

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA  
DI SEKOLAH DASAR**

*(The Use of Environment Based Model Learning to Improve Creativity and Learning  
Outcome in Primary School)*

Islamia  
SDN Benoa.UPTD Kec. Pabuaran Kab. Serang  
amka.islamia10@gmail.com  
Sholeh Hidayat, Syadeli Hanafi  
Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

**Abstract**

*The purpose of Classroom action research was to improve creativity and the result of student learning using of environment based model learning with teaching lab on science (IPA) learning. The subjects of the research were students at fifth grade of SDN Benoa Serang consist of 67 students. The objects of research are creativity, the result of science learning, student activities and teacher, so students' response to the use of the environment based model learning with teaching lab. The data obtained from this action research are :(a) Quantitative data about creativity, the result of learning, student activities and teacher, so students' response to the use of the environment based model learning, and ( b ) the results of the real work of students in the form of products. The data collection was conducted using creativity observation and learning process, the result of the test and questionnaire. Questionnaire used to reveal the students' response to the use of the environment based model learning. Creativity, the result of learning, and students' responses were descriptive analyzed through observation. The results of the research showed that , the environment based model learning can improve the creativity average of students in the first cycle of 2,42 so for the second cycle of 2,92 and the third cycle of 3,45. The result of students learning achieve over the minimum completeness criteria ( KKM ) and also improve the result of learning by 73,60 % , as much as 85 % of students gave positive response to the use of the environment based model learning.*

*Keywords: environment based model learning, creativity, the result of science.*

**Abstrak**

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran berbasis lingkungan berbantuan praktikum pada mata pelajaran IPA. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Benoa Kabupaten Serang yang berjumlah 67 orang. Objek penelitian adalah kreativitas, hasil belajar IPA, aktivitas siswa dan guru, serta respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis lingkungan dengan bantuan praktikum. Data yang diperoleh dari penelitian tindakan ini adalah : (a) data kuantitatif tentang kreativitas, hasil belajar, aktivitas siswa dan guru serta respon siswa terhadap model pembelajaran berbasis lingkungan ; dan (b) hasil karya nyata siswa berupa produk. pengumpulan data dilakukan menggunakan pedoman observasi kreativitas dan proses pembelajaran, tes hasil belajar, dan angket. Angket digunakan untuk mengungkap respon siswa terhadap penggunaan pembelajaran berbasis lingkungan. Kreativitas, hasil belajar, dan respon siswa dianalisis secara deskriptif melalui observasi. hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan kreativitas siswa pada siklus I rata-rata sebesar 2,42 lalu pada siklus kedua sebesar 2,92 serta pada siklus ketiga sebesar 3,45. Hasil belajar siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) juga mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 73,60% , sebanyak 85% siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis lingkungan.

*Kata Kunci : pembelajaran berbasis lingkungan, kreativitas, hasil belajar IPA*

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas sebab pendidikan dapat mewujudkan semua potensi manusia baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Perkembangan zaman sekarang ini, menuntut peningkatan kualitas individu. Sehingga di mana pun dia berada dapat digunakan ( siap pakai ) setiap saat. Hal ini tentunya tidak lepas dari peran pendidikan terus diperhatikan dan ditingkatkan dengan berbagai cara, di antaranya mengeluarkan undang-undang sistem pendidikan nasional.

Namun dalam kenyataannya, terobosan pemerintah tersebut belum sepenuhnya berhasil, bahkan cenderung terkesan hanya teori saja. Padahal kalau ditelaah, usaha yang dilakukan oleh pemerintah lebih dari cukup karena terarah proses dan mekanismenya. Munculnya suatu masalah dalam sebuah aturan yang telah tersusun rapi, mungkin tidak dapat dihindari. Jika dianalisis, usaha tersebut ternyata belum menekankan pada penyelenggaraan dan pelaksanaannya. Hal ini terlihat dari sebagian besar peserta didik kelas V SDN Benoa dalam proses pembelajaran belum memiliki motivasi belajar yang optimal. Kreativitas siswa dalam melakukan interaksi pembelajaran sangat diperlukan. Apalagi media yang dipergunakan dalam pembelajaran adalah media lingkungan yang menuntut siswa untuk aktif berbuat dan kreatif dalam menanggapi semua proses pembelajaran yang berlangsung, seperti pendapat Munadi ( 2008 : 157 ) “ Saat ini kreativitas dan kemandirian sangat diperlukan karena kreativitas memberikan peluang bagi individu untuk mengaktualisasikan diri, memungkinkan orang dapat menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah, memberikan kepuasan hidup, meningkatkan kualitas hidupnya “.

