

PENERAPAN PENDEKATAN IMAJINATIF MENGGUNAKAN GERAKAN TANGAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS II SDN SAMBIKEREP V/613 SURABAYA

Fachria Adhiany

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (email: fachriaadhiany@gmail.com)

Supriyono

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Di kelas II SDN Sambikerep V No. 613 Surabaya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang membutuhkan hafalan (ips dan pkn) merupakan urutan terbawah dari semua mata pelajaran yang diajarkan di kelas II. Diketahui dari ulangan harian yang dilakukan selama 2 kali, hasilnya baru mencapai rata-rata kelas 5,6. Padahal nilai KKM yang ditentukan adalah 7,0. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya: (1) Pembelajaran masih bersifat konvensional, (2) kurangnya motivasi, (3) alat peraga yang digunakan kurang menarik. Upaya yang dilakukan menggunakan imajinasi gerakan tangan diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN Sambikerep V/613 Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran materi melalui penggunaan alat peraga imajinasi gerakan tangan, (2) mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan imajinasi gerakan tangan, (3) mendeskripsikan peningkatan nilai belajar siswa dalam materi pembelajaran melalui penggunaan alat peraga imajinasi gerakan tangan. Penelitian tindakan kelas ini (PTK), dilaksanakan selama tiga siklus dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas II, indikator keberhasilan penelitian ini adalah (1) siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 . Sebanyak 80% atau lebih dan hasil belajar siswa sudah diatas atau sama dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 (2) presentase aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran $\geq 80\%$ (3) presentase seluruh siswa memberi respon sangat puas dan puas (jawaban a dan b) $\geq 80\%$ untuk setiap butir angket. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada materi pembelajaran (ips dan pkn) mencapai rata-rata 64,58 pada siklus I, 78,13 pada siklus II dan 80,41 pada siklus III. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga imajinasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut. Dari hasil pengamatan juga dapat dilihat adanya peningkatan aktivitas dalam pembelajaran.

Kata Kunci: imajinasi gerakan tangan, prestasi belajar.

Abstract: In class II SDN Sambikerep V / 613 Surabaya, student learning outcomes memorize is the lowest order of all subjects taught in class II. It is known that the daily test carried out for two times, the new results achieved 5,6 grade average. Though the value of this subject KKM 7,0. The low student learning outcomes is caused by several things, including: (1) Learning is still conventional, (2) lack of motivation, (3) props are used less attractive. Efforts made through the use of imagination expected to improve student achievement class 2 SDN Sambikerep V/613 Surabaya. The purpose of this study is (1) Describe the increased value of student learning use imagination by hand moved, (2) Describe the activities of teachers and students use imagination, (3) Describe student response when learning using imagination. This classroom action research (CAR), Which is done in three cycles. Subjects were student in grade 2, indicators of this research are: (1) students who obtained a value ≥ 70 was 80% or more and student are above or equal to a minimum completeness criteria (KKM) at 70, (2) percentage of teachers and students activities ini learning $\geq 80\%$, (3) percentage of all students give very satisfied responses ≥ 70 for each item questionnaire. The results showed that student learning out comes in ips and pkn at an average 6,4, 58 in the first cycle, 78,13 in the second cycle and 80,41 in the third cycle. Based of the results, that the use of imagination can improve student learning out comes on the subject from the observation can also be seen the increase in learning activity.

Keywords: imagination using hand moved, student achievement

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Peristiwa belajar mengajar banyak mengakar berbagai pandangan dan konsep. Oleh karena itu, perwujudan proses belajar mengajar dapat terjadi dalam berbagai model. "Proses belajar-mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar. Uzer Usman (2006, : 1) Mengatakan bahwa proses belajar-mengajar tersirat adanya satu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar.

Mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral. Berhasilnya pendidikan pada siswa bergantung pada pertanggung jawaban guru dalam melaksanakan tugas sebagai agen pembelajaran. Tugas guru dalam bidang kemanusiaan di sekolah harus dapat menjadikan dirinya sebagai orang tua kedua. Ia harus mampu menarik simpati para siswa. Rasa sayang dan perhatian guru terhadap siswanya menjadikan gaya tarik siswa untuk selalu belajar. Lain halnya jika sikap kita sebagai guru acuh-tak acuh, sering marah, banyak memberikan tugas, dan memaksa menghafalkan bahan pelajaran, ini akan menjadikan turunnya gairah belajar siswa. Sering kita melihat gaya mengajar guru yang selalu memaksa siswanya menghafalkan bahan pelajaran dengan alasan agar mereka bisa. Padahal, sesuatu yang dilakukan karena paksaan tidak akan membuat anak itu bisa dan pandai. Menurut Hernowo dalam pengantar buku *The Power of Emotional & Adversity Quotient for Teacher* karangan Dani Ronnie M mengatakan, bahwa potensi-potensi yang dimiliki seorang anak hanya dapat mencuat secara alamiah apabila anak-anak itu diberi kebebasan, tidak ditakuti atau diiming-iming sesuatu.

Dalam mata pelajaran IPS dan PKN banyak terdapat kata-kata sulit untuk dihafalkan, dan siswa dituntut untuk menghafalkan materi sekaligus memahaminya. Coba bayangkan! andai setiap guru masuk kelas menyuruh siswanya menghafal. Itu kan ibarat gelas kosong lantas diisi air terus menerus, lama kelamaan airnya pun meluber. Akan tetapi pada kenyataan siswa sering merasa terbebani dan kesulitan untuk menghafal dan memahaminya. Yang jelas menghafal dengan cara paksa atau tergesa-gesa tidak akan membantu. Sebab cara kerja yang demikian itu hanya bisa diserap otak secara sekejap atau *short time memory*. Salah satu materi mata pelajaran IPS dan PKN kelas II yang dirasa siswa cukup sulit untuk dihafal dan dipahami adalah materi dokumen dan koleksi benda berharga dan hidup bergotong royong.

Karena yang menjadi subjek dan objek pembelajaran adalah siswa sekolah dasar, maka pemilihan metode

pengenalan dan pembelajaran untuk materi sangatlah menentukan, apabila metode yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak sesuai dengan kemampuan dan kegemaran siswa, maka siswa akan merasa bosan dan akhirnya malas untuk mengikuti pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak tersampaikan.

Sejalan dengan hal tersebut dalam setiap pembelajaran, guru perlu mengupayakan siswa untuk memperoleh kemudahan dan kesenangan saat pembelajaran. Selama ini pembelajaran di SDN Sambikerep V/613 masih kurang memotivasi keaktifan siswa sehingga banyak siswa yang tidak mencapai KKM yang ditentukan, hal ini disebabkan cara yang biasanya dilakukan guru dalam menghafal (menyampaikan pembelajaran) membosankan. Siswa menulis materi dipapan tulis dan dipaksa untuk menghafal dan memahaminya. Menurut Adi W. Gunawan (2006 : 99) Pembelajaran di sekolah hanya menekankan pada *parrot learning* artinya anak hanya disuruh menghafal. Sedangkan pada mata pelajaran IPS dan PKN siswa dituntut untuk menghafalkan materi sekaligus memahaminya. Pada kenyataannya setelah siswa berada di lingkungan rumah, mereka banyak menghabiskan waktu dengan bermain. Bagi mereka berdiam diri di rumah dengan setumpuk pelajaran yang harus dihafal dan dipahami adalah hal yang membosankan. Raport Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdapat nilai KKM yang harus dicapai siswa. Faktor penentu KKM meliputi : tingkat kemampuan rata-rata peserta didik, kompleksitas kompetensi serta kemampuan sumber daya pendukung meliputi warga sekolah, sarana dan prasarana dalam penyelenggaraan pembelajaran. Satuan pendidikan diharapkan meningkatkan kriteria ketuntasan belajar secara terus menerus untuk mencapai ketuntasan ideal. Untuk mencapai semua itu, seorang guru dituntut lebih profesional dalam merencanakan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas penulis sangat prihatin dengan kondisi ini. Namun karena sistem menuntut kemampuan memahami yang baik agar bisa mengerjakan tes secara maksimal, maka penulis ingin mencari suatu cara untuk mempermudah siswa menghafal dan memahami materi yang disampaikan guru dengan pendekatan imajinatif menggunakan gerakan tangan. Pendekatan imajinatif dipilih penulis sebagai kiat untuk meningkatkan kemampuan menghafal siswa. Ketika menghafalkan pelajaran, guru mengajak mereka berimajinasi atau berkhayal untuk membayangkan sesuatu. Penulis berharap dengan pendekatan ini dapat menciptakan suasana belajar yang ramah bagi siswa.

Berangkat dari latar belakang masalah di atas, dapat penulis rumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

(1) Bagaimanakah aktivitas guru dalam penerapan pendekatan imajinasi menggunakan gerakan tangan untuk

meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN Sambikerep V / 613 Surabaya ? (2) Bagaimanakah aktivitas siswa dalam penerapan pendekatan imajinasi menggunakan gerakan tangan untuk meningkatkan prestasi belajarnya ? (3) Bagaimana hasil belajar siswa kelas II SDN Sambikerep V/613 dengan menggunakan pendekatan imajinatif gerakan tangan pada saat pembelajaran ? (4) Bagaimana respon siswa kelas II SDN Sambikerep V / 613 Surabaya dalam penerapan pendekatan imajinasi gerakan tangan ?

Berdasarkan pertanyaan pada rumusan masalah, tujuan penelitian adalah : (1) Untuk mengetahui aktivitas guru pada penerapan pendekatan imajinasi menggunakan gerakan tangan dalam usaha meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN Sambikerep V / 613 Surabaya. (2) Untuk mengetahui aktivitas siswa pada penerapan pendekatan imajinasi menggunakan gerakan tangan dalam usaha meningkatkan prestasi belajarnya. (3) Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II SDN Sambikerep V / 613 Surabaya dalam penggunaan pendekatan imajinasi gerakan tangan saat pembelajaran. (4) Untuk mengetahui respon siswa kelas II SDN Sambikerep V / 613 Surabaya dalam penerapan pendekatan imajinasi gerakan tangan.

Manfaat Penelitian bagi siswa adalah : (a) Meningkatnya hasil belajar pada siswa kelas II SDN Sambikerep V / 613 Surabaya ? (b) Meningkatnya motivasi belajar pada siswa kelas II SDN Sambikerep V / 613 Surabaya. (c) Meningkatkan rasa percaya diri. Sedangkan bagi guru adalah : (a) Meningkatkan gairah dalam pelaksanaan proses pembelajaran. (b) Meningkatkan kualitas pembelajaran karena dengan kegiatan PTK ini guru lebih terampil menggunakan media pembelajaran. Bagi Sekolah hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan dan kontribusi positif bagi sekolah sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat dijadikan model pembelajaran oleh guru sekolah dasar lain dalam pembelajaran.

Pendekatan imajinatif diartikan sebagai cara menggunakan imajinasi (*bersifat khayal*) yaitu *daya pikir untuk membayangkan kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang (khayalan)*. (Budiono, 2005: 194). Secara keseluruhan “ Pendekatan imajinatif dalam “meningkatkan prestasi belajar diartikan sebagai suatu cara menggunakan imajinasi untuk menjadi lebih berkembang.

Penulis memilih kelas II SDN Sambikerep V Surabaya sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan Penulis adalah guru kelas II SDN Sambikerep V Surabaya dan Penulis bisa konsentrasi penuh ketika penelitian dilaksanakan.

Keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut : subyek yang dijadikan penelitian adalah siswa kelas II

SDN Sambikerep V Surabaya. Populasi terbatas pada siswa kelas II SDN Sambikerep V Surabaya, Instrumen pengumpulan data dikembangkan sendiri oleh peneliti dan belum divalidasi oleh pakar pendidikan sehingga masih sangat mungkin terdapat kelemahan.

Otak adalah sesuatu yang unik untuk dipelajari dan disimak, sebab di dalam otak banyak misteri yang hinggasekarang belum banyak terungkap. Otak manusia memiliki berat sekitar 1,5 kg atau sekitar 2% dari berat tubuh dan dioperasikan dengan bahan bakar glukosa dan oksigen. (Adi W. Gunawan, 2005:20). Menurut otak triune, otak kita sebenarnya terdiri dari 3 bagian otak yaitu :

(1) Otak reptile , (2) otak mamalia, dan (3) otak neocortex,yang masing-masing berkembang sesuai dengan tahap evolusi manusia. (Adi W. Gunawan, 2007:58).

Otak reptile berkembang menjadi otak mamalia didalamnya terdapat system limbic yang terdiri dari amygdala, hippocampus, thalamus dan hypothalamus. Otak mamalia ini berperan dalam mengatur kebutuhan akan keluarga, strata social, dan rasa memiliki. Otak ini juga memberikan arti pada suatu emosi atau kejadian. Selain itu, otak mamalia juga berperan dalam mengendalikan system kekebalan tubuh , hormone, dan memori jangka panjang.

