

MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA MUATAN PPKn MENGGUNAKAN KOMBINASI MODEL PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION (GI), NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT), DAN SNOWBALL THROWING PADA SISWA KELAS V SDN PANGERAN 1 BANJARMASIN

Rosy Arlinda,
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Lambung Mangkurat
ocyarlinda49@gmail.com

Noorhapizah
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Lambung Mangkurat
noorhapizah@ulm.ac.id

Akhmad Riandy Agusta
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Lambung Mangkurat
riandy.agusta@ulm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini memaparkan tentang penerapan kombinasi model group investigation, numbered head together, dan snowball throwing untuk memperbaiki proses pembelajaran muatan PPKn. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Pangeran 1 Banjarmasin. Instrumen dalam penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. penerapan kombinasi model group investigation, number head together, dan snowball throwing dalam proses pembelajaran terlaksana dengan maksimal yang tergolong kedalam kategori sangat baik. Penelitian ini membuktikan penerapan kombinasi model ini mampu membuat aktivitas belajar siswa meningkat secara bertahap hingga 80% siswa mendapatkan skor 22-28 tergolong kedalam kategori sangat aktif.

Kata kunci:

aktivitas belajar, group investigation, number head together, snowball throwing

PENDAHULUAN

Semua bidang termasuk bidang pendidikan saat ini sedang menghadapi tantangan besar era revolusi industri 4.0. Pendidikan yang dipengaruhi Era ini dikenal dengan pendidikan 4.0, proses pembelajarannya memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi dapat membuat anak belajar dimana saja dan kapan saja (Darmawan, 2018).

Pendidikan 4.0 merupakan tantangan besar bagi guru dalam menciptakan suatu pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi tanpa menghilangkan tujuan dari pendidikan yaitu mengembangkan potensi diri anak.

Menurut Boyen dan Crippen (Agusta, Setyosari, & Sa'dijah, 2018) pendidikan diharapkan mampu menciptakan generasi yang memiliki keterampilan yang dapat bersaing di abad ke-21, yaitu keterampilan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, keterampilan berkerjasama dan kreativitas.

Demi terciptanya generasi-generasi yang memiliki keterampilan berpikir kritis, komunikasi, bekerjasama, dan kreatif. Pemerintah Indonesia menerapkan kurikulum 2013 yang diharapkan mampu menciptakan generasi yang dapat bersaing di abad ke-21. Kurikulum 2013 dalam pembelajarannya menggunakan pendekatan saintifik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah dan aktivitas belajar siswa. pembelajaran dalam K13 merupakan pembelajaran yang saling berhubungan kecuali pembelajaran matematika.

Diantara kegiatan belajar mengajar yang wajib dilaksanakan di SD yaitu pembelajaran PPKn. Pembelajaran PPKn membekali siswa dengan kemampuan berpikir, aktif bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta membentuk kepribadian bangsa (Depdiknas, 2006). Pembelajaran PPKn merupakan pembelajaran yang mengajarkan dan mempersiapkan

siswa untuk menjadi masyarakat Indonesia seutuhnya yang sadar demokrasi (Ubaedillah, 2012).

Kenyataan yang terjadi di SDN Pangeran 1 Banjarmasin menunjukkan bahwa implementasi kurikulum 2013 belum berjalan dengan maksimal. Hal ini mengakibatkan siswa tidak memiliki sikap ilmiah dan siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut apabila dibiarkan begitu saja tanpa adanya perbaikan proses pembelajaran, maka akan mempengaruhi hasil belajar dan menyebabkan prestasi siswa menurun.

Agar permasalahan ini tidak memiliki dampak yang luas, peneliti memberikan cara pemecahan masalah dengan menerapkan kombinasi model *group investigation*, *number head together*, dan *snowball throwing* dalam pembelajaran tema benda-benda di sekitar kita muatan PPKn.

Model pembelajaran *group investigation* adalah model yang berpusat kepada siswa (*student centre*) serta guru bertugas sebagai fasilitator, hal ini menjadikan pembelajaran menjadi bermakna. Model ini merupakan salah satu alternatif pilihan karena memiliki banyak kelebihan di antaranya dapat membuat siswa aktif. Meningkatkan rasa percaya diri siswa, belajar memecahkan dan menyelesaikan masalah, serta melatih kemampuan ilmiah siswa.

Model pembelajaran *number head together* (NHT) berfokus kepada siswa dalam menemukan, membuat, dan menyampaikan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Model ini bisa memunculkan peningkatan pada aktivitas siswa, interkasi antar siswa, serta melatih kemampuan berpikir ilmiah siswa (Ngalimun, 2014). Peneliti menggunakan model ini untuk menutupi kelemahan dari model utama.

