

Hubungan Metode Demonstrasi Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD

Winda Eka Wati

SD Negeri Sukodadi II
ekawatiwinda35@gmail.com

Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

Abstract

The use of the demonstration method in this study aims to create higher quality learning than before, where students are actively involved and have fun or in other words the creation of an active, innovative, creative, effective and fun learning (PAIKEM). The researcher consists of 4 stages, namely: (1) Action Planning, (2) Implementation, (3) Observation, (4) Reflection. The research subjects were Grade IV students of SD Negeri Sukodadi II, Paiton District, Probolinggo Regency with a total of 15 students. The results of the study started from the pre-cycle which obtained an average value of 60.3. After improvement in learning, there was an increase in student achievement in cycle I, the average value of student learning outcomes rose to 65.3. In cycle II, 100% of students scored above the minimum standard or KKM with an average score of 74.0. So it can be said that the fourth grade students of SD Negeri Sukodadi II have completed their studies. From the results obtained, it can be concluded that the use of the demonstration method can improve the ability to understand and prove the concept of changing the shape of objects in fourth grade students of SD Negeri Sukodadi II, Paiton District, Probolinggo Regency.

Keywords: *Demonstration method. changes in objects. natural science learning*

Abstrak

Penggunaan metode demonstrasi dalam penelitian ini bertujuan menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas dari sebelumnya, dimana siswa terlibat aktif dan menyenangkan atau dengan kata-kata lain terciptanya sebuah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Peneliti terdiri dari 4 tahap yaitu : (1) Perencanaan Tindakan . (2) Pelaksanaan , (3) Observasi, (4) Refleksi. Subyek peneliti adalah Siswa Kelas IV SD Negeri Sukodadi II, Kecamatan Paiton, Kabupaten Probolinggo dengan jumlah 15 siswa. Hasil penelitian dimulai dari prasiklus yang memperoleh nilai rata-rata 60,3. Setelah diadakan perbaikan dalam pembelajaran terjadi peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus I, nilai rata- rata hasil belajar siswa naik menjadi 65,3. Dalam siklus II, 100% siswa mendapat nilai diatas standart minimal atau KKM dengan nilai rata-rata 74,0. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa kelas IV SD Negeri Sukodadi II telah tuntas dalam belajarnya. Dari hasil yang diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode demonstrasi dapat meningkatkan kemampuan memahami dan membuktikan konsep perubahan wujud benda pada siswa kelas IV SD Negeri Sukodadi II Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo.

Kata kunci: *Metode demonstrasi. perubahan wujud benda. pembelajaran ilmu pengetahuan alam*



PENDAHULUAN

Belajar Sains bukan hanya untuk mendengarkan cerita, membaca buku, menghafalkan teori tetapi juga proses penemuan. Pada saat belajar Sains, haruslah siswa itu aktif bertanya, mencari tahu dan melakukan penyelidikan. Selain itu, juga harus berani mengemukakan pendapat, ide dan gagasan sekaligus belajar menghargai gagasan orang lain. Oleh karena itu belajar IPA tidak harus di dalam kelas, tetapi belajar IPA bisa sambil belanja, bekerja, rekreasi bahkan sambil nonton televisi. IPA merupakan suatu cara mencari tahu tentang alam, bumi dan angkasa secara ilmiah. Pelajaran IPA berguna untuk memahami alam sekitar, hewan, tumbuhan, dan diri sendiri sehingga dapat melakukan kegiatan sesuai konsep IPA. Penurunan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA bukan tidak mungkin karena penerapan cara mengajar yang kurang tepat. Dari 15 siswa kelas IV, hanya 8 siswa yang mampu menjelaskan bagaimana proses terjadinya perubahan wujud benda dengan baik dan benar, sedangkan sisanya sekitar 7 orang siswa masih kesulitan menguasai materi pembelajaran IPA tentang perubahan wujud benda. Siswa hanya diberi penjelasan tentang teori tanpa tahu bagaimana proses terjadinya. Padahal kita tahu bahwa mengajar pada siswa ditingkat sekolah seharusnya dimulai dari yang nyata ke abstrak, yaitu dari yang mudah ke tingkat yang lebih sulit. Di samping itu rata – rata hasil penilaian pada pembelajaran Prasiklus hanya 60, 3.

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru perlu merubah peran siswa supaya menjadi lebih variatif dari rentangan peran dari konsumen menjadi peran produsen. Kurangi peran siswa yang selalu hanya diposisikan sebagai konsumen yang biasa dicirikan dengan kebiasaan mengulangi kata-kata guru atau buku, menyalin dan mendengarkan.

Budaya pembelajaran seperti ini pada nantinya akan membuat suasana belajar yang kurang mendukung pembelajaran. Semuanya akan menjadi siswa pasif, tidak memiliki keberanian mengutarakan pendapat, lemah dalam penalaran dan tergantung pada orang lain sehingga kemandirian siswa tidak ada. Guru sebagai salah satu penunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran di sekolah harus mampu membuat suasana menjadi aktif dan mengembangkan unsur–unsur dinamis belajar, termasuk metode dan alat peraga pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang selama ini sering digunakan adalah metode ceramah. Sehingga hanya gurulah yang menjadi sumber belajar dan siswa hanya sebagai penerima. Akibatnya siswa tidak bisa mengembangkan pola pikirnya. Sehingga penurunan nilai prestasi siswa tidak dapat dihindari; (Bahan penataran sistem pembinaan Profesional, Penerbit Dinas Pendidikan Probolinggo).

IPA merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang kan berkembang menjadi beberapa cabang ilmu yang sangat penting untuk kehidupan. Mata pelajaran IPA harus diketahui dan dipelajari oleh setiap siswa SD. Karena dengan belajar IPA siswa dapat bersifat ilmiah, objektif, jujur, dan tidak tergasa-gesa dalam mengambil kesimpulan serta dapat membedakan fakta dengan pendapat. Kartiasa (1993:3) IPA merupakan suatu cara mencari tahu tentang alam, bumi, dan angkasa secara ilmiah. Pelajaran IPA berguna untuk memahami alam sekitar, hewan, tumbuhan dan diri kita sendiri sehingga dapat melakukan kegiatan sesuai konsep IPA.

Belajar IPA bukan hanya untuk mendengar cerita, membaca buku, haruslah siswa itu aktif bertanya, mencari tahu dan melakukan penyelidikan. Selain itu juga harus berani mengemukakan pendapat, ide, atau gagasan sekaligus belajar menghargai gagasan orang lain. Oleh karena itu belajar IPA tidak harus didalam kelas tetapi belajar IPA bisa sambil belanja, bekerja, rekreasi, bahkan sambil nonton televisi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian tindakan populasi penelitian ini yaitu kelas IV SDN Sukodadi II tahun ajaran 2019/2020 dengan sampel 15 siswa pada kelas IV SDN Sukodadi II

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes dan observasi. Tes dipergunakan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran pada akhir kegiatan dengan memberikan soal-soal tes tertulis untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif.

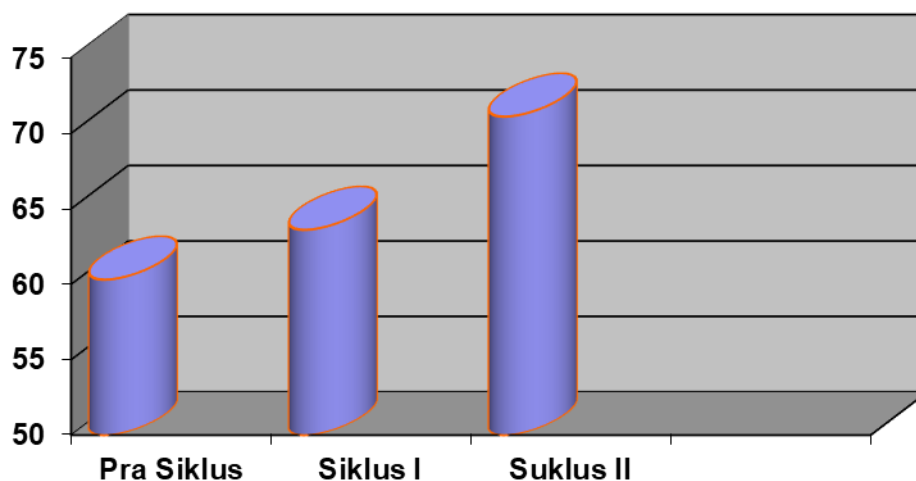
Metode Demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk memperlihatkan sesuatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkenaan dengan bahan pelajaran, Djamarah (2000) metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Muhibinsyah (2000).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan berdasarkan observasi yang dilakukan pada kelas IV SD NEGERI Sukodadi II pada mata Pelajaran IPA tentang Perubahan wujud benda terbukti bahwa tingkat pemahaman siswa tentang Pengukuran sangatlah rendah. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi siswa tentang Pengukuran sebagian besar siswa mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan minimal ($KKM > 70$).

Untuk lebih jelas mengetahui besarnya peningkatan yang terjadi dalam setiap siklus peneliti menyajikan bentuk grafik sebagai berikut:

GRAFIK HASIL EVALUASI BELAJAR SISWA



SIMPULAN

Berdasarkan di atas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Data siswa pada siklus II menunjukkan prestasi belajar yang positif. 100% siswa mendapat di atas nilai 65 dan nilai rata rata meningkat menjadi 74,0. Berarti 100% siswa kelas IV SDN Sukodadi II Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Penggunaan alat peraga sederhana terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang perubahan wujud benda karena

siswa dan didorong untuk berpikir secara nyata berdasarkan bentuk benda yang diamati.

Jadi secara umum hasil penelitian ini dapat menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang tepat serta penggunaan alat peraga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Sesuai dengan hasil temuan pada penelitian ini maka berikan saran hal-hal sebagai berikut :

1. Langkah awal proses Kegiatan Belajar Mengajar adalah menumbuhkan motivasi untuk belajar.
2. Dalam pembelajaran sebaiknya siswa diberi kebebasan dalam hal bertanya dan mengemukakan pendapatnya.
penggunaan alat peraga sederhana mempunyai manfaat yang besar mutlak diperlukan sebagai usaha untuk memudahkan siswa di dalam memahami materi yang akan diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Soedirman. 1981. Strategi Belajar Mengajar, Bandung : Sinar Baru.
- Nasution M. 1982. Manajemen Berbasis Sekolah. Jakarta : Dirjen Dikdasmen.
- Syah, Muhibbin. 1988. Proses Belajar Mengajar. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Dahar, Ahmad. 1989. Psikologi Belajar. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Shalahuddin. 1990. Pengantar Psikologi Pendidikan. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Winkel, 1991. Psikologi Pengajaran. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Kartiasa. 1993. Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Sinar Baru.
- Depdikbud. 1994 / 1995. Kurikulum Pendidikan Dasar GBPP. Jakarta : Depdikbud
- Didi Suryadi. 1997. Alat peraga dan Media Pengajaran IPA. Jakarta : Dirjen Dikdasmen
Depdikbud – Karunika UT.
- Muhibinsyah. 2000. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Hariyanto, Sabri, 2002. Manajemen Berbasis Sekolah. Jakarta : Dirjen Dikdasmen.
- Nasar. 2005. Merancang Pembelajaran Aktif. Jakarta : Grasindo