Robert Ornstien menemukan dua sisi otak yang dihubungkan oleh jaringan sel saraf yang luar biasa kompleknya yang disebut corpus callosum. Sedangkan Zaedal dapat menemukan setiap hemisfer (belahan otak besar) berisi kemampuan lebih banyak dari yang diperkirakan sebelumnya. Setiap hemisfer memiliki rentan aktifitas yang jauh lebih luas dan cerdas (Suroso,2004:3)). Berikut ini table masing-masing hemisfer :

Tabel 1
Hemisfer Otak

Hemisfer Kiri	Hemisfer Kanan
Logika	Imaginasi
Tulisan	Musik
Angka	Warna
Hitungan	Emosi
Urutan	Bentuk
Analisa	Kreatifitas

Rukky Santoso (dalam Suroso, 2004 : 4 - 6) memberikan karakter masing – masing belahan sebagai berikut :

Tabel 2
Karakter Otak Kiri

Karakter	Ciri Otak Kiri
Rasional	Orientasi terhadap hal yang sudah terjadi
Mathematis	Orientasi pada hal yang bisa dihitung
Analitis	Kecenderungan menganalisa
Detailed	Kecenderungan pada hal yang detail
Controlled	Kecenderungan mengontrol
Objective	Orientasi pada tujuan
Realistis	Kecenderungan pada hal yang nyata
Dominant	Kecenderungan pada maksimalisasi
Worldly	Kecenderungan pada hal-hal jasmani
Directed	Kecenderungan melakukan langsung
Active	Kecenderungan melakukan lebih dulu
Reading	Kemampuan membaca
Writing	Kemampuan menulis
Naming	Kemampuan memberikan identitas
Sequential	Orientasi pada tahapan
Ordering	Orientasi pada perintah
Explicit	Kecenderungan pada ketegasan
Verbal	Kecenderungan pada lisan
Successive	Kecenderungan berurutan
Speech	Kemampuan berkata-kata
Deductive	Kecenderungan menyimpulkan
Convergent	Kecenderungan menghimpun
Eye	Orientasi pada indra

Tabel 3
Karakter Otak Kanan

Karakter	Ciri Otak Kanan
Relation	Orientasi pada hubungan – hubungan
Special	Orientasi ruang dan bentuk dimensi
Musical	Kemampuan mengerti music
Acoustic	Kecenderungan menyerap bunyi
Holistic	Pandangan yang menyeluruh
Multiple	Kecenderungan pandangan
Artistik	Orientasi pada keindahan
Symbolic	Orientasi pada symbol-symbol
Imaginative	Kecenderungan berimajinasi
Simultaneous	Kecenderungan secara tetap
Continuous	Tindakan yang berlanjut
Intuitive	Orientasi penggunaan intitusi
Creative	Orientasi pada kreativitas
Minor-Quiet	Kecenderungan selalu bergerak
Timess	Tidak terikat waktu
Spiritual	Orientasi pada kejiwaan
Divergent	Kecenderungan berbeda

Metaphoric	Kemampuan pada hal-hal tak nyata
Qualitative	Orientasi pada kualitas
Subjective	Orientasi pada proses
Receptive	Orientasi pada sikap membuka diri
Horizontal	Orientasi pada pemikiran menyamping
Synthetic	Kecenderungan meniru
Concrete	Kecenderungan pada hal konkret
Facial Recognition	Kemampuan pengenalan tampilan
Corapochensiv e	Orientasi berfikir luas
Implusive	Kemampuan bertindak tanpa rencana
Percection of abstract patterns	Persesi pada pola-pola abstrak
Emotional	Orientasi pada otak emosional
Existential	Kemampuan menampilkan diri

Pengelompokan diatas memperlihatkan bahwa antara otak kiri dan otak kanan memiliki karakter yang berbeda. Pada pengajaran sekarang dan dahulu, lembaga pendidikan cenderung untuk menggunakan otak kiri dan mengabaikan otak kanan. Untuk itu penulis mencoba pada penelitian ini lebih menekankan pada trik atau metode pembelajaran menggunakan imajinasi.

