

PENERAPAN MODEL INKUIRI BERBASIS *JOYFULL LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH PADA PEMBELAJARAN IPS TENTANG PERMASALAHAN SOSIAL

Amalia Ma'rifah¹, Nina Sundari²

*Jurusan Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Indonesia
Email : amel27april@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kurangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah pada mata pelajaran IPS. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya minat siswa pada mata pelajaran IPS yang cenderung membosankan karena cara belajar yang hanya mengandalkan metode ceramah, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif serta model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS masih kurang efektif untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa dengan penggunaan model inkuiri berbasis *joyfull learning*. Metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas dengan desain Elliot. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 3 tindakan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kerja siswa, lembar tes, lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar wawancara siswa, lembar catatan lapangan dan dokumentasi berupa foto. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh hasil bahwa model inkuiri berbasis *joyfull learning* telah berhasil meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran IPS. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata setiap siklus yang diperoleh pada keterampilan pemecahan masalah siswa yakni siklus I: 7,01 siklus II: 8,17 dan pada siklus III: 9,85.

Kata kunci : Inkuiri, Joyfull Learning, Keterampilan Pemecahan Masalah, IPS.

¹ Mahasiswa PGSD UPI Kampus Cibiru, NIM 1300461

² Dosen Pembimbing I sebagai Penulis Penanggung Jawab

APPLICATION OF INQUIRY MODEL BASED JOYFULL LEARNING TO IMPROVE PROBLEM SOLVING SKILLS ON SOCIAL STUDY LEARNING ABOUT SOCIAL PROBLEMS

Amalia Ma'rifah¹, Nina Sundari²

*Jurusan Program S-I Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Indonesia
Email :amel27april@gmail.com*

ABSTRACT

This study is based on the lack student problem solving skills in social study learning. It's caused by the lack of student interest on social study tend to be boring because the way of learning that only rely on lecture methods, the lack of effective use of learning media and learning models used by teachers in social study learning are still less effective to improve student problem solving skills. The purpose of this research is to improve students problem solving skills using inquiry model based joyfull learning. Research methods of this study is classroom action research by Elliot. This study carried out in three cycles with each cycle consisting of 3 actions. Instruments in this study are worksheets, test sheets, teacher observation sheets, student observation sheets, student interview sheets, field notes and documentation with photos. Based on the research that has been done, the result shows that inquiry model based joyfull learning has been succesfully improve students problem solving skills in social study learning. The success can be seen from the average value of everycycles of student problem solving skills, cycle I: 7.01 cycle II: 8.17 and in cycle III: 9.85.

Key words: Inquiry, Joyfull Learning, Problem Solving Skill, IPS.

Perkembangan dunia era ini menandai bahwa semakin kompleksnya tuntutan kehidupan yang harus dihadapi oleh manusia. Dengan tuntutan kehidupan yang besar ini maka peran pendidikan sangatlah berpengaruh. Melalui pendidikan yang baik dan benar sumber daya unggulan akan terbentuk. Karena suatu negara dikatakan maju apabila negara tersebut memiliki sumber daya yang canggih dalam segala hal dan mampu menjadi negara yang produktif bukan lagi menjadi negara yang konsumtif. Untuk membentuk sumber daya yang canggih tentu harus melalui sumber daya manusia yang berkualitas yang memahami berbagai ilmu pengetahuan. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Tujuan pendidikan IPS menurut Nursid Sumaatmaja (dalam Gunawan, 2013 hlm 18) adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Ilmu Pengetahuan Sosial pun bertugas mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif untuk perbaikan segala ketimpangan, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang di masyarakat. (Maryani dan Syamsudin, 2009 hlm 1).

Penelitian ini diarahkan kepada pencapaian kemampuan pemecahan masalah. Berdasarkan fakta di lapangan, pembelajaran IPS kebanyakan masih dilakukan dengan metode ceramah, siswa hanya mendengarkan apa yang guru sampaikan tanpa adanya umpan balik dan kebermaknaan belajar. Kebanyakan guru belum mempunyai pemikiran kreatif dan inovatif dalam mengemas pelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial menjadi pelajaran yang menyenangkan bukan membosankan.

Karena kebosanan yang dialami siswa banyak dampak buruk yang muncul saat pembelajaran, diantaranya siswa mengantuk, siswa tidak memperhatikan guru, siswa menjadi pasif dan kemampuan berfikir kritis pun pada akhirnya tidak akan muncul, sehingga kemampuan memecahkan masalah yang seharusnya menjadi salah satu tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pun menjadi sangat minim. Penggunaan media juga merupakan salah satu hal penting dalam tercapainya suatu tujuan dalam pembelajaran. Media yang digunakan dalam suatu pembelajaran harus memiliki beberapa kriteria yang layak untuk dicobakan pada saat pembelajaran berlangsung.

Beberapa penyebab di atas menjadi salah satu masalah bagi proses pembelajaran IPS. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS melalui model inkuiri. Menurut Joice and Weil (dalam Wena, 2012 hlm 76) model inkuiri tercipta melalui konfrontasi intelektual, dimana siswa dihadapkan pada suatu situasi yang aneh dan mereka mulai bertanya-tanya tentang hal tersebut dikarenakan tujuan khir dari model ini adalah pembentukan pengetahuan baru, maka siswa dihadapkan pada suatu yang memungkinkan untuk diselidiki dengan lebih cermat. Menurut Sanjaya (2006 hlm 201-205) pembelajaran inkuiri mempunyai langkah – langkah berikut:

1) Orientasi

Pada langkah ini guru mengondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. Guru mengondisikan siswa ke dalam situasi siap belajar melalui tahap orientasi siswa diperkenalkan ke dalam karakteristik pembelajaran yang akan dilaksanakan, guru merangsang dan

mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah.

- 2) Merumuskan Masalah
Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka teki itu.
- 3) Merumuskan Hipotesis
Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya.
- 4) Mengumpulkan Data
Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam strategi pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual.
- 5) Menguji Hipotesis
Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data dan informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan siswa atau jawaban yang diberikan.
- 6) Merumuskan Kesimpulan
Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumukan kesimpulan merupakan *gong-nya* dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran akan berhasil jika didukung dengan strategi pembelajaran yang sesuai dan mampu mengatasi permasalahan-permasalahan dan kendala-kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, tanpa beban, dan aktif melibatkan siswa adalah *Joyfull Learning*. *Joyfull learning* merupakan strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman siswa, dengan penekanan pada belajar sambil bekerja (*learning by doing*). Sejalan dengan pendapat Asmani (2014) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran menyenangkan (*joyfull learning*) adalah sebuah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengerjakan kegiatan beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahamannya dengan penekanan belajar sambil bekerja.

Berdasarkan uraian di atas, model inkuiri yang diterapkan pada penelitian ini, yaitu inkuiri yang pelaksanaannya lebih menekankan pada keenam langkah pembelajaran inkuiri. Melalui keenam langkah inkuiri yang dibarengi dengan kegiatan *joyfull learning* di dalamnya siswa dilatih untuk mandiri dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru pada saat proses pembelajaran.

Keterampilan pemecahan masalah ini merupakan suatu kegiatan yang lebih mengutamakan pentingnya prosedur, langkah-langkah strategi yang ditempuh oleh siswa dalam menyelesaikan masalah dan akhirnya dapat menemukan jawaban (Sumartini, 2016 hlm 14).

Adapun indikator yang dijadikan tolak ukur dalam menilai kemampuan pemecahan masalah siswa dalam penelitian ini menurut Destalia, L. dkk (2014, hlm 218) adalah (1) memahami masalah (2) menyusun rencana kerja (3) melaksanakan rencana (4) memeriksa pemecahan atau jawaban

Keempat indikator tersebut dimasukkan ke dalam materi masalah sosial. Masalah sosial merupakan kondisi yang tidak diinginkan terjadi oleh masyarakat. Dalam penelitian ini, materi sosial yang dipelajari meliputi materi tentang

Masalah sampah, pencemaran sungai, bangunan liar, kemacetan lalu lintas, kepadatan penduduk, putus sekolah, kenakalan remaja, pengangguran dan kesenjangan sosial. Dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, siswa dihadapkan pada permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya melalui kegiatan inkuiri berbasis *joyfull learning*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wardhani (2007) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilaksanakan sebagai suatu proses inkuiri dan penyelidikan. Temuan-temuan dan hasil penyelidikan selama proses pembelajaran akan dijadikan bahan refleksi oleh guru.

