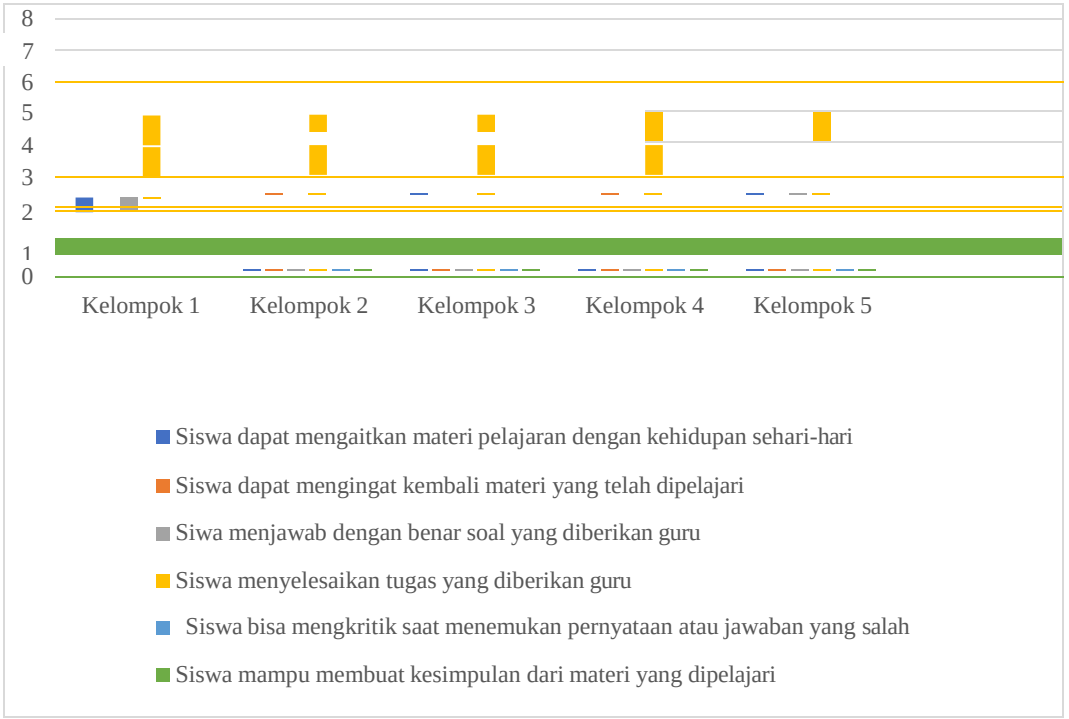
BAB V

PEMBAHASAN

1.1 Hasil dan Dampak

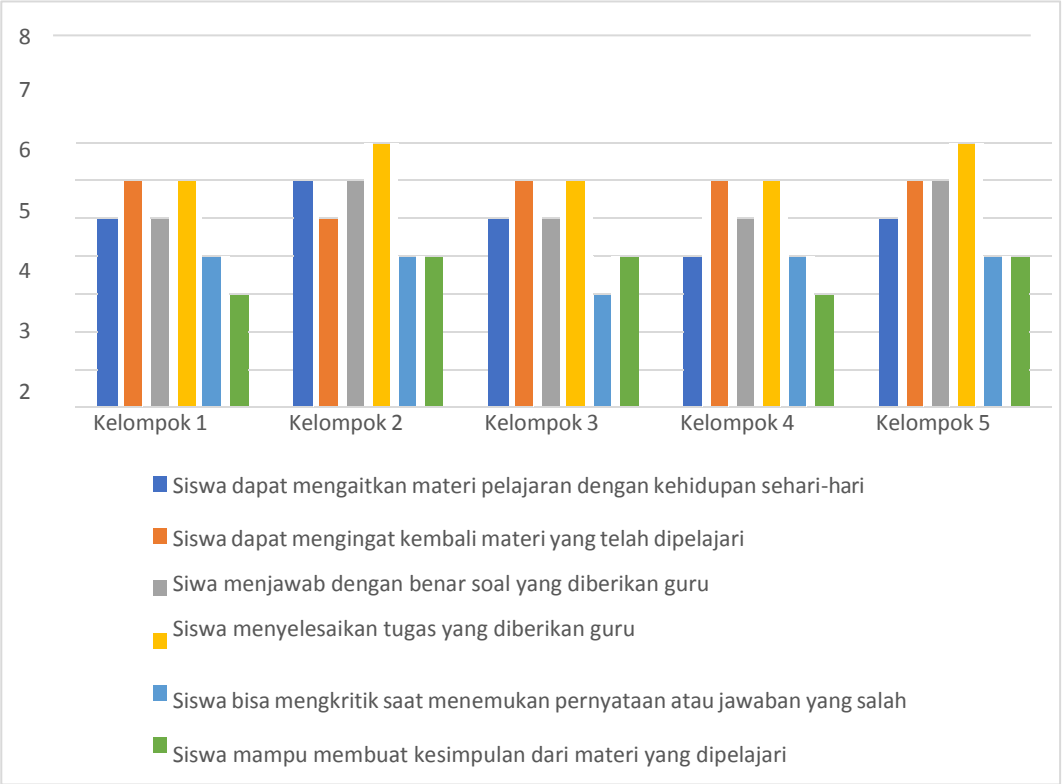
Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara teman sejawat/guru yang dilaksanakan di SD Negeri Bentul Kebasen, tingkat pemahaman dan kreativitas siswa pada awal semester terlihat rendah. Ibu Shintya,S.Pd selaku guru mengatakan bahwa rendahnya pemahaman dan kreativitas siswa rendah, ini terjadi karena masih seringnya guru menggunakan metode ceramah, terlalu monoton, atau masih berfokus kepada pembelajarannya., hal ini dikarenakan masih minimnya pengetahuan dan pengalaman guru dalam mengenai penyampaian pembelajarannya.

