

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN *CAROUSEL FEEDBACK*

Chatarina Novianti¹, Nining Sar'Iyyah²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Flores
Email : surinalabadhe@gmail.com

Abstrak : Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDK Roworeke 2 Ende terhadap proses pembelajaran IPA menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Ketuntasan hasil belajar IPA siswa hanya mencapai 40%, sedangkan 60% lainnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Oleh karena itu diperlukan upaya perbaikan, yaitu dengan penerapan model *carousel feedback*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *carousel feedback* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan, dilihat dari persentase ketuntasan klasikal yaitu 75% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II.

Kata Kunci: *Carousel Feedback*, hasil belajar, IPA.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berkualitas hanya dapat diwujudkan oleh guru yang memiliki kemampuan unggul dan motivasi yang tinggi dalam melaksanakan kewajibannya. Melalui pembelajaran yang berkualitas akan menghasilkan lulusan yang berkualitas pula. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menggarisbawahi bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Masalah utama dalam pembelajaran IPA dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rerata

hasil belajar IPA peserta didik yang memprihatinkan. Hasil belajar yang memprihatinkan tentu merupakan dampak pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik. Artinya, bahwa proses pembelajaran dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya (Trianto, 2009:7). Apabila kita ingin meningkatkan hasil tentunya paradigma pembelajaran harus diubah. Orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru mestinya sudah harus berpusat pada siswa. Pendapat ini sejalan dengan pernyataan Hertiavi(2010) bahwa masih terdapat paradigma lama dalam pendidikan dewasa ini yaitu proses pembelajaran berjalan satu arah saja dan didominasi oleh guru. Kesalahan guru dalam memilih model pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang tertarik

pada pembelajaran sehingga berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar dan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar.

Rendahnya hasil belajar peserta didik, juga dialami oleh peserta didik kelas V SDK Roworeke 2 Ende. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan/ peneliti pada kelas V di SDK Roworeke 2 Ende ditemukan beberapa penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V adalah sebagai berikut. *Pertama*, metode mengajar guru kurang melibatkan peserta didik. Guru masih mendominasi pembelajaran sehingga interaksi hanya berlangsung satu arah. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang inisiatif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan. Peserta didik tidak terbiasa belajar secara mandiri untuk menemukan, mengembangkan dan menyampaikann ide atau gagasan baik dalam berinterkasi dengan peserta didik lain maupun guru. *Kedua*, kurangnya strategi dalam pemanfaatan pembelajaran berdampak pada kurangnya konsentrasi dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran. *Ketiga*, guru kurang menggali potensi peserta didik. *Keempat*, kegiatan pembelajaran kurang merangsang peserta didik untuk belajar aktif, yang pada akhirnya berakibat hasil belajarnya tidak optimal karena peserta didik tidak mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan baik.

Menghadapi permasalahan di atas, banyak hal yang dapat guru lakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa dan membangkitkan aktivitas belajar siswa. Salah satunya adalah dengan mengganti model atau pun metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Daryanto (2013:58) salah satu gambaran pengajar yang profesional adalah mereka yang mampu menciptakan, memperkaya, dan menyesuaikan metode mengajarnya untuk menarik dan memelihara minat peserta didik. Dengan perkataan lain, untuk meningkatkan prestasi belajar siswa diperlukan peran guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih baik, menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah model pembelajaran kooperatif *carousel feedback*. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Pemilihan model pembelajaran *carousel feedback* karena model pembelajaran ini dapat mengarahkan siswa dalam berpikir kritis serta mampu bertindak aktif dan mandiri. Model pembelajaran *carousel feedback* dapat melatih siswa menghadapi berbagai masalah nyata, melalui proses mencari data sampai

memberikan ide/gagasan dan umpan balik kepada kelompok lain.

Pemilihan model pembelajaran *carousel feedback* karena model pembelajaran ini dapat mengarahkan siswa dalam berpikir kritis serta mampu bertindak aktif dan mandiri. Model pembelajaran *carousel feedback* dapat melatih siswa menghadapi berbagai masalah nyata, melalui proses mencari data sampai memberikan ide/gagasan dan umpan balik kepada kelompok lain. Menurut Kagan dan Kagan (2009) *carousel feedback* direkomendasikan untuk mengembangkan keterampilan sosial, keterampilan berkomunikasi, pengetahuan, pemrosesan informasi, dan keterampilan berpikir. Setiap kelompok secara bergiliran berotasi ke kelompok lain untuk mencermati, mengkritisi, dan memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok lain. Model ini juga sesuai dengan karakteristik siswa SD yang suka bergerak dan bermain. Dalam pembelajaran dengan model tersebut, siswa berpindah dari satu kelompok ke kelompok lain untuk memberikan *feedback*, sehingga suasana pembelajaran akan terasa menyenangkan.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara bersiklus. Pelaksanaan PTK mengacu pada model siklus PTK oleh Kemmis dan Taggart. Setiap siklus terdiri dari atas: 1) *planning* (perencanaan), 2) *acting & observing* (pelaksanaan dan observasi), dan 3)