Dalam pelaksanaannya penelitian tindakan kelas ini mengacu kepada desain penelitian model Jhon Elliot. Menurut Jhon Elliot (1991) tahapan yang dilakukan dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah identifikasi dan klarifikasi masalah, *reconnaissance* (memeriksa di lapangan), menyusun perencanaan umum, pelaksanaan, observasi, refleksi dan revisi perencanaan. Jadi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki tujuan utama yaitu untuk meningkatkan atau memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas dari kondisi semula yang kurang berhasil dalam mencapai tujuan pembelajarannya hingga kondisi yang memiliki kualitas lebih baik dari kondisi sebelumnya.

Penelitian dilaksanakan di MI An-Najah Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung. Partisipan dalam

penelitian ini adalah siswa kelas IV A semester II yang berjumlah 27 orang siswa, terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti sebelumnya, ditemukan masalah terkait dengan kemampuan pemecahan masalah siswa yang masih perlu untuk ditingkatkan. Pemecahan masalah dalam penelitian ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami masalah, kemampuan membuat pertanyaan dan jawaban, kemampuan memberikan solusi dari suatu masalah, kemampuan membuat kesimpulan, dan kemampuan menentukan solusi terbaik.

Instrumen penelitian yang digunakan selama penelitian ini berlangsung berupa lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar wawancara, lembar catatan lapangan, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan tembar tes serta dokumentasi berupa foto-foto selama kegiatan penelitian berlangsung. Data yang didapatkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diolah dengan cara mencari perolehan nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa melalui tes.

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus rata-rata pengolahan data kuantitatif yang dikemukakan oleh Sudjana (2005, hlm 67). Rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

Penjelasan :

\bar{x} : rata – rata

f_i : frekuensi masing-masing skor atau nilai (x)

Untuk menghitung perolehan nilai keterampilan pemecahan masalah dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh siswa kemudian dibagi skor maksimal. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

$$x = \frac{a+b+c+d}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

x : nilai keterampilan pemecahan masalah siswa

a : aspek yang dinilai (memahami masalah)

b : aspek yang dinilai (menyusun rencana kerja)

c : aspek yang dinilai (melaksanakan rencana)

d : aspek yang dinilai (memeriksa pemecahan atau jawaban).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa ditunjukkan dengan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diukur melalui tes evaluasi. Tes evaluasi yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan materi yang sedang dibahas dan mengandung indikator-indikator dari kemampuan pemecahan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam satu soal evaluasi mewakili satu indikator kemampuan pemecahan masalah. Jadi, dalam tes evaluasi ada 4 butir soal yang mewakili masing-masing indikator kemampuan pemecahan masalah siswa.

Sebelum melaksanakan penelitian di lapangan, peneliti terlebih dahulu merancang perencanaan penelitian. Dalam menyusun perencanaan penelitian, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam proses penelitian seperti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, Lembar Kerja Siswa (LKS), lembar tes, lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar wawancara siswa, lembar catatan lapangan dan alat dokumentasi.

Pada siklus 1 penelitian dilaksanakan dalam 3 tindakan dengan materi pada setiap tindakannya yaitu mengenai masalah penumpukan sampah,

masalah pencemaran sungai, dan masalah bangunan liar. Pada siklus 1, siswa diajak untuk mencari faktor penyebab, dampak, dan solusi untuk mengatasi masalah tersebut yang kemudian disimpulkan oleh siswa. Pada tindakan satu, siswa melakukan kegiatan *puzzling* untuk mengumpulkan data-data sebagai jawaban dari permasalahan yang tertera pada Lembar Kerja Siswa (LKS), pada tindakan kedua siswa melakukan kegiatan *moving pos* untuk mengumpulkan data dari artikel pada setiap pos yang disinggahnya sebagai jawaban dari permasalahan yang tertera pada Lembar Kerja Siswa (LKS), pada tindakan tiga siswa melakukan wawancara di luar kelas untuk mengumpulkan data-data sebagai jawaban dari permasalahan yang tertera pada Lembar Kerja Siswa (LKS).