Berikut hasil dari grafik penelitian pemahaman dan sikap ilmiah siswa sebelum menggunakan berbantu Alat Peraga Scrapbook sebagai berikut :



Grafik 5.1 penelitian pemahaman dan sikap ilmiah siswa sebelum menggunakan berbantu Alat Peraga Scrapbook

Grafik hasil penelitian pemahaman siswa setelah menggunakan berbantu Alat Peraga scrapbook sebagai berikut :



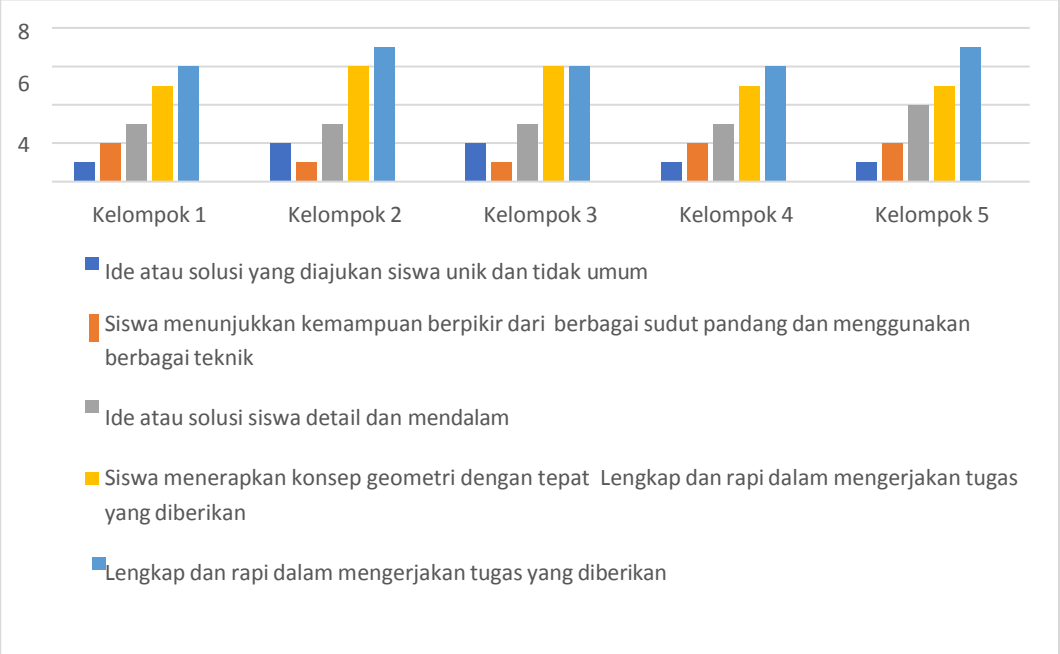
Grafik 5.2 hasil penelitian pemahaman siswa setelah menggunakan berbantu Alat Peraga scrapbook

Dari hasil kedua grafik di atas memiliki perbedaan signifikan, perbedaan ini terjadi dikarenakan metode yang pertama berpusat pada guru yang mengajar, tidak diterapkan pembagian kelompok untuk menyelesaikan suatu permasalahan, tidak ada praktik baik di dalam maupun di luar kelas, tidak menggunakan media/ alat bantu pembelajaran. Rata-rata nilai kelas dari sebelum menggunakan berbantu Alat Peraga scrapbook yaitu yang memperoleh nilai sesuai target sebanyak 42,19% dari 25 siswa kelas 4.

Pada grafik yang kedua dapat terlihat peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan berbantu Alat Peraga scrapbook, hal ini sesuai dengan karakteristik yaitu pembelajaran berpusat pada siswa, kerjasama tim, investigasi aktif, dan

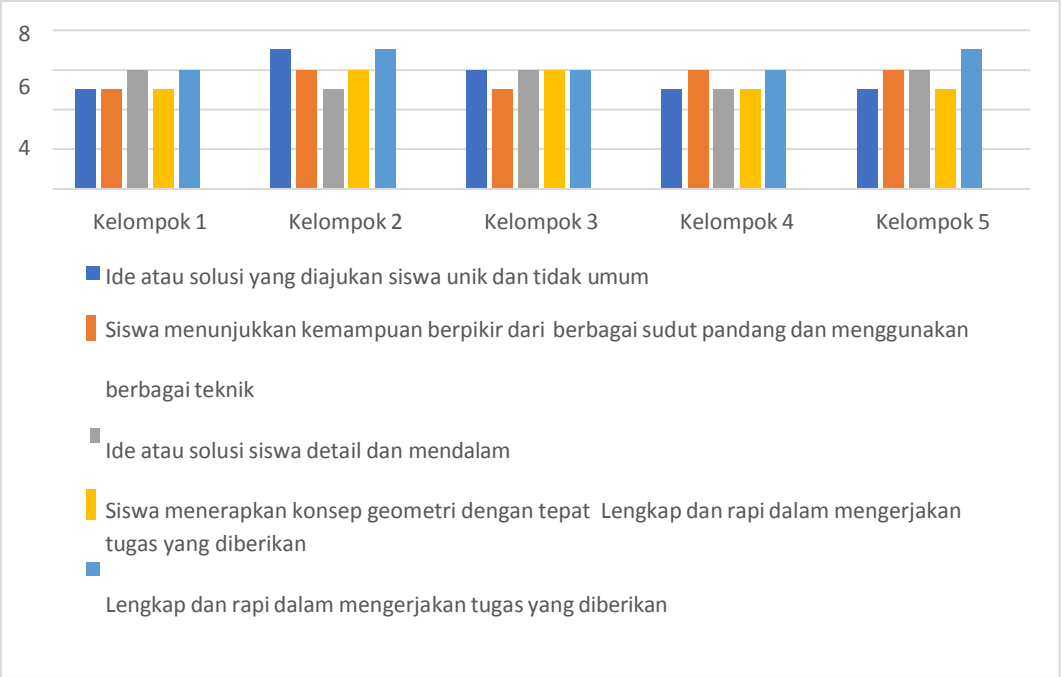
presentasi hasil. Rata-rata nilai kelas dari sesudah menggunakan berbantu Alat Peraga scrapbook yaitu yang memperoleh nilai sesuai target sebanyak 78,13% dari 25 siswa kelas 4 ada peningkatan pemahaman siswa sebesar 35,94% dari sebelumnya.