reflecting (refleksi). Hasil refleksi kemudian digunakan untuk memperbaiki perencanaan (*revise plan*) berikutnya. Jenis penelitian ini dirancang dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bentuk guru sebagai peneliti, maka peneliti bekerja sebagai guru kelas yang merencanakan tindakan, mempersiapkan tindakan, melaksanakan tindakan, dan melaporkan hasil penelitian.

Subjek dalam penelitian yang akan diteliti yaitu siswa kelas V SDK Roworeke 2 Ende tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 23 siswa. Terdiri dari 11 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Data yang diperlukan yaitu (1) penerapan model pembelajaran *carousel feedback*, (2) hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, tes, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Penerapan Model Pembelajaran *Carousel Feedback*

Penerapan pembelajaran kooperatif model *carousel feedback* ini dilaksanakan mulai September 2022 yang dibagi menjadi dua siklus. Skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *carousel feedback* yang diterapkan guru di kelas V SDK Roworeke 2 Ende terlaksana sepenuhnya dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi penerapan model

pembelajaran *carousel feedback*. Berdasarkan data yang diperoleh dari instrumen tersebut, ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran *carousel feedback* pada kedua siklus sudah berlangsung maksimal. Pada siklus I, ketercapaian pelaksanaan model pembelajaran *carousel feedback* adalah 71,75%. Setelah beberapa perbaikan dalam pelaksanaan, maka pada siklus II pelaksanaan model tersebut mengalami peningkatan, yaitu mencapai 95%.

Pada saat pembelajaran awalnya siswa berdiskusi secara berkelompok, kemudian berotasi ke kelompok lain untuk mencermati, memberikan umpan balik kepada kelompok lain yang dituliskan dalam lembar *feedback*. Setelah rotasi tersebut, semua kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mencermati umpan balik dari kelompok lain. Hal tersebut sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran *carousel feedback* dikembangkan oleh Spencer Kagan. Menurut Kagan dan Kagan (2009), *carousel feedback is students interact simultaneously to share ideas of projects. Presentation structures allow efficient sharing of ideas, solutions, or projects.*

2. Penerapan Model Pembelajaran *Carousel Feedback* dapat Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah menerima suatu pengetahuan yang ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Untuk mencapai hasil belajar yang baik,

terdapat banyak faktor yang mempengaruhi baik faktor internal maupun faktor eksternal.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDK Roworeke 2 Ende pada mata pelajaran IPA dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *carousel feedback*. Penerapan model pembelajaran *carousel feedback* sudah berjalan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar IPA siswa, yang dilihat dari nilai akhir setiap siklus. Pada pra tindakan terdapat 7 siswa yang tuntas dalam belajar, siklus I terdapat 9 siswa yang tuntas dalam belajar, dan siklus II terdapat 11 siswa yang tuntas dalam belajar.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

Nilai	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
	f	%	F	%	f	%
≥ 70	6	50	9	75	11	92
< 70	6	50	3	25	1	8
Jumlah	12	100	12	100	12	100

Model pembelajaran *carousel feedback* menuntut siswa untuk lebih memahami materi pelajaran dengan cara memberikan *feedback*, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Begitu juga dengan pernyataan teori dari Kagan & Kagan (2009), *carousel feedback is students interact simultaneously to share idea of projects. Presentation structures allow efficient sharing of ideas, solutions, or projects.* Selama proses ini siswa bekerjasama untuk menghasilkan tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan, merenungkan tanggapan yang dihasilkan, dan memberikan tanggapan kepada kelompok lain. Siswa yang awalnya hanya diam dan tidak memberikan

tanggapan dengan melihat temannya yang lain memberikan tanggapan akan ikut bekerjasama untuk memberikan tanggapan terhadap kelompok lain.

Penerapan model ini dipandang efektif karena memberikan ruang partisipasi yang besar kepada siswa dalam proses pembelajaran. Anggota kelompok yang terbentuk tidak terlalu banyak sehingga ketika berdiskusi tidak ada yang bermain sendiri, siswa aktif dan berpengaruh terhadap hasil belajar yang menjadi baik. Pernyataan ini didukung oleh Silberman (2009: 151) mengemukakan bahwa "salah satu cara terbaik untuk mengembangkan belajar yang aktif adalah memberikan tugas belajar yang diselesaikan dalam kelompok kecil siswa."