Menurut Frankl (dalam Hernowo, 2004), ada 4 kekuatan dahsyat didalam diri manusia pertama, *self awareness* (kesadaran diri), kedua, *conscience* (hati nurani), ketiga, *independent will* (kehendak bebas atas kemampuan untuk memilih) dan keempat *imagination* (daya imajinasi). Imajinasi adalah daya hebat yang dapat menerbangkan pikiran ke tempat yang sangat jauh. Berkaitan dengan anak didik, Hernowo menyatakan bahwa ketika anak-anak menginjak sekolah dasar hingga perguruan tinggi, daya imajinasi anak didik jarang digarap kuat. Tak ada mata pelajaran yang berhubungan dengan imajinasi. Padahal imajinasi ini diperlukan untuk membuat seorang anak berani menatap masa depan, berani membayangkan kelak ingin menjadi orang sukses seperti apa. Dan imajinasi juga sangat berperan penting dalam merumuskan cita-cita.

Imajinasi adalah daya hebat yang dapat menerbangkan pikiran ke tempat yang sangat jauh. (Hernowo, 2006: 29 – 31).

Penggunaan imajinasi membantu mengingat karena ia membuat segala sesuatu tampak lebih menarik. Semakin menarik akan semakin mudah diingat, demikian menurut Buzan. Bagaimana mungkin semua ini terjadi? Pada kebanyakan kasus, orang-orang itu menggunakan Alat

Ingat Ajaib untuk membantu mereka mengingat segala sesuatunya. Semua Alat Ingat Ajaib menggunakan dua pemain utama dari ingatan yaitu : imajinasi dan asosiasi.

Jika ingin mengingat sesuatu, maka hanya perlu mengasosiasikannya (mengaitkannya) dengan sesuatu yang sudah diketahui, dengan menggunakan imajinasi (Buzan, 2007 : 8).

Jangan sepelekan imajinasi anak. Siapa tahu imajinasi itu adalah awal ide brilian yang kelak bisa diwujudkan. Siapa tak kenal Habibie ? Dari salah satu biografinya terungkap, sejak kecil, mantan presiden RI ini senang menggambar pesawat. Bahkan, ia selalu berkata, bila besar ingin membuat pesawat. Siapa sangka, dari sekadar membuat coretan pesawat hasil imajinasi dan selalu berceles tentang pesawat, akhirnya Habibie dikenal sebagai perancang bangun pesawat. Salah satu rancangannya yang terkenal dan diakui oleh dunia internasional adalah VTOL (*Vertical Take Off & Landing*) Pesawat Angkut DO-31. Dari cerita di atas, kata Talago, orang tua bisa belajar, ide seorang anak bukan tak mungkin kelak bakal bisa diwujudkan. "Habibie pasti mendapat respons positif dari orang tuanya, sehingga dia terpacu untuk mewujudkan idenya tersebut. Meski ide tersebut diwujudkan setelah dewasa, tetapi hal ini menunjukkan bahwa ide anak bukan berarti sekadar bualan yang tak mungkin." Makanya, saran Talago, orang tua jangan pernah menyepelekan ide-ide anak, betapa pun ide itu kelihatan muskil di mata orang dewasa. Buat anak, tak ada yang mustahil. Yang mereka tahu, mereka punya imajinasi-imajinasi yang ingin dibagi pada orang lain. Dan orang yang terdekat, tentulah ayah-ibunya. Manfaat imajinasi sebagai berikut:

(1) Terampil Berkomunikasi (2) Mahir Menganalisa & Kreatif (3) Mampu Bersaing (4) Mandiri & Percaya Diri (<http://danang.wordpress.com/2006/07/27/1>)

Prestasi belajar banyak diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam jangka waktu tertentu. Prestasi belajar pada umumnya dinyatakan dalam angka atau huruf sehingga dapat dibandingkan dengan satu kriteria (Prakosa, 1991). Prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan yang diperoleh siswa selama proses belajarnya. Keberhasilan ini ditentukan oleh berbagai factor yang saling berkaitan. Menurut Dimiyati Mahmud (1989 : 84-87), mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa mencakup faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yang terdiri dari N. Ach (*Need For Achievement*) yaitu kebutuhan atau dorongan atau motif untuk berprestasi.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar si pelajar. Hal ini dapat berupa sarana prasarana, situasi

