

Pengaruh Model Pembelajaran *Field Trips* terhadap Hasil Belajar pada Materi Ilmu Sosial Siswa Kelas IV SDN 104212 Marindal II

Masliani*, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara, Indonesia

Leni Malinda, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara, Indonesia

Syarifah Ainun Harahap, Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

This study investigated the effect of the Think Pair and Share cooperative learning model on the science learning outcomes of fourth-grade students at Marindal II Elementary School, North Sumatra. The research, using an experimental method, involved 53 students divided into two groups: the experimental group applied the Think Pair and Share model, while the control group used conventional methods. Data were collected through pretest and posttest scores, as well as non-test observations, including teacher performance and student activity. Results showed that the experimental group achieved higher learning outcomes, with an average score of 84.40, compared to 69.46 in the control group. The study concluded that the Think Pair and Share model significantly improved student science learning outcomes. It is recommended that this model be adopted by teachers to enhance student engagement and performance.

ARTICLE HISTORY

Received 30/06/2024

Revised 12/07/2024

Accepted 19/07/2024

Published 26/07/2024

KEYWORDS

Cooperative learning; Think Pair and Share; learning outcomes; science; experimental method.

*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ masliani69@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan pendidikan formal awal yang sangat penting di Indonesia. Pada jenjang ini, siswa mulai diperkenalkan dengan ilmu pengetahuan serta belajar berinteraksi secara sosial dengan lingkungan sekitarnya. Pendidikan di tingkat SD memiliki peran yang krusial karena berfungsi sebagai pondasi bagi penguasaan ilmu pengetahuan dan pembentukan karakter. Pondasi ini menjadi modal utama siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Suryosubroto, [2009](#)). Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan yang optimal tidak terlepas dari peran aktif pendidik dan orang tua. Kedua pihak tersebut memiliki tanggung jawab besar dalam membimbing siswa secara berkelanjutan untuk mengembangkan bakat dan rasa ingin tahunya terhadap ilmu pengetahuan (Hasbullah, [2006](#)).

Belajar adalah suatu keharusan bagi siswa, di mana proses belajar dapat menghasilkan perubahan perilaku, peningkatan pengetahuan, dan pengembangan kemampuan diri (Dahar, [1989](#)). Belajar juga merupakan proses pembentukan emosional dan intelektual yang dialami individu. Guru dapat mengamati perubahan perilaku dan perkembangan kemampuan siswa melalui kegiatan belajar-mengajar yang dilaksanakan baik di dalam maupun di luar kelas. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, komponen pembelajaran seperti materi, metode, media, dan suasana pembelajaran harus terintegrasi dengan baik (Rusman, [2017](#)). Namun, di beberapa sekolah, ada kendala dalam penerapan metode dan media pembelajaran yang efektif, yang menyebabkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal dan beberapa siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, sangat diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dan dapat memahami materi dengan lebih baik (Sugiyono, [2016](#)).

Selain pentingnya peran pendidik dan orang tua, faktor lingkungan belajar juga berkontribusi signifikan terhadap hasil belajar siswa. Lingkungan belajar yang kondusif mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Lingkungan yang dimaksud meliputi suasana kelas, fasilitas pembelajaran, dan interaksi antara guru dan siswa. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar di lingkungan yang nyaman dan didukung oleh fasilitas yang memadai cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik (Sudijono, [2015](#)). Oleh karena itu, sekolah perlu memastikan bahwa setiap komponen pendukung proses pembelajaran tersedia dan digunakan secara optimal, termasuk sarana pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi.

Metode pembelajaran juga memainkan peran kunci dalam menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif. Metode pembelajaran yang inovatif, seperti pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) atau pembelajaran kooperatif, dapat memancing keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi. Pendekatan ini lebih dari sekadar penyampaian materi secara satu arah oleh guru, tetapi melibatkan siswa dalam eksplorasi dan kolaborasi untuk memecahkan masalah atau menghasilkan karya (Rusman, [2016](#)). Ketika siswa merasa lebih terlibat, mereka akan lebih termotivasi dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap pembelajarannya. Dengan demikian, penerapan metode-metode inovatif dan interaktif dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil akademis, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional siswa.

Di sisi lain, penting bagi pendidik untuk terus meningkatkan kompetensinya melalui pelatihan dan pengembangan profesional. Guru yang terus mengasah pengetahuannya tentang metode pembelajaran terkini serta memahami karakteristik siswa akan lebih mampu mengadaptasi proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Menurut Suyanto dan Jihad (2013), menjadi guru profesional berarti selalu berupaya mencari cara yang paling efektif untuk mengajar dan membimbing siswa, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lebih baik. Dengan kolaborasi yang kuat antara guru, orang tua, serta lingkungan sekolah yang mendukung, proses pembelajaran diharapkan dapat lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linear sederhana. Penelitian ini dibangun berdasarkan teori yang telah mapan dan berfungsi untuk memahami, meramalkan, serta mengontrol fenomena yang diamati. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara *Field Trip* (variabel X) dengan hasil belajar siswa (variabel Y). Menurut Arikunto (2006), jenis pendekatan penelitian dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, salah satunya adalah berdasarkan teknik sampling. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah sampel, karena data diambil dari populasi yang representatif. Berdasarkan timbulnya variabel, penelitian ini termasuk dalam pendekatan non-eksperimental. Sedangkan berdasarkan sifat penelitiannya, termasuk penelitian korelasional karena bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas (*Field Trip*) dan variabel terikat (hasil belajar) (Arikunto, [2006](#)).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest-Only Control Design*, yang merupakan bagian dari *True Experimental Design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan (Sugiyono, [2014](#)). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas SD Mis Aisyiyah di Wilayah Sumatera Utara, yang dipengaruhi oleh variabel bebas (*Field Trip*). Penelitian ini bertujuan untuk menguji seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi. Menurut Nasution dalam Sugiyono (2014), observasi merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan, karena data atau fakta yang diperoleh melalui observasi merupakan landasan dari penelitian ilmiah (Sugiyono, [2014](#)). Dalam konteks penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mengamati penerapan model pembelajaran konvensional dan model *Think Pair and Share* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya pada materi Bumi dan Alam Semesta. Teknik observasi ini bertujuan untuk memperoleh data yang objektif, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan mengenai efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

PEMBAHASAN

Penelitian *true experiment* ini melibatkan dua kelas, yaitu Kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan Kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang terdiri dari 15 siswa menerima pembelajaran menggunakan metode *Field Trip*, sementara kelompok kontrol dengan jumlah yang sama diberikan pembelajaran melalui metode ceramah. Kedua kelompok menerima materi yang sama, yaitu tentang Peninggalan Sejarah. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai pengamat (*observer*). Tahap perencanaan penelitian mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pembuatan pedoman penilaian, dan penyediaan materi yang relevan dengan kompetensi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas metode *Field Trip* dan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Deskripsi hasil belajar siswa yang menerima pembelajaran dengan metode ceramah ditunjukkan pada Tabel 4.1, yang mencatat nilai posttest dengan rata-rata 47,33 dan standar deviasi sebesar 17,654. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 71 dan terendah 21. Tabel 4.2 memperlihatkan distribusi frekuensi hasil belajar siswa, di mana mayoritas (67%) memiliki tingkat penguasaan yang sangat rendah (kurang dari 60), sedangkan tidak ada siswa yang mencapai tingkat penguasaan tinggi (80-89) atau sangat tinggi (90-100). Hal ini menunjukkan bahwa metode ceramah kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh frekuensi dan persentase tingkat penguasaan yang rendah.