Kondisi saat ini, masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran sederhana yang kurang menarik kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran , sehingga mengakibatkan prestasi belajar rendah. Mata pelajaran IPA menurut sebagian siswa sangat sulit di pahami dan membosankan. Begitu pula siswa di SDN Benoa Kabupaten Serang, mereka kurang tertarik mengikuti materi pelajaran IPA yang di sampaikan guru, dan hal ini mengakibatkan hasil belajar IPA masih berada di bawah KKM yang telah di tetapkan oleh

sekolah. Nilai KKM untuk mata pelajaran IPA adalah 65,70. Seringkali strategi yang di gunakan guru setiap hari hanya itu-itu saja, seperti menulis dari buku sumber dan menerangkan materi tersebut hanya dengan berceramah serta hanya menunjukkan gambar-gambar saja. Sehingga hal ini membuat siswa menjadi bosan dan mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung, suasana belajar ini menyebabkan siswa pasif.

Berangkat dari permasalahan yang ada dengan didukung oleh kajian-kajian teori di atas, dan mengingat pentingnya kreativitas dan peningkatan hasil belajar siswa maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang: “Penggunaan model pembelajaran berbasis lingkungan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Benoa Kabupaten Serang”.

### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah penggunaan model pembelajaran berbasis lingkungan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN Benoa Kabupaten Serang?
- b. Bagaimanakah penggunaan model pembelajaran berbasis lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar IPA ?
- c. Bagaimanakah model pembelajaran berbasis lingkungan dalam meningkatkan aktivitas siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN Benoa Kabupaten Serang?

### 2. Tujuan Penelitian

Setelah penelitian dilaksanakan, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik praktis maupun tertulis.

- a. Kegunaan Praktis
  - 1) Bagi sekolah sebagai petunjuk dalam penyediaan fasilitas media pembelajaran yang memadai, yang sangat dibutuhkan.
  - 2) Bagi guru, sebagai panduan dalam upaya mengoptimalkan pemanfaatan model pembelajaran dalam rangka peningkatan prestasi belajar siswa.
  - 3) Bagi siswa, agar lebih mudah mempelajari materi pelajaran khususnya IPA dan menumbuhkan kreativitasnya,

- sehingga prestasinya meningkat.
- 4) Mampu memberikan solusi yang tepat dalam meningkatkan prestasi belajar IPA sebagai tujuan dari pendidikan dapat tercapai dengan baik
- b. Kegunaan Teoretis
- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan model pembelajaran dan kreativitas siswa.
  - 2) Untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan, khususnya dalam hal model pembelajaran berbasis lingkungan.
  - 3) Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian-penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain.

## B. KAJIAN TEORETIK

### 1. Belajar dan Pembelajaran

Bruner dalam Hamzah Uno ( 2008 : 154 ) menjelaskan bahwa “ proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri aturannya”. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya ( Sanjaya, 2011 : 112 ). Simpulan dari pernyataan di atas pengertian belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang melalui suatu proses yang disengaja, untuk menguasai kecakapan tertentu berdasarkan pengalaman yang telah lalu melalui latihan. Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan berbagai unsur agar tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai dengan baik. Dalam pembelajaran melibatkan dua peristiwa penting yaitu pihak yang belajar dan pihak yang membelajarkan, selain perangkat-perangkat lain dalam pendidikan.

Hasil belajar di definisikan sebagai suatu hasil yang diharapkan dari pembelajaran yang telah ditetapkan dalam rumusan perilaku tertentu sebagai akibat dari proses belajarnya. Istilah belajar dari bahasa Belanda “ *Prestatie* “ dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Sejauh mana proses Pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan , maka perlu diadakan tes hasil belajar. Hasil belajar menurut Sudjana (

2011 : 22 ) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Bloom dalam Purwanto ( 2008:45 ) bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu : kognitif, afektif, dan psikomotor. Penguasaan dalam aspek kognitif meliputi : kemampuan mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi. Aspek afektif meliputi : kemampuan menerima, menanggapi, menyakini dan menyatukan. Aspek psikomotor meliputi : kemampuan melakukan perbuatan yang cermat, akurat, teliti, benar dan baik.