Snowball throwing adalah model pembelajaran yang menyenangkan. Model *snowball* ini di klaim dapat melatih kreatifitas dan imajinasi, aktif bekerja sama, saling membantu, serta melatih menerima gagasan rekannya (Asrori, 2010). Peneliti menggunakan model ini sebagai model pendukung kedua model diatas karena model ini dapat menutupi kelemahan kedua model sebelumnya.

Penelitian ini memiliki rumusan masalah: (1) bagaimana aktivitas guru dalam proses pembelajaran ppkn menggunakan kombinasi model pembelajaran *group investigation*, *numbered head together*, dan *snowball throwing* pada siswa kelas V SDN Pangeran 1 Banjarmasin; (2) bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran ppkn menggunakan kombinasi model pembelajaran *group investigation*, *numbered head together*, dan *snowball throwing* pada siswa V

SDN Pangeran 1 Banjarmasin; (3) apakah peningkatan aktivitas siswa berpengaruh terhadap hasil belajar \ ppkn siswa.

Penelitian ini memiliki tujuan (1) mendeskripsikan aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran ppkn menggunakan kombinasi model pembelajaran *group investigation*, *numbered head together*, dan *snowball throwing* pada siswa kelas V SDN Pangeran 1 Banjarmasin; (2) mendeskripsikan aktivitas siswa pada saat mengikuti pembelajaran ppkn menggunakan kombinasi model pembelajaran *group investigation*, *numbered head together*, dan *snowball throwing* pada siswa kelas V SDN Pangeran 1 Banjarmasin; (3) menganalisis peningkatan aktivitas siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa muatan ppkn menggunakan kombinasi model pembelajaran *group investigation*, *numbered head together*, dan *snowball throwing* pada siswa kelas V SDN Pangeran 1 Banjarmasin.

Penelitian ini di tujukan untuk mendukung penelitian-penelitian yang sudah-sudah ada diantaranya : (1) Putri (2016), Putri (2017) yang meneliti tentang penggunaan kombinasi model *group investigation* dengan *numbered head together* dan *snowball throwing* pembelajaran PPKn pada siswa kelas V; (2) Pratiwi (2015) yang meneliti tentang penggunaan model *group investigation* dikombinasikan dengan *snowball throwing* serta *audio visual* pada siswa kelas V SDN Sungai Miai 2 pada mata pelajaran PKn; (3) Nurmala (2017) meneliti tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif *group investigation*, *numbered head together* dan *scramble* pada siswa kelas V SDN Semangat Dalam 1 Barito Kuala pada mata pelajaran PKn; (4) Setiawan (2016) yang meneliti tentang penggunaan model *group investigation* dikombinasikan dengan model *numbered head together* dan model *make a match* di kelas IV SD pada mata pelajaran PKn; (5) Lina Hafizah (2018) yang meneliti tentang penggunaan model *group investigation*, *numbered head together* dengan *make a match* di kelas IV SD pada mata pelajaran PPKn.

METODE

Sesuai dengan permasalahan pada penelitian ini, peneliti memilih penelitian berjenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar di kelas (Suriansyah, 2013). Pelaksanaan Penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 langkah *planning*, *acting*, *observing*, *reflecting* (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2016).

Langkah pertama, perencanaan (*planning*) terdiri atas (1) melakukan observasi dan wawancara dalam menentukan permasalahan; (2) merencanakan dan menentukan solusi untuk menyelesaikan masalah; (3) merancang instrumen penelitian dan mempersiapkan perangkat pembelajaran; (4) memilih observer. Langkah kedua, Tindakan (*acting*) menggunakan kombinasi model pembelajaran *group investigation* dengan *numbered head together* dan *snowball throwing*. Langkah ketiga, pengamatan (*observing*) yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan hasil dari aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Langkah keempat, refleksi (*reflecting*) dalam langkah ini peneliti menemukan kekurangan dalam proses pembelajaran kemudian memperbaiki kekurangan tersebut.

Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas V SDN Pangeran 1 Banjarmasin semester genap tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa 22 orang. Peneliti bertindak sebagai guru atau pelaksana tindakan, pengumpul dan penafsir data yang didapat selama proses penelitian serta menyusun laporan penelitian.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui pengamatan selama proses pembelajaran dengan instrument penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Instrument tersebut berdasarkan langkah gabungan dari kombinasi model *group investigation* dengan *numbered head together* dan *snowball throwing* yang dikemukakan oleh Isjoni (2012), Shoimin (2014), Suprijono (2010).

Aktivitas guru pada kegiatan belajar mengajar diukur melalui lembar observasi aktivitas guru yang terdiri dari 10 aspek sebagai berikut : (1) membentuk kelompok; (2) memberikan nomor kepala; (3) memanggil ketua kelompok dan memberikan tugas; (4) membimbing siswa dalam tugas menyelesaikan tugas keompok; (5) membimbing siswa menyampaikan hasil kerja kelompok; (6) membimbing siswa menuliskan pertanyaan; (7) membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan; (8) melakukan evaluasi; (9) memberikan penghargaan; (10) mengklarifikasi dan membuat kesimpulan.

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di ukur dengan lembar observasi aktivitas siswa yang terdiri dari 7 aspek sebagai berikut : (1) mendengarkan penjelasan;

(2) berdiskusi keompok; (3) menyelesaikan tugas kelompok; (4) presentasi; (5) menanggapi; (6) bekerjasama dalam menjawab pertanyaan; (7) menyimpulkan.

Analisis data kuantitatif adalah data aktivitas guru dan siswa yang di analisis menggunakan perhitungan hasil penilaian yang didapatkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa pada proses pembelajaran. Penilaian dilaksanakan sepanjang kegiatan belajar mengajar memakai kombinasi model pembelajaran *group investigation*, *numbered head together* dan *snowball throwing* berlangsung. Skor yang didapatkan akan di persentasekan guna melihat peningkatan disetiap pertemuannya.

Peningkatan aktivitas guru dikatakan berhasil apabila memperoleh skor 34-40 dimana kriterianya "Sangat Baik". Peningkatan aktivitas siswa dikatakan berhasil apabila siswa mendapatkan skor 22-28 dan secara klasikal berpersentase $\geq 82\%$ dimana kriterianya "Sangat Aktif".

HASIL

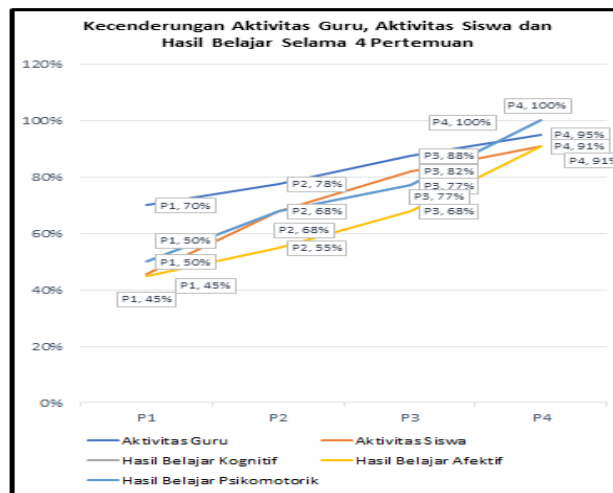
Penelitian tindakan kelas yang dilakukan menggunakan kombinasi model pembelajaran *group investigation*, *numbered head together* dan *snowball throwing* tema benda-benda di sekitar kita muatan PPKn. Langkah-langkah kombinasi model pembelajaran *group investigation*, *numbered head together* dan *snowball throwing* sebagai berikut : (1) membentuk siswa kedalam kelompok secara heterogen; (2) siswa mendapatkan nomor kepala dari guru; (3) Masing-masing kelompok mengambil materi tugas; (4) Guru membimbing siswa menginvestigasi materi; (5) siswa mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi; (6) Tiap kelompok menuliskan satu pertanyaan yang dibentuk seperti bola dan di lempar dari kelompok ke kelompok yang lain selama ± 10 menit; (7) Kelompok yang mendapatkan bola, menjawab soal yang terdapat didalam kertas tersebut; (8) melakukan evaluasi; (9) memberi penghargaan; (10) Guru memberikan klarifikasi kesimpulan. Berikut adalah hasil pengamatan yang sudah dilaksanakan peneliti.

Hasil observasi aktivitas guru pada proses pembelajaran menggunakan kombinasi model pembelajaran *group investigation*, *numbered head together* dan *snowball throwing* selalu mengalami peningkatann disetiap pertemuannya. Pertemuan

pertama memperoleh skor 28 dengan kriteria “Baik”. Pertemuan kedua skor meningkat menjadi 31 dengan kriteria “Baik”. Pertemuan ketiga skor mengalami peningkatan, guru mendapatkan skor 35 dimana kriterianya “Sangat Baik”. pertemuan keempat skor guru meningkat pula dengan memperoleh skor 38 dimana kriterianya “Sangat Baik”.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran memakai kombinasi model pembelajaran *group investigation*, *numbered head together* dan *snowball throwing*, pertemuan pertama masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan karena secara klasikal aktivitas siswa hanya berada pada persentase 45,5% dengan kriteria “Kurang Aktif”. Pertemuan kedua

aktivitas juga masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan karena secara klasikal memperoleh persentase 68% dengan kriteria “Aktif” meskipun mengalami peningkatan tetapi hasil ini tidak memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan. Pertemuan ketiga aktivitas siswa secara klasikal mencapai persentase 82% dengan kriteria “Sangat Aktif” hasil ini meningkat dari hasil sebelumnya dan sudah memenuhi indikator yang ditetapkan. Pada pertemuan keempat secara klasikal siswa memperoleh persentase sebesar 91% dimana kriterianya “Sangat Aktif”. Hal tersebut memperlihatkan aktivitas siswa pada pertemuan keempat mengalami peningkatan serta sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yakni $\geq 82\%$ siswa mendapatkan kriteria sangat aktif.



Gambar 1. Kecenderungan Seluruh Aspek

Berdasarkan gambar 1 diketahui bahwa penerapan kombinasi model pembelajaran *group investigation*, *numbered head together* dan *snowball throwing* pada kegiatan belajar mengajar bisa menambah keaktifan guru, siswa, dan meningkatkan ketiga aspek hasil belajar siswa. Penelitian ini dinyatakan berhasil pada pertemuan ketiga namun untuk mengetahui efektivitas kombinasi model peneliti melanjutkan ke pertemuan keempat dan hasilnya dapat kita lihat bahwa pada pertemuan keempat mengalami peningkatan aktivitas guru dan siswa dengan kriteria “Sangat Baik” dan “Sangat Aktif”.

PEMBAHASAN

Penerapan pembelajaran *group investigation*, *numbered head together* dan *snowball throwing* dalam

kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan aktivitas guru disetiap pertemuannya. Peningkatan tersebut tidak lepas dari refleksi yang dilakukan guru disetiap pertemuan guna memperbaiki kekurangan di pertemuan sebelumnya. guru yang baik merupakan guru yang senantiasa memberikan kegiatan belajar mengajar terbaik guna tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran (Hamalik, 2013). Peningkatan kualitas cara mengajar guru bisa memberikan pengaruh aktivitas belajar serta hasil belajar siswa, sesuai dengan pendapat Suriansyah dan Aslamiah (2018) menyatakan bahwa kepuasan kerja guru dapat mempengaruhi kerja guru dan prestasi belajar siswa.

Sejalan dengan upaya yang dilakukan sekolah berupa evaluasi yang dilakukan didalam proses

pembelajaran dan dibarengi dengan perbaikan iklim akademik di sekolah dan kontribusi kepala sekolah melalui supervisi dan pemberian motivasi pada guru akan memberikan dampak positif terhadap perbaikan kualitas pembelajaran (Mujiati, Suriansyah dan Effendi, 2019; Rahmatullah, Saleh & Metroyadi, 2019, Hamid, Suriansyah, Ngadimun, 2019)

Peningkatan aktivitas guru juga dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang dipilih. Ketepatan pemilihan strategi pembelajaran ini berpengaruh terhadap suasana belajar yang dapat menuntukkan keberhasilan pembelajaran (Susanto, 2014). Selain itu juga pemilihan strategi pembelajaran juga harus memperhatikan materi, karakteristik siswa, serta situasi dan kondisi.

Proses yang baik adalah proses pembelajaran yang mengandung unsur pembelajaran saintifik. Pembelajaran saintifik mampu meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah siswa dan kemampuan memecahkan masalah secara sistematis (Kurniasih dan Berlin, 2014).

Berdasarkan paparan di atas aktivitas guru dalam pelaksanaan proses belajar menggunakan kombinasi model *group investigation*, *numbered head together* dan *snowball throwing* menunjukkan peningkatan yang masif dan signifikan. Kondisi ini membuat siswa termotivasi untuk meningkatkan kualitas belajar mereka.

Aktivitas belajar adalah suatu hal penting dalam pembelajaran tanpa adanya aktivitas, proses pembelajaran tidak dapat terlaksana. Menyadari hal itu peneliti menggunakan model *group investigation*, *numbered head together* dan *snowball throwing* pada kegiatan belajar mengajar. Penerapan model ini terbukti dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran secara bertahap. Model *group investigation*, *numbered head together* dan *snowball throwing* adalah model yang berpusat pada aktivitas siswa.

Penelitian ini didukung penelitian lain yang menunjukkan bahwa langkah pembelajaran yang memuat kegiatan saling berbagi informasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara oral (Pratiwi & Sofiwati, 2018). Hasil penelitian serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Agusta & Noorhapizah (2018) bahwa pembelajaran menggunakan *cooperative learning* yang dirangkai dengan kegiatan berbagi informasi mampu meningkatkan kerjasama yang akan berdampak pada keterampilan hidup siswa dimasa depan.

Keberhasilan pembelajaran menggunakan model inovatif juga ditunjukkan oleh penelitian Agusta, Setyosari dan Sa'dijah (2018) yang memaparkan bahwa dengan menggunakan *cooperative learning* dan

memasukkan unsur menggali permasalahan didalamnya dapat meningkatkan kreativitas dan kerjasama siswa. Hasil yang ditunjukkan senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Asniwati, Fauzi dan Fikri (2018) bahwa penggunaan kombinasi model pembelajaran *cooperative learning* dapat meningkatkan kreativitas yang menunjang peningkatan keterampilan memecahkan masalah.

Penerapan kombinasi model *group investigation*, *numbered head together* dan *snowball throwing* dalam proses pembelajaran selalu meningkatkan aktivitas siswa disetiap pertemuannya. Hal ini terjadi karena usaha guru dalam merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan. Peningkatan aktivitas siswa sejalan dengan peningkatan aktivitas guru disetiap pertemuannya. Peningkatan hasil belajar yang terjadi disetiap pertemuannya tidak lepas dari pembelajaran dan refleksi yang telah dilakukan guru (Suriansyah, Aslamiah, Sulaiman, & Norhafizah, 2014). Semakin baik proses pembelajaran yang dilakukan guru semakin bagus juga hasil belajar yang diperoleh siswa.

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa yang terjadi menggunakan penelitian tindakan kelas merupakan salah satu contoh dampak positif dari pembelajaran inovatif yang di desain menggunakan model pembelajaran inovatif. Sebagaimana hasil penelitian dari Jannah (2015) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas memberikan dampak yang besar terhadap perbaikan kualitas pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian yang meningkat secara bertahap tentu didasarkan pada asumsi awal yang diperkuat dengan pernyataan Pratiwi bahwa *Group Investigation* mampu membimbing siswa untuk lebih kreatif dalam memberikan pemecahan masalah, menumbuhkan kemandirian, memiliki sikap gotong royong serta meningkatkan kerjasama siswa (Pratiwi, 2017; Pratiwi & Sofiwati, 2018; Pratiwi dan Aslamiah, 2018). Sejalan dengan hal tersebut Jannah (2015), Fauzi (2019), Amelia (2018) menuturkan bahwa pembelajaran dengan investigasi kelompok yang juga merupakan salah satu cabang pembelajaran kontekstual memberikan sumbangsih yang besar dalam memberikan pengalaman yang beragam dan bermakna kepada siswa.

Pembelajaran yang dilaksanakan juga tidak melupakan konsep pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang menerapkan pembelajaran tematik, ternyata pembelajaran ini juga memberikan kontribusi maksimal dalam meningkatkan kreativitas siswa sebagaimana dinyatakan dalam penelitian Jannah (2017) bahwa penggunaan pembelajaran tematik mampu meningkatkan berbagai keterampilan siswa diantaranya kecakapan hidup, motivasi, kreativitas dan prestasi

belajar. Hasil penelitian serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Agusta & Noorhapizah (2018), Pratiwi (2016), bahwa pembelajaran menggunakan pembelajaran diluar kelas yang disajikan dalam *Gorup Investigation* yang divariasikan dengan *Numbered Head Together* dapat mengembangkan kemampuan siswa mengeksplorasi masalah disekitar siswa yang dihubungkan dengan materi pembelajaran. Elyanoor (2017) juga mengemukakan dengan mengombinasikan model pembelajaran kooperatif lainnya berupa *Make a Match* dan *Snowball Throwing* yang merupakan model pembelajaran yang menggugah semangat siswa akan berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Dengan mengacu pada pelaksanaan langkah pembelajaran tematik dan saintifik didalam kurikulum 2013, proses pembelajaran yang dilaksanakan peneliti tentu menggunakan rancangan kegiatan yang dapat melatih kreativitas siswa mulai dari tahap melakukan orientasi dengan membuka wawasan siswa melalui menyajikan sebuah masalah dalam kehidupan sehari-hari (Amelia, 2018). Upaya yang dilakukan guru ini sejalan dengan penelitian Agusta (2017), Agusta (2018), Agusta, Setyosari dan Sa'dijah (2018) bahwa pembelajaran yang mengajukan berbagai masalah seperti yang dituangkan dalam *Group Investigation*, *Inkuiri* dan model sejenis yang tergolong kedalam saintifik dan dikemas dengan pembelajaran diluar ruangan dapat meningkatkan kreativitas siswa karena dilakukan dengan mengembangkan ide-ide siswa secara luas melalui penayangan permasalahan. Kegiatan ini tentu akan membiasakan siswa untuk memperoleh pengetahuan sendiri sebagaimana penelitian Agusta (2017) menyatakan melalui pembelajaran penggalian informasi yang sejalan dengan *group investigation* siswa akan memperoleh pengetahuan yang digali sendiri melalui pembentukan ide atau gagasan, kosep serta pengetahuan melalui pengalaman langsung dengan melihat objek pembelajaran. Melalui kegiatan ini, selain memiliki kemampuan kreativitas para siswa juga akan memiliki kemampuan literasi sains dan teknologi.