Sebaliknya, siswa yang diajar dengan metode *Field Trip* menunjukkan hasil yang lebih baik dalam pembelajaran IPS. Deskripsi hasil belajar mereka ditampilkan dalam Grafik 4.1, yang menunjukkan peningkatan penguasaan materi. Metode ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa, yang mendorong peningkatan pemahaman konsep (Santrock, 2007). Pembelajaran berbasis pengalaman, seperti *Field Trip*, dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Bruner, 1961). Oleh karena itu, metode pembelajaran interaktif seperti *Field Trip* lebih efektif dibandingkan metode ceramah yang bersifat pasif.

Dalam penelitian ini, data dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang meliputi distribusi frekuensi, total skor, rata-rata, skor maksimum dan minimum, varians, serta standar deviasi. Pengolahan data ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai hasil penelitian. Analisis ini juga dilengkapi dengan grafik dan histogram untuk memvisualisasikan penyebaran data. Variabel utama yang dianalisis dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair and Share* dan model pembelajaran konvensional. Kelas eksperimen yang menggunakan model *Think Pair and Share* menunjukkan keterlibatan siswa yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Pengamatan terhadap pelaksanaan model pembelajaran dilakukan melalui evaluasi oleh guru kelas, yang memastikan bahwa metode tersebut diterapkan secara sistematis dan konsisten.

Selain itu, metode pembelajaran berbasis pengalaman, seperti *Field Trip*, tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif tetapi juga memberikan dampak positif pada aspek afektif dan psikomotorik siswa. Siswa yang terlibat langsung dalam proses eksplorasi cenderung lebih termotivasi untuk belajar, memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Dewey, 1938). Metode ini juga memungkinkan siswa untuk menghubungkan teori yang dipelajari di kelas dengan situasi nyata di lapangan, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam dan kontekstual. Dengan demikian, metode *Field Trip* tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional siswa, seperti kerja sama dan komunikasi.

Dalam konteks penelitian ini, metode *Field Trip* juga diakui sebagai pendekatan yang mendukung pembelajaran berbasis konstruktivisme, di mana siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan (Vygotsky, 1978). Siswa yang belajar melalui pengalaman langsung cenderung lebih mudah menginternalisasi konsep yang diajarkan, karena mereka tidak hanya mendengar atau membaca, tetapi juga melihat dan mengalami langsung fenomena yang dipelajari. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan penerapan metode ini secara lebih luas dalam kurikulum, khususnya untuk materi-materi yang memerlukan pemahaman kontekstual. Dengan adanya hasil penelitian ini, disarankan agar sekolah-sekolah mengintegrasikan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, seperti *Field Trip*, dalam rangka meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Field Trip* dalam pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan *Field Trip* dan kelompok yang menggunakan metode ceramah, dengan nilai thitung (3,153) > t_{tabel} (2,048) dan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan *Field Trip* memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap hasil belajar kognitif siswa. Oleh karena itu, metode *Field Trip* dapat diimplementasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada materi peninggalan sejarah, sehingga efektivitas metode *Field*

Trip pada mata pelajaran atau topik lain belum dapat dipastikan. Penelitian di masa depan sebaiknya melibatkan lebih banyak sampel dan materi yang lebih beragam untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

REFERENSI

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Akhadiah, S. (2009). *Pembinaan kemampuan menulis bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Ahmad, R., & Zuhdi, D. (2009). *Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia di kelas tinggi*. Jakarta: Depdikbud.
- Alek, & Achmad, H. P. (2010). *Bahasa Indonesia untuk perguruan tinggi*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21-32.
DOI: <https://doi.org/10.17763/haer.31.1.a11671122833567w>
- Dahar, R. W. (1989). *Teori-teori belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Dalman, H. (2014). *Keterampilan menulis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2009). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2009). *Permendiknas No. 58/2009 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan*. Jakarta: Depdikbud.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York: Macmillan.
- Hasbullah. (2006). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Jauhari, H. (2013). *Terampil mengarang*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2012). *Mengenal penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Indeks.
- Roestiyah, N. K. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, J. W. (2007). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryosubroto. (2009). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: PT Asdi Matraman.
- Suyanto, & Jihad, A. (2013). *Menjadi guru profesional*. Jakarta: Erlangga.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.