### 2. Kreativitas

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda, yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan.

Kreativitas siswa dalam melakukan interaksi pembelajaran sangat diperlukan. Apalagi media yang dipergunakan dalam pembelajaran IPA adalah media lingkungan sekitar sekolah yang menuntut siswa untuk aktif berbuat dan kreatif dalam menanggapi semua proses pembelajaran yang berlangsung.

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat atau menciptakan hal-hal baru atau kombinasi baru berdasarkan data, informasi dan unsur-unsur yang ada. Memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dan menghasilkan karya cipta yang diperoleh melalui pengetahuan atau pengalaman hidup serta mampu memunculkan ide-ide kreatif . Di sinilah esensi pembelajaran yang kreatif perlu di kembangkan dalam proses pembelajaran ( Uno dan Nurdin, 2014:13).

### 3. Model Pembelajaran Berbasis Lingkungan

Model pembelajaran yang menggunakan lingkungan adalah salah satu strategi yang mendorong siswa agar belajar tidak tergantung dari apa yang ada dalam buku yang merupakan pegangan guru. Konsep pembelajaran ini berangkat dari belajar kontekstual dengan lebih mengedepankan bahwa hal yang perlu dipelajari terlebih dahulu oleh siswa adalah apa yang ada pada lingkungannya. Di dalam penelitian ini siswa SDN Benoa berada di perkampungan

yang di kelilingi dengan berbagai banyak tumbuhan dan sekitarnya itu sebagai sumber belajar siswa ( Uno 2014,11-12).

Model pembelajaran berbasis lingkungan ini mampu melibatkan siswa secara langsung dengan berbagai pengenalan terhadap lingkungan. dengan demikian selama dalam proses pembelajaran akan mengajak siswa untuk lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pada prosesnya, model pembelajaran ini mengutamakan kreativitas siswa ( Amri, 2010 : 20 ).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan tempat belajar adalah segala situasi yang ada disekitar siswa saat proses pembelajaran. Jadi lingkungan fisik tempat belajar adalah segala sesuatu dalam bentuk fisik yang ada disekitar siswa saat proses pembelajaran. Lingkungan yang ditata dengan baik akan menciptakan kesan positif dalam diri siswa, sehingga siswa menjadi lebih senang untuk belajar dan lebih nyaman dalam belajar

### C. METODOLOGI PENELITIAN

#### 1. Tempat dan Waktu Penelitian Tindakan

Lokasi penelitian adalah di SDN Bena Kabupaten Serang. Waktu untuk pengajuan judul hingga penyusunan laporan penelitian akan dilaksanakan dari bulan Oktober sampai dengan bulan Desember tahun 2015.

#### 2. Subjek Penelitian Tindakan

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Bena Kabupaten Serang yang berjumlah 67 siswa . Penelitian ini dilakukan pada tahun pelajaran 2015-2016.

#### 3. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan instrument sebagai berikut :

- a. Observasi
- b. Wawancara ( *Interview* )
- c. Tes
- d. Angket / Kuesioner

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari observasi, pengisian angket oleh siswa, wawancara terhadap guru dan dokumentasi dengan cara mencatat data faktual penting yang tidak terungkap.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengumpulan data

berlangsung. Dalam penelitian instrumen yang di gunakan untuk mengumpulkan data tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Lembar tes
- b. Pedoman observasi
- c. Pedoman wawancara
- d. Angket / Kuesioner

Setelah data diperoleh dari hasil pengumpulan data maka data perlu segera diolah. Adapun langkah-langkah analisis data yaitu sebagai berikut:

- a. Langkah persiapan  
Kegiatan yang dilakukan pada langkah persiapan antara lain:
  - 1) Mengecek kelengkapan data yaitu memeriksa instrument penelitian
  - 2) Mengecek isian data
- b. Pengelompokkan data
  - 1) Penilaian pada hasil wawancara, observasi dan hasil belajar siswa
  - 2) Pemberian skor terhadap soal-soal tes
  - 3) Menyusun target keberhasilan,
  - 4) Pemberian skor ( skala nilai ) pada setiap aspek observasi kegiatan siswa pada setiap siklus
  - 5) Menjumlah daftar hasil observasi , hasil studi dokumentasi, dan hasil belajar siswa untuk dibuat rata-rata
  - 6) Menganalisis hasil observasi dan hasil tes kemampuan siswa setiap siklus
- c. Tahap penafsiran data
  - 1) Menyesuaikan data
  - 2) Mendeskripsikan hasil penemuan berdasarkan hasil analisis dan membahasnya untuk menarik kesimpulan.
- d. Evaluasi
- e. Refleksi

### D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan ini mulai dari siklus 1 sampai siklus 3, tentang meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dengan pendekatan berbasis lingkungan pada konsep tumbuhan hijau di kelas V SD Negeri Bena Kabupaten serang dapat diuraikan pembahasannya sebagai berikut:

Adapun tahap perkembangan dari setiap siklus peneliti sajikan pada grafik berikut ini:

**Tabel 1. Kenaikan Kreativitas Siswa**

Kategori	Rata-rata	Siklus
Kurang	2.42	I
Cukup	2.92	II
Baik	3.45	III

**Gambar 1. Grafik Kenaikan Kreativitas Siswa**

Tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan dalam melaksanakan setiap siklus model pembelajaran berbasis lingkungan. Pada siklus pertama dengan rata-rata 2.42 termasuk dalam kategori cukup, pada siklus kedua dengan rata-rata 2.92 dengan kategori cukup, sedangkan

pada siklus ketiga rata-rata kreativitas siswa yaitu 3.45 dengan kategori baik. Penilaian hasil belajar siswa, untuk menentukan siswa tuntas maupun tidak tuntas, nilai ketuntasan minimumnya adalah 65.70. Berikut adalah tabel kenaikan hasil belajar siswa

**Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

Kategori	Rata-rata	Siklus
Tidak Tuntas	53.88	I
Tuntas	84	II
Tuntas	85	III

**Gambar 2. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar**

Berdasarkan data tabel dan gambar grafik, rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus pertama yaitu 53,88, siklus kedua yaitu 84, dan siklus ketiga sebesar 85.

#### E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Benoa Kabupaten serang dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis lingkungan dalam pembelajaran IPA pada konsep tumbuhan hijau dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu dapat ditunjukkan dengan perolehan nilai yang dilakukan pada setiap siklus selalu mengalami peningkatan. Secara lebih rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Cara penggunaan model pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya.
2. Penerapan model pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.
3. Penerapan model pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan aktivitas siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa juga merasa kreativitasnya berkembang dalam mengerjakan praktikum ( pengamatan ) dan penugasan yang diberikan guru.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa saran untuk dijadikan bahan pengembangan pembelajaran IPA di SD yaitu Guru tidak hanya harus menguasai mata pelajaran tetapi harus paham bagaimana cara mengajarkan, guru juga harus mampu mempersiapkan dan menyediakan lingkungan belajar serta pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan usia peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu., Supatmo. 2008. *Ilmu Alamiah Dasar*. Edisi disempurnakan. Jakarta : Rineka Cipta.
- Amri,Sofan dan Ahmadi iif Khoiru. 2010. *Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif*

*dalam kelas*. Jakarta: Prestasi Pusaka

- Anderson dan Krathwohl. 2001. *Taxonomy For Learning and Assesing : A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York. AddisonWesley Longman Inc
- Anita, Sri .dkk.2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Cetakan kesebelas. Jakarta : Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono., Supardi. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*.Cetakan kesebelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Pelayanan Professional Kurikulum 2004, Model dan Pengembangan Silabus*. Jakarta :Pusat Kurikulum, balitbang Depdiknas Creative Production
- Kuswana, Wowo Sunaryo . 2012 . *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berfikir*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi .2008 . *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persana Press.
- Munandar, Utami .2002 . *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Panggabean, Luhut P. 1996. *Penelitian Pendidikan*. Bandung : Jurusan Ilmu Pengetahuan Alam Univertsitas Pendidikan Indonesia
- Purwanto.2011. *Evaluasi Hasil Belajar*.Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Rachmawati.2011. *Pengelolaan Lingkungan Belajar* Jakarta: Kencana
- Sanjaya,Wina.2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cetakan kedelapan. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.