Banyak alasan yang mendasari penerapan pembelajaran saintifik, kooperatif dan kontekstual dalam kurikulum 2013. Sebagaimana yang disajikan dalam penelitian ini menggunakan salah satu model kooperatif menjadi alasan menyelenggarakan kegiatan belajar-mengajar yang bukan hanya sekedar karena bosan belajar didalam kelas ataupun karena merasa jenuh

belajar diruangan tertutup. Akan tetapi, lebih dari itu, kegiatan belajar-mengajar dengan mengeksplorasi sendiri mampu mengarahkan peserta untuk mengembangkan bakat dan kreativitas mereka dengan seluas-luasnya di alam terbuka. Selain itu, pembelajaran dengan model seperti ini dapat disajikan dengan berbagai kombinasi model yang mampu mengembangkan keterampilan berpikir siswa (Fauzi, 2017; Fauzi dan Degeng, 2018; Fauzi dan Fikri, 2018)

Siswa juga dilatih untuk menggali berbagai hal yang ada didalam objek melalui pertanyaan. Melalui penggalian permasalahan ini, siswa diajak untuk memiliki kepedulian terhadap lingkungan karena tema pembelajaran yang selaras yakni benda-benda disekitar kita. Sejalan dengan hal ini, Jannah (2018) melalui penelitiannya menemukan pembelajaran di sekolah dasar harus memuat kegiatan yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter seperti pelestarian lingkungan yang tentunya sesuai dengan pembelajaran pada tema benda-benda disekitar kita dalam penelitian ini. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa langkah pembelajaran yang memuat kegiatan menggali permasalahan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara oral (Pratiwi & Sofiwati, 2018).

Pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini juga memuat kegiatan memetakan berbagai informasi yang didapat kedalam suatu peta pikiran. Hal ini diindikasikan dapat meningkatkan kreativitas yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil yang ditunjukkan senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Asniwati, Fauzi dan Fikri (2018) bahwa penggunaan model pembelajaran *mind mapping*, *think pair and share* dan *teams game tournament* dapat meningkatkan kreativitas yang menunjang peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang mencapai indikator keberhasilan tidak luput dari landasan menyajikan proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan siswa sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian merupakan pribadi yang masih menyukai kegiatan belajar yang menyenangkan dan menantang sehingga dapat memancing antusias serta motivasi siswa untuk belajar. Hal ini tentu memberikan jawaban atas fakta yang diberikan Aslamiah, Sin, Pratiwi, & Miliyawati, (2018) bahwa proses pengajaran disekolah formal saat ini mengalami kejenuhan. Hal ini dikarenakan proses belajar serta rutinitas yang cenderung kaku serta tidak mengutamakan kreativitas setiap siswa disebabkan pola linier dalam kelas. Metode pembelajaran cenderung dilaksanakan sepersis mungkin seperti isi didalam buku, bahkan peserta didik dituntut

hafal titik dan koma, jika tidak sama dengan buku akan dianggap salah. Melihat kecenderungan potret pendidikan formal saat ini, outdoor learning dapat dihadirkan disekolah untuk memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran hingga menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan pula dengan penelitian Fauzi dan Degeng (2018) dengan menyajikan tantangan membuat peta konsep sebagaimana yang dilakukan dalam penelitian ini pada siswa akan memberikan pengalaman yang beragam dan bermakna.

Selanjutnya, upaya yang dilakukan dalam dalam penelitian ini memasukkan unsur perbaikan sikap dan karakter siswa dengan menanamkan kasih sayang dalam setiap langkah kegiatan pembelajaran. Hal ini berkontribusi dalam mengembangkan karakter positif dalam diri siswa seperti kerjasama, saling menyayangi, saling menghargai, optimis, peduli, mandiri dan tanggungjawab. Hal ini sejalan dengan penelitian Jannah & Fahlevi (2018). Kenyataan ini didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Putri, Suriansyah dan Wahdini (2019), Pratiwi dan Aslamiah (2018) yang mengemukakan bahwa pemberian parenting dalam proses pembelajaran berdampak pada sikap sosial siswa. Penelitian lain yang dikemukakan oleh Latifah, Wahyu dan Metroyadi (2019) dan Novitawati, Wamaungu dan Astuti (2018) juga mengisyaratkan bahwa kemandirian siswa sangat bergantung pada pemberian perhatian dari orang tua pada anak, dalam hal ini dilaksanakan oleh guru.

Temuan lain dalam penelitian ini adalah guru menggunakan pembelajaran berbasis TIK dengan menerapkan penggunaan smartphone, laptop, LCD dan layanan internet dalam proses pembelajaran untuk memperkuat dukungan data dari penggalian solusi yang sudah dirumuskan siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Suriansyah (2017) dan Asniwati (2017) bahwa penggunaan TIK dalam proses pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan kreativitas siswa, tetapi permasalahan saat ini kurang dari setengah jumlah sekolah yang menerapkan pembelajaran berbasis TIK. Sejalan dengan hal tersebut, Novitawati dan Heni Elyanoor (2015), Pratiwi (2018) juga memaparkan bahwa penggunaan media pembelajaran Audio Visual sebagai salah satu jenis dari TIK memberikan kontribusi peningkatan hasil belajar dan perbaikan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian serupa juga dikemukakan oleh Refianti (2017) bahwa

penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat menggugah semangat belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Peneliti menyimpulkan penerapannya kombinasi model *group investigation*, *numbered head together* dan *snowball throwing* pada siswa kelas V SDN Pangeran 1 Banjarmasin dapat terlaksana dengan baik dan mampu meningkatkan aktivitas guru dimana kriterianya sangat baik, meningkatkan aktivitas siswa secara bertahap hingga mencapai indikator keberhasilan secara klasikal lebih dari $\geq 82\%$ dimana kriterianya sangat aktif.

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memiliki saran (1) masukan dan pertimbangan bagi guru dalam menentukan atau memilih model pembelajaran yang inovatif dalam upaya peningkatan pelaksanaan pembelajaran di kelas; (2) Sebagai bahan masukan serta arahan kepala sekolah untuk pembinaan pengembangan profesi guru; (3) bagi peneliti lain Agar dapat diterapkan dan dikembangkan untuk kepentingan pendidikan. Bagian ini memuat secara ringkas hasil penelitian yang sinkron dengan rumusan masalah atau tujuan penelitian. Simpulan hendaknya tidak mengulang memuat data hasil penelitian berupa angka. Saran harus dibuat secara rinci dan ditujukan bagi siapa saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Agusta, A. A. R. (2017). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA EKOSISTEM DENGAN MUATAN IPA MENGGUNAKAN KOMBINASI MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY LEARNING, SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELLECTUALLY (SAVI) DAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) PADA KELAS 5B SDN SUNGAI MIAI 7 BANJARMASIN. *Paradigma*, 10(1).
- Agusta, A. R. (2018). Penerapan Strategi Outdoor Learning variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Kelas 5 SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *DISERTASI dan TESIS Program Pascasarjana UM*.
- Agusta, A. R. (2018, December). Improving the Student's Cooperation and Environmental Care Skill using Outdoor Learning Strategy Outbound Variation. In *1st International Conference on Creativity, Innovation and Technology in Education (IC-CITE 2018)*. Atlantis Press.

- Agusta, A. R., Setyosari, P., & Sa'dijah, C. (2018). Implementasi Strategi Outdoor Learning Variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(4), 453-459.
- Amelia, R. (2018a). PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS LAPORAN PERCOBAAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL INOVASI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR*, 2(1).
- Amelia, R. (2018b). The Application of Problem Based Learning (PBL) Approach for Elementary Schools Teachers. *1st International Conference on Creativity, Innovation and Technology in Education (IC-CITE 2018)*. Atlantis Press.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmawan, J. (2018, November 27). *Menjadi Guru Era Pendidikan 4.0*. Dipetik Mei 12, 2019, dari <https://aceh.tribunnews.com/2018/11/27/menjadi-guru-era-pendidikan-40>
- Elyanoor, N. H. (2017). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA KONSEP ENERGI PANAS DAN BUNYI MELALUI KOMBINASI MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING DAN MAKE A MATCH DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IV SDN SEBERANG MESJID 5 BANJARMASIN. *Paradigma*, 10(2).Asniwati, Fauzi, Z. A., & Fikri, H. (2018). Improving Learning Activities Using a Combination of Mind Mapping Model, Think Pair Share and Teams Game Tournament. *1st International Conference on Creativity, Innovation, Technology in Education (IC-CITE 2018)* . 274, pp. 318-322. Banjarmasin: Atlantis Press.
- Fauzi, A. Z. A. (2017). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN MATERI KEPUTUSAN BERSAMA MELALUI MODEL MIND MAPPING YANG DIVARIASI DENGAN ROLE PLAYING DI KELAS V SDN TELUK TIRAM 2 BANJARMASIN. *Paradigma*, 9(2).
- Fauzi, Z. A. (2016). PENGEMBANGAN CERITA ANAK BERWAWASAN BUDI PEKERTI BAGI PENDIDIKAN KARAKTER. *Prosiding SEMNAS PS2DMP ULM*, 2(1), 77-81.
- Fauzi, Z. A. (2019). Pengaruh pembelajaran kontekstual berbasis mind mapping terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Mawar 2 Banjarmasin. *SKRIPSI Mahasiswa UM*.
- Fauzi, Z. A., & Degeng, I. N. S. (2018). Implementation of Mind Mapping Learning Model to Improve Learning Outcomes of Civil Education. *Journal of K6, Education, and Management*, 1(3).
- Fauzi, Z. A., & Fikri, H. (2018, December). Improving Learning Activities Using a Combination of Mind Mapping Model, Think Pair Share and Teams Game Tournament. In *1st International Conference on Creativity, Innovation and Technology in Education (IC-CITE 2018)*. Atlantis Press.
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, P. A., SURIANSYAH, A., & Ngadimun, N. (2019). Relationship Between Interpersonal Intelligence and Emotional Intelligence with Teacher Performance of MTsN in Banjarmasin City. *Journal of K6, Education and Management*, 2(1), 71-77.
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jannah, F. (2015). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Prosiding SEMNAS PS2DMP ULM*, 1(2), 19-24.
- Jannah, F. (2015). INOVASI PENDIDIKAN DALAM RANGKA PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Prosiding SEMNAS PS2DMP ULM*, 1(1).
- Jannah, F. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DIPADU INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 2 TELANG KABUPATEN HULU SUNGAI TENGAH. *Paradigma*, 10(1).
- Jannah, F., & Fahlevi, R. (2018, December). Strengthening The Pancasila Character Values in Forming The Character of Pancasila Generation. In *1st International Conference on Creativity, Innovation and Technology in Education (IC-CITE 2018)*. Atlantis Press.