Pada siklus I ini, siswa belum terbiasa belajar dengan menggunakan model inkuiri. Hal ini terlihat dari aktivitas atau keterlibatan siswa yang sebagian besar terlihat pasif pada setiap tahapan model pembelajaran inkuiri, yaitu dimulai dari tahap orientasi sampai tahap merumuskan kesimpulan. Pada saat guru melakukan apersepsi, siswa masih terlihat malu-malu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, siswa terlihat canggung untuk mengutarakan jawabannya. Pada tahap merumuskan masalah, siswa masih perlu dibimbing dalam membuat rumusan masalah, sehingga peneliti harus membimbing siswa secara perlahan-lahan agar siswa mau mengutarakan pertanyaan walaupun hanya dengan suara berbisik. Karena pada saat mengajukan rumusan masalah siswa cenderung tidak percaya diri dalam mengutarakan pendapatnya. Pada saat diskusi kelompok hanya sebagian siswa yang aktif. Bahkan ada salah satu

kelompok yang hanya satu atau dua orang yang mengerjakan LKS, siswa lainnya hanya memberikan semangat dan hanya menonton saja, kesadaran untuk bekerjasama masih kurang terlihat.

Pada saat pengujian hipotesis, siswa masih terlihat kebingungan, sehingga peneliti banyak berperan dalam hal ini dengan cara peneliti lebih aktif dalam memberikan stimulus kepada siswa agar siswa memahami cara menguji hipotesis. pada saat siswa melakukan presentasi, siswa masih terlihat malu-malu dan tidak percaya diri untuk maju ke depan kelas. Sehingga peneliti harus dengan sabar membujuk siswa agar mau maju ke depan kelas untuk melaksanakan presentasi. Pada tahap merumuskan kesimpulan, siswa masih belum bisa merumuskan kesimpulan secara mandiri, siswa masih belum berani mengacungkan tangannya dan merumuskan kesimpulan, guru masih harus membimbing siswa dalam kegiatan merumuskan masalah. Perolehan nilai rata-rata tes siswa masih dibawah nilai KKM yang sudah ditentukan, yaitu 70 sehingga peneliti melakukan refleksi dan memperbaiki kekurangan proses pembelajaran IPS melalui model inkuiri di siklus 1 dan meningkatkannya pada siklus selanjutnya.

Pada siklus II, materi yang diajarkan pada masing-masing tindakan adalah mengenai masalah kemacetan lalu lintas, masalah kepadatan penduduk, dan masalah putus sekolah. Selain itu, siswa diajak untuk mencari faktor penyebab, dampak, dan solusi untuk mengatasi masalah tersebut yang kemudian disimpulkan oleh siswa. Pada tindakan satu, siswa melakukan kegiatan bermain *flashcards* untuk mengumpulkan data-data sebagai jawaban dari permasalahan yang tertera pada Lembar Kerja Siswa (LKS), pada tindakan kedua siswa melakukan kegiatan mengamati video untuk

mengumpulkan data sebagai jawaban dari permasalahan yang tertera pada Lembar Kerja Siswa (LKS), pada tindakan tiga siswa melakukan kegiatan membaca artikel untuk mengumpulkan data-data sebagai jawaban dari permasalahan yang tertera pada Lembar Kerja Siswa (LKS).

Pada siklus II, ditemukan saat guru melakukan apersepsi, siswa sudah tidak terlihat malu-malu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, siswa sudah mulai mau untuk mengutarakan jawabannya. Namun, ada sebagian kecil siswa yang memang pada dasarnya malu-malu dalam melakukan apersepsi. siswa sudah terbiasa dengan cara belajar IPS yang baru yaitu menggunakan model inkuiri. Siswa mulai antusias pada saat kegiatan apersepsi bersama guru terlihat dari sebagian besar siswa yang sudah berani untuk bertanya jawab dengan guru. siswa mulai mampu membuat rumusan masalah, sehingga peneliti hanya perlu mengarahkan siswa untuk membuat pertanyaan yang baik dan benar serta sesuai dengan konten bahasan untuk dijadikan rumusan masalah. pada saat pembagian kelompok siswa sudah mau berbaur dengan temannya yang lain yang bukan dari kelompok bermainnya, sehingga kondisi kelas sudah terlihat kondusif karena proses pembagian kelompok berjalan dengan tertib tanpa protes dari siswa, walaupun antar siswa dalam kelompok masih ada perdebatan karena salah satu anggota yang memiliki kesadaran kerjasama yang rendah. pada saat siswa melakukan presentasi, siswa sudah tidak terlihat malu-malu dan mulai percaya diri untuk maju ke depan kelas. Sehingga peneliti tidak perlu meminta kepada siswa untuk maju ke depan kelas, siswa sudah mau mengajukan diri untuk maju ke depan kelas untuk melakukan presentasi. pada saat menyimpulkan materi siswa masih harus dibimbing dan diarahkan agar kesimpulan yang didapatkan tepat dan jelas. Walaupun