Grafik hasil penelitian kreativitas siswa sebelum menggunakan berbantu Alat Peraga scrapbook sebagai berikut :



Grafik 5.3 hasil penelitian kreativitas siswa sebelum menggunakan berbantu Alat Peraga scrapbook

Grafik hasil penelitian kreativitas siswa setelah menggunakan berbantu Alat Peraga scrapbook sebagai:



Grafik 5.4 hasil penelitian kreativitas siswa sebelum menggunakan berbantu Alat Peraga scrapbook

Sebelum menggunakan berbantu Alat Peraga scrapbook siswa seakan tidak memiliki wadah/ tempat mencurahkan ide kreatifnya menjadi suatu yang dapat dieksekusi, namun setelah guru menerapkan berbantu Alat Peraga scrapbook ini semangat untuk berkarya siswa seakan terdorong untuk maju dan menciptakan hal-hal yang ada di dalam benak siswa untuk dituangkan ke dalam Alat Peraga scrapbook ini. Sebab siswa dapat praktik langsung dan mencurahkan ide-ide kreatif mereka saat praktik dilakukan. Perubahan tingkat kreativitas siswa ini seperti ditunjukkan pada kedua grafik tersebut di atas.

Dengan melihat grafik di atas rata-rata nilai kelas kreativitas siswa dari sebelum menggunakan berbantu Alat Peraga scrapbook yaitu yang memperoleh nilai sesuai target sebanyak 56,25% dari 32 siswa kelas 4 sedangkan rata-rata nilai kelas kreativitas siswa dari sesudah menggunakan berbantu Alat Peraga scrapbook yaitu yang memperoleh nilai sesuai target sebanyak 89,38% dari 25 siswa kelas 4, ini berarti ada peningkatan sebesar 33,13%. Strategi pembelajaran menggunakan sangat cocok untuk pendidikan IPA. Dengan materi IPA yang lumayan luas dan elemen desain yang

berkontribusi pada metode ilmiah, diharapkan siswa dalam kelompok akan dapat berkontribusi secara konsisten berdasarkan pengalaman sehari-hari mereka.(Subudi, 2021).

pembelajaran ini memiliki dampak positif bagi siswa dalam pembelajaran. Pertama, meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi dan keterampilan memecahkan masalah, karena siswa terlibat aktif dalam proses investigasi dan diskusi. Kedua, mendorong kerjasama dan komunikasi antar siswa, karena mereka bekerja dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Ketiga, meningkatkan literasi informasi siswa, karena mereka mencari dan mengolah informasi dari berbagai sumber. Keempat, meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam pemahaman konsep dan keterampilan. Kelima, memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya penelitian juga dilakukan saat sumatif awal dan akhir dengan 4 tahapan yaitu dua kali sumatif pada semester pertama dan dua kali sumatif pada semester kedua. Penelitian hasil belajar pertama dilakukan pada sumatif I (semester pertama) dengan hasil belajar dari 25 siswa, 71,88% mendapat nilai di bawah 75 (harus remidial) dan 28,12% mendapat nilai antara 76-80. Pada sumatif II (semester pertama) ada sedikit kenaikan, meskipun prosentase kenaikannya belum signifikan yaitu dari 25 siswa, 71,88% mendapat nilai di bawah 75 (harus remidial), 9,37% mendapat nilai antara 76-80 dan 18,75% mendapat nilai antara 81-85.

Penelitian hasil belajar yang dilakukan pada sumatif 1 (semester kedua) menggunakan berbantuan Alat Peraga scrapbook dari 25 siswa, 9,37% mendapat nilai di bawah 75 (harus remidial), 81,26% mendapat nilai antara 76-85 dan 9,37% mendapat nilai antara 86-95. Pada sumatif II (semester kedua) mengalami kenaikan yang signifikan dan ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 81,25% mendapat nilai antara 76-85 dan 18,75% mendapat nilai antara 86-95. Dengan hasil penelitian di atas, dapat dilihat capaian belajar siswa menggunakan berbantuan Alat Peraga scrapbook memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadapat peningkatan pemahaman dan kreativitas siswa di SD Negeri bentul kebasen khususnya kelas IV sebagai objek penelitian penulis.

1.2 Faktor Pendukung dan Kendala

Metode pembelajaran berbantu Alat Peraga scrapbook di SD Negeri bentul kebasen memiliki beberapa faktor yang menjadi kendala dan pendukungnya. Beberapa faktor tersebut antara lain :

a. Faktor Pendukung

- Penyediaan Fasilitas dan Sumber Daya

SD Negeri bentul kebasen menyediakan perangkat teknologi untuk digunakan tenaga pendidik dalam pembelajarannya seperti laptop, proyektor, dan alat-alat lainnya yang mendukung dalam pembelajaran. Selain itu tersedia akses internet yang stabil untuk mengakses informasi, sumber belajar online dan lain sebagainya serta menyediakan materi pembelajaran yang relevan.