- Metroyadi, M. (2017). *Upaya Mengembangkan Aspek Fisik Motorik Halus Anak (Meniru Melipat Kertas Origami 1-7 Lipatan) Melalui Media Gambar Dengan Kombinasi Model Explicit Instruction dan Metode Pemberian Tugas. Jurnal Pendidikan Prasekolah, 1(1)*.
- Metroyadi, M. (2017). Upaya Mengembangkan Aspek Nilai-Nilai Agama dan Moral (Menirukan Gerakan Ibadah Sholat) Melalui Model Picture and Picture dan Simulasi Pada Kelompok A TK Insan Azkia Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Prasekolah, 1(1)*
- Mujiati, M., Suriansyah, A., & Effendi, R. (2019). Effect of Academic Supervision and School Culture on Teacher's Teaching Quality in Public Islamic Senior High School Banjarmasin. *Journal of K6, Education and Management, 2(2)*, 126-132.
- Novitawati, N., Wamaungu, J. A., & Astuti, S. W. (2018). Developing Early Childhood Ability in Understanding Rules Using Combination of Role-Playing Model and Question-Answer Method Through Medium of Traffic Signs. *Journal of K6, Education, and Management, 1(2)*.
- Pratiwi, A. D. A. (2016). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN MATERI KEPUTUSAN BERSAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF GROUP INVESTIGATION (GI) VARIASI DENGAN MODEL SNOWBALL THROWING DAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA SISWA KELAS VSDN SUNGAI MIAI 2 BANJARMASIN. *Paradigma, 8(1)*.
- Pratiwi, D. A. (2018). Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemandirian. *DISERTASI dan TESIS Program Pascasarjana UM*.
- Pratiwi, D. A., & Sofiwati, N. (2018). Problem Solving Learning, Think Pair and Share. *1st International Conference on Creativity, Innovation, Technology in Education (IC-CITE 2018)* . 274, pp. 54-59. Banjarmasin: Atlantis Press.
- Pratiwi, D. A., Aslamiah, A., Sin, I., & Miliyawati, D. (2018). Efforts to Develop Religious and Moral Value Ability (Identify Know Salah Times) Using a Combination of Rhyming Method and Make A Match Model. *Journal of K6, Education and Management, 1(4)*, 25-34.
- Putri, O. M. (2017). Mengembangkan Kemampuan Anak Usia Dini Dalam Memahami Perilaku Mulia (Jujur, Penolong) Menggunakan Kombinasi Metode Bercerita, Metode Tanya Jawab Dan Model Examples Non Examples. *Jurnal Pendidikan Prasekolah, 1(1)*.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rahmatullah, M., Saleh, M., & Metroyadi, M. (2019). Contribution of the Principal Supervision and Work Motivation on Teacher Performance at Public High School in Barito Kuala District. *Journal of K6, Education and Management, 2(2)*, 118-125.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Suriansyah, A. (2013). *Panduan Penulisan Karya Ilmiah Program PG-PAUD dan PGSD Universitas Lambung Mangkurat*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Suriansyah, A., & Aslamiah. (2018). Teacher's Job Satisfaction On Elementary School: Relation To Learning Environment. *Bentham Open : The Open Psychology Journal, volume 11*, 123-130.
- Suriansyah, A., Sulaiman, Aslamiah, & Noorhafizah. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Banjarmasin: PT Raja Grafindo Persada.
- Suriansyah, A. (2017). Pengembangan Pembelajaran Berbasis TIK (Proses dan Permasalahannya). *Paradigma, 10(2)*.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