begitu sudah ada kemajuan dalam menyimpulkan materi, siswa sudah mulai berani untuk menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Namun, pada siklus II perolehan nilai rata-rata tes evaluasi siswa belum memasuki kriteria keberhasilan penelitian sehingga peneliti melanjutkan penelitian ke siklus berikutnya.

Pada siklus III, materi yang diajarkan pada masing-masing tindakan adalah mengenai masalah kenakalan remaja, masalah pengangguran dan masalah kenakalan remaja. Selain itu, siswa diajak untuk mencari faktor penyebab, dampak, dan solusi untuk mengatasi masalah tersebut yang kemudian disimpulkan oleh siswa. Pada tindakan satu, siswa melakukan kegiatan mengamati video untuk mengumpulkan data-data sebagai jawaban dari permasalahan yang tertera pada Lembar Kerja Siswa (LKS), pada tindakan kedua siswa melakukan kegiatan wawancara di luar kelas untuk mengumpulkan data sebagai jawaban dari permasalahan yang tertera pada Lembar Kerja Siswa (LKS), pada tindakan tiga siswa melakukan kegiatan mengamati video dengan metode *moving pos*. Sebelum melakukan *moving pos* siswa terlebih dahulu mengamati video yang disajikan oleh guru. Setelah video selesai barulah siswa melakukan metode *moving pos* dengan misi rahasia di setiap posnya. Misi rahasia tersebut berupa suatu masalah yang harus dipecahkan siswa sebagai jawaban dari permasalahan yang tertera pada Lembar Kerja Siswa (LKS).

Pada siklus III ditemukan pada saat guru melakukan apersepsi, siswa sudah tidak malu-malu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, siswa sudah mau untuk mengutarakan jawabannya. Pada saat guru melakukan

apersepsi, siswa sudah tidak malu-malu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, siswa sudah mau untuk mengutarakan jawabannya. Siswa sudah bisa membuat rumusan masalah, peneliti hanya perlu membimbing proses merumuskan masalah agar siswa tertib dalam mengajukan pertanyaan. Hal ini terlihat dari setiap kelompok sudah percaya diri mengajukan pertanyaan mengenai topik yang akan dibahas. Pada saat mencari informasi atau mengumpulkan data untuk mengerjakan LKS sebagian siswa sudah mau bekerja sama dengan baik, terlihat pada saat tahap pengumpulan data yang dilakukan bersama kelompok, terlihat bahwa siswa sangat antusias pada saat mengumpulkan data melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan.

Pada setiap tindakan dilakukan bermacam-macam kegiatan yang berbeda dan sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, yaitu kegiatan *joyfull learning* seperti bermain *puzzle*, *flashcards*, *moving pos*, misi rahasia, wawancara, menonton video, menari dan menyanyi. Kegiatan siswa selama tiga siklus semakin meningkat, aktivitas siswa dalam pembelajaran semakin terlihat, siswa sudah mulai aktif dan terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dalam proses pembelajaran.