- Pelatihan Guru

Pelatihan guru disini biasanya melalui kegiatan KKG (Kelompok Kerja Guru) yang rutin dilakukan setiap bulannya serta melalui pelatihan online.

- Pengembangan Kurikulum dan Materi

Ini bertujuan agar sesuai dengan yang mana perlu menekankan pada pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas.

- Dukungan Teknis dan Pedagogis

Membentuk tim pendukung dalam mengimplementasikan dan memanfaatkan media serta menyediakan ruang kelas yang memadai dan fleksibel.

a. Faktor Kendala

- Waktu: Metode membutuhkan waktu yang cukup lama, terutama dalam tahap investigasi dan presentasi, yang mungkin menjadi kendala jika waktu pembelajaran terbatas.
- Kompleksitas Pelaksanaan: Metode ini lebih kompleks dibandingkan metode pembelajaran lainnya, membutuhkan perencanaan yang matang dan pengelolaan kelompok yang efektif.
- Potensi Masalah dalam Kelompok: Dalam kelompok, bisa saja muncul

perbedaan pendapat, kurangnya partisipasi anggota, atau dominasi anggota tertentu, yang dapat menghambat proses pembelajaran.

- Keterbatasan Fasilitas dan Sumber Daya: terkadang, ketersediaan fasilitas dan sumber daya yang memadai untuk melakukan investigasi juga menjadi kendala. Sumber dana masih mengandalkan BOS saja.
- Kesiapan Guru: Guru perlu memiliki keterampilan yang memadai dalam memfasilitasi, membimbing, dan mengevaluasi proses pembelajaran.

1.3 Rencana Tindak Lanjut

a. Implementasi Hasil Penelitian

- Perbaikan Pembelajaran: Menerapkan strategi pembelajaran yang terbukti efektif berdasarkan hasil penelitian, yaitu dengan berbantu Alat Peraga scrapbook.
- Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Membuat atau merevisi RPP, LKPD, materi ajar, media pembelajaran, dan evaluasi yang sesuai dengan temuan penelitian.
- Peningkatan Kompetensi Guru: Mengikuti pelatihan atau workshop terkait materi yang relevan dengan hasil penelitian, serta melakukan praktik mengajar dengan bimbingan dan umpan balik.
- Evaluasi dan Refleksi: Melakukan evaluasi berkala terhadap implementasi hasil penelitian dan melakukan refleksi untuk perbaikan berkelanjutan.

b. Pengembangan Program Sekolah

- Pengembangan Budaya Positif:

  Menciptakan lingkungan sekolah yang mendukung pembelajaran, yaitu dengan mengembangkan kesepakatan kelas, program literasi, dan kegiatan pengembangan karakter.
- Peningkatan Sarana dan Prasarana:

  Mengidentifikasi kebutuhan sarana dan prasarana yang diperlukan berdasarkan hasil penelitian dan mengupayakan pengadaannya.
- Peningkatan Keterlibatan Orang Tua:

  Melibatkan orang tua dalam proses pembelajaran dan kegiatan sekolah, misalnya melalui forum komunikasi atau kegiatan parenting.

c. Peningkatan Kompetensi Guru

- Pelatihan dan Workshop: Mengikuti pelatihan yang relevan dengan hasil penelitian, misalnya pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, pembelajaran berdiferensiasi,atau pengembangan HOTS.
- Coaching dan Mentoring: Memberikan pendampingan dan bimbingan kepada guru-guru lain dalam menerapkan temuan penelitian.
- Studi Banding: Melakukan studi banding ke sekolah lain yang telah berhasil menerapkan hasil penelitian sejenis.

d. Komunikasi dan Kolaborasi:

- Rapat Guru: Melakukan rapat guru secara berkala untuk mendiskusikan hasil penelitian, rencana tindak lanjut, dan kendala yang dihadapi.
- Sosialisasi: Menyosialisasikan hasil penelitian dan rencana tindak lanjut kepada seluruh warga sekolah, termasuk kepala sekolah, guru, siswa, dan orang tua.
- Kolaborasi dengan Pihak Terkait: Berkolaborasi dengan pihak terkait, seperti dinas pendidikan atau komite sekolah, dalam pelaksanaan RTL.