3. Tanggapan Siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran *Carousel Feedback*

Model pembelajaran *carousel feedback* digunakan sebagai tindak perbaikan dalam penelitian ini terbukti menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara siswa tentang tanggapan siswa kelas V SDK Roworeke2 Ende terhadap penerapan model pembelajaran *carousel feedback*.

Penerapan model tersebut sangat menarik dan memudahkan siswa untuk menyelesaikan pekerjaannya. Dengan adanya bantuan dari kelompok lain, masalah suatu kelompok bisa diatasi. Model tersebut dipandang menarik karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan dari guru, tetapi siswa sendiri mencari informasi dari siswa lain dan berpikir sendiri untuk menyelesaikan

pekerjaannya. Hasil wawancara beberapa siswa diperoleh informasi siswa merasa senang dengan pembelajaran berbeda. Pada saat siswa ditanya tentang: "Hal-hal apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran IPS tadi?". Siswa A yang merupakan salah satu siswa perempuan menjawab, "Belajar IPS jadi tidak membosankan karena berdiskusi dengan teman, berkunjung ke kelompok, dan mengerjakan tugas jadi lebih ringan". Siswa B, yang merupakan salah satu siswa laki-laki menambahkan, "Biasanya cuma mendengarkan penjelasan guru jadi membosankan, tapi karena sekarang bisa berkunjung ke kelompok lain seperti bermain, pembelajaran menjadi menyenangkan". Siswa menyenangi model pembelajaran yang diterapkan karena secara aktif melakukan kegiatan belajar, diberikan *reward* bagi yang aktif, berbagi bersama teman sekelasnya, menjawab pertanyaan teman pada saat diskusi kelas, dan mengajukan pertanyaan ketika kelompok lain presentasi. Menurut siswa dengan penerapan model *carousel feedback* mengerjakan tugas menjadi lebih mudah karena dikerjakan bersama kelompok. Hal tersebut didukung dengan pernyataan dari Sanjaya (2006:134), bahwa proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Potensi tersebut dapat berkembang jika siswa terbebas dari rasa takut, dan menegangkan. Oleh karena itu perlu diupayakan agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan (*enjoyful learning*).

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *carousel feedback* yang dilakukan terdiri dari langkah-langkah: siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mengerjakan tugas, berotasi ke kelompok lain untuk mengkritisi dan meninggalkan umpan balik sampai waktu yang ditentukan guru, dan meninjau kembali umpan balik yang diterima tersebut. saat diskusi sehingga terlihat lebih semangat. Hasil belajar siswa kelas V SDK Roworeke 2 Ende juga mengalami peningkatan . Dari nilai tes akhir setiap siklus. Rata-rata nilai akhir siswa pada pra tindakan mencapai 60, pada siklus I mencapai 71, dan pada siklus II mencapai 78,2. Pada pra tindakan terdapat 7 siswa yang tuntas dalam belajar, siklus I terdapat 10 siswa yang tuntas, dan siklus II terdapat 13 siswa yang tuntas. Tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran *carousel feedback* sangat positif. Hasil wawancara dengan siswa diperoleh informasi siswa merasa senang dengan pembelajaran berbeda. Siswa menyukai model pembelajaran yang diterapkan karena dapat aktif melakukan kegiatan belajar, diberikan *reward* bagi yang aktif, berbagi bersama teman sekelas, menjawab pertanyaan teman pada saat diskusi kelas, dan mengajukan pertanyaan ketika kelompok lain presentasi.

SARAN

1. Penggunaan model pembelajaran *carousel feedback* dalam pembelajaran IPA hendaknya perlu dikembangkan untuk memperbaiki kekurangan agar memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

Peneliti lain diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dengan menggabungkan atau mengkolaborasikan dua model pembelajaran yang berbeda dengan media pembelajaran yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas: Filosofi, Metodologi, dan Implementasinya*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Araban, S. et al. 2012. *Study of Cooperative Learning Effects on Self-Efficacy and Academic Achievement in English Lesson of High School Students*. *Journal of Basic and Applied Scientific Research*, 2(9)8524-8526.
- Barnawi & Arifin, M. 2012. *Kinerja Guru Profesional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Bonwell, Charles C. 2000. *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. Artikel Workshop. Tersedia: www.active-learning-site.com
- Daryanto. 2013. *Standar Kompetensi dan Penilaian Kinerja Guru Profesional*. Yogyakarta: Gava Media
- Hertiavi, M. A. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP*. *Jurnal Penelitian*. Tersedia: [http://:www.Scholar.google.co.id](http://www.Scholar.google.co.id) (akses: 23 Oktober 2013)
- Kagan, S. & Kagan, M. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente: Kagan Publishing.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group
- Sudjana, N. 1994. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya