dharma Bakti.
- Mulyasa. (2008). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Soetomo. (1993). *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Winkel. (1991). *Bimbingan dan Konseling di Institusi*. Jakarta: PT. Gramedia.