Keterampilan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar mengalami peningkatan dengan menggunakan model inkuiri berbasis *joyfull learning*, walaupun terdapat beberapa hambatan seperti pada siklus I didapatkan ada beberapa siswa yang mampu memahami masalah, menyusun rencana kerja, melaksanakan rencana dan memeriksa pemecahan atau jawaban untuk masalah tersebut, maka dari itu Ernawati (2014) mengemukakan

bahwa disamping siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran guru tetap memegang peran penting sebagai pembuat desain pengalaman belajar. Guru berkewajiban menggiring peserta didik untuk melakukan kegiatan.. Namun hambatan tersebut tidak berlangsung lama karena peneliti melakukan refleksi pada setiap siklusnya sehingga keterampilan pemecahan masalah siswa berhasil mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Gambaran mengenai peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa berdasarkan indikator yang diambil yaitu memahami masalah, menyusun rencana kerja, melaksanakan rencana dan memeriksa pemecahan atau jawaban untuk masalah yang terbaik pada siklus I, II dan III adalah sebagai berikut.



Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat bahwa nilai indikator keterampilan pemecahan masalah meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata pada indikator memahami masalah adalah 1,82, lalu nilai rata-rata pada indikator menyusun rencana kerja adalah 1,745, lalu nilai rata-rata pada indikator melaksanakan rencana adalah 1,68 dan nilai rata-rata pada indikator memeriksa jawaban terbaik adalah 1,64.

Pada siklus II nilai rata-rata pada indikator memahami masalah mengalami peningkatan sebesar 0,32 sehingga nilai rata-rata indikator memahami masalah yang awalnya 1,82 meningkat menjadi 2,14, selanjutnya

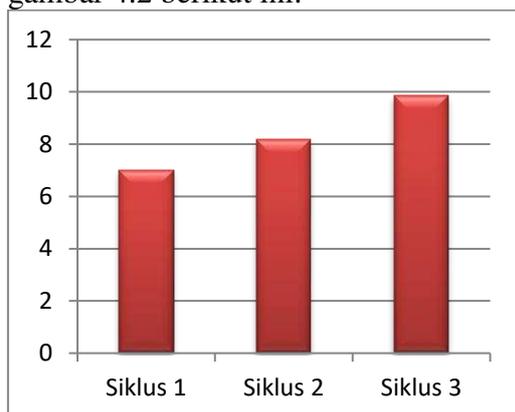
indikator menyusun rencana kerja mengalami peningkatan sebesar 0,305 sehingga nilai rata-rata indikator menyusun rencana kerja yang awalnya adalah 1,745 meningkat menjadi 2,05. Nilai rata-rata pada indikator melaksanakan rencana juga meningkat sebesar 0,326 sehingga nilai rata-rata indikator melaksanakan rencana yang awalnya adalah 1,68 meningkat menjadi 2,006. Nilai rata-rata pada indikator memeriksa jawaban terbaik juga mengalami peningkatan sebesar 0,32 sehingga nilai rata-rata indikator memilih alternatif pemecahan masalah yang terbaik yang awalnya adalah 1,64 meningkat menjadi 1,96.

Pada siklus III nilai rata-rata pada indikator memahami masalah semakin meningkat sebesar 0,4 sehingga nilai rata-rata indikator memahami masalah yang awalnya 2,14 menjadi 2,54. Kemudian indikator menyusun rencana kerja juga semakin mengalami peningkatan sebesar 0,46 sehingga nilai rata-rata indikator menyusun rencana kerja yang awalnya adalah 2,14 meningkat menjadi 2,54. Nilai rata-rata indikator melaksanakan rencana juga mengalami peningkatan sebesar 0,474 sehingga nilai rata-rata indikator melaksanakan rencana yang awalnya adalah 2,006 meningkat menjadi 2,48. Nilai rata-rata pada indikator memeriksa jawaban terbaik juga mengalami peningkatan sebesar 0,47 sehingga nilai rata-rata yang diperoleh pada indikator memeriksa jawaban terbaik yang awalnya 1,96 meningkat menjadi 2,43.

Berdasarkan uraian di atas, jelaslah bahwa keterampilan pemecahan masalah siswa pada setiap indikatornya mengalami peningkatan, perolehan nilai rata-rata pada setiap indikator juga berbeda-beda, nilai rata-rata indikator yang paling besar dari siklus I, II dan III adalah indikator memahami masalah sebesar 2,16 sedangkan nilai indikator pemecahan masalah yang paling rendah

dari siklus I, II dan III adalah indikator memeriksa jawaban terbaik yaitu 2,01.

Adapun nilai rata-rata keterampilan pemecahan masalah siswa pada siklus I, II dan III dijelaskan pada gambar 4.2 berikut ini.



Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa melalui model inkuiri berbasis *joyfull learning* hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata keterampilan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan. Dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh pada setiap siklusnya, pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh dari keterampilan pemecahan masalah adalah 7,01 yang mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 1,16 sehingga nilai rata-rata yang diperoleh menjadi 8,17, pada siklus III nilai rata-rata keterampilan pemecahan masalah siswa juga mengalami peningkatan sebesar 1,68 sehingga nilai rata-rata keterampilan pemecahan masalah yang diperoleh menjadi 9,85.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di di kelas IV Masrasah Ibtidaiyyah An-Najah, Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung tentang peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui penerapan model inkuiri berbasis *joyfull learning*, dapat

disimpulkan bahwa untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa menggunakan model inkuiri berbasis *joyfull learning* siswa melakukan pembelajaran dengan beberapa tahapan, seperti tahap orientasi, tahap merumuskan masalah, tahap merumuskan hipotesis, tahap mengumpulkan hipotesis, tahap menguji hipotesis dan tahap merumuskan kesimpulan. Melalui diterapkannya tindakan-tindakan dengan metode yang baru yang mengacu pada prinsip-prinsip *joyfull learning* pada setiap tindakannya siswa menikmati pembelajaran dan tidak mudah bosan. Kemampuan siswa dalam melakukan tahapan-tahapan dari model inkuiri juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran adalah pengkondisian kelas, siswa yang lambat dan kurangnya fasilitas sekolah. Untuk masalah pengkondisian kelas peneliti melakukan permainan yang bisa menarik perhatian siswa. Untuk masalah siswa yang lambat, peneliti membuat kelompok belajar yang heterogen. Peneliti juga terus memantau siswa tersebut agar tidak ketinggalan oleh teman-temannya. Sedangkan untuk masalah keterbatasan fasilitas kegiatan belajar mengajar di kelas karena tidak adanya infokus, peneliti memilih solusi dengan cara menayangkan gambar dengan cara memperlihatkan gambar kepada setiap kelompok. Untuk penayangan video, peneliti menyimpan laptop di tengah-tengah siswa lalu peneliti menggunakan speaker dengan kualitas suara yang lumayan tinggi.

Hasil belajar siswa keals IV yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata keterampilan pemecahan masalah pada pembelajaran IPS melalui penggunaan model inkuiri berbasis *joyfull learning*

dalam materi masalah sosial mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan tersebut ditandai dengan adanya peningkatan skor rata-rata keterampilan pemecahan masalah siswa yang pada awalnya pada siklus I adalah 7,01, lalu mengalami peningkatan di siklus II menjadi 8,17 dan pada siklus III semakin meningkat menjadi 9,85.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model inkuiri berbasis *joyfull learning* dalam pembelajaran IPS di kelas IV MI An-Najah dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa.

Diharapkan para guru dapat menerapkan model inkuiri berbasis *joyfull learning* untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. Guru dapat mengkaji temuan-temuan penelitian serta refleksi yang dituliskan oleh peneliti untuk dijadikan bahan acuan pembelajaran sehingga bisa menyempurnakan berbagai kekurangan dalam pembelajaran dengan menggunakan model inkuiri berbasis *joyfull learning*.

REFERENSI

- Asmani, J.M. (2014). *7 Tips aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Destalia, L. dkk. (2014). Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dengan Metode Eksperimen pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Elliot*, J. (1991). *Action research for educational change*. Great Britain: Open University Press.
- Ernawati, S. (2014). Model pembelajaran inkuiri berbasis masalah sosial berpengaruh terhadap hasil belajar ips siswa. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. 02 (01). hlm. 3.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS (Filosofi, Konsep, dan Aplikasi)*. Bandung: Alfabeta
- Maryani, E. & Syamsudin, H. (2009). Pengembangan program pembelajaran IPS untuk meningkatkan kompetensi keterampilan sosial. *Jurnal penelitian*. 9 (01). hlm. 1.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Sudjana. (2005). *Metode statistika*. Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Sumartini, T.S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal pendidikan matematika STKIP Garut*. 8 (3). hlm. 14.
- Wardani, IGAK. (2007). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Universits Terbuka.
- Wena, M. (2012). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.