lingkungan baik itu lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Di dalam kamus besar Bahasa Indonesia, hafalan mempunyai arti atau makna sesuatu yang di hafalkan, dapat mengucapkan diluar kepala (tanpa melihat buku atau catatan lain). Seseorang belum dikatakan hafal apabila ia tidak mampu mengucap kembali suatu materi yang sudah dipelajari dengan bantuan alat lain, semisal buku, catatan kecil, dan lain sebagainya. Menghafal merupakan kemampuan memadukan cara kerja kedua otak yang dimiliki oleh manusia yaitu otak kiri dan otak kanan. Perlu diketahui bahwa manfaat dan kapasitas memori manusia sungguh luar biasa, otak kita mampu menyimpan milyaran informasi. menurut Suroso (2004:108) yang mengutip pendapat dari Hunter, ahli psikologi mengatakan bahwa seseorang memiliki memori yang baik bila ia mampu melakukan sesuatu dari berbagai aktivitas, misalnya membaca buku dan menceritakannya kembali, mengingat kembali masa kecilnya, dan lain sebagainya.

Terkadang, informasi yang pernah masuk dalam memori kita sulit untuk dimunculkan. Akan tetapi bukan berarti informasi yang sudah masuk tersebut hilang atau sudah tidak ada, namun sulit kita temukan. Untuk itu perlu adanya teknik saat kita memasukkan sebuah informasi kedalam memori kita. Teknik memori adalah teknik memasukkan informasi kedalam otak yang sesuai dengan cara kerja otak / *brain based technique* (Adi W. Gunawan, 2007:108). Lalu bagaimana cara kita memasukkan informasi kedalam otak kita ? berikut ini ada beberapa teknik menghafal yang diambil dari *Genius Learning Strategy* : (1) Tidak masuk akal / ekstrem berlebihan (2) Penuh dengan warna (3) Multi sensori (melibatkan lebih dari satu panca indra) (4) Bersifat humoris (5) Melibatkan irama atau music (6) Melibatkan emosi (7) Tindakan aktif (8) Gambar tiga dimensi (9) Menggunakan asosiasi (10) Imajinasi (11) System loci (12) Simbol (13) Rumus angka dan kata kunci. Dari beberapa teknik di atas, jika kita gunakan untuk memasukkan ke sebuah informasi kedalam otak akan masuk dalam memori jangka panjang. Teknik menghafal yang demikian tersebut, lebih di kenal dengan sebutan *mnemonics* (Suroso, 2004: 112).

Manfaat menghafal antara lain : (1) Menghafal Daya Ingat (2) Melatih Konstruksi (3) Menumbuhkan Kepercayaan Diri (4) Melatih Kemampuan Berbahasa

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan oleh guru didalam kelas secara siklus dalam rangka memecahkan masalah sampai masalah itu terpecahkan.

Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas II SDN Sambikerep V/613 Surabaya. Jumlah siswa kelas II SDN Sambikerep V Surabaya sebanyak 29 siswa, terdiri dari 17 putra dan 12 putri. Sedangkan guru kelas II berjumlah 1 orang. Peneliti memilih kelas II karena penguasaan materi IPS dan PKN terutama dalam hal menghafal masih kurang sehingga belum mencapai KKM yang ditentukan. Pemilihan lokasi dilakukan dengan pertimbangan bahwa pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan pembelajaran yang konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sambikerep V Surabaya, yang berlokasi di daerah Kelurahan Sambikerep Kecamatan Sambikerep Kota Surabaya, tepatnya di Jl. Raya Sambikerep No 41 Surabaya.

Pelaksanaan penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam beberapa siklus. Pelaksanaan penelitian ini akan berhenti jika berhasil mencapai tujuan. Tiap siklus dua kali pertemuan, pertemuan pertama digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran sedangkan pertemuan kedua untuk evaluasi. Tiap siklus dilaksanakan sesuai indikator keberhasilan yang ingin dicapai yaitu penelitian dianggap berhasil apabila siswa memperoleh nilai 70 sebanyak 80 % atau lebih dan hasil belajar siswa sama dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Evaluasi pada semua siklus menggunakan teknik penilaian individu (performen). Penilaian individu adalah suatu teknik penilaian dimana peserta didik diminta untuk menilai dirinya sendiri berkaitan dengan status, proses, dan tingkat pencapaian kompetensi yang dipelajari. (Depdiknas, 2006: 27).

Tahap perencanaan tindakan meliputi refleksi awal. Pada kegiatan ini peneliti mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang ada dalam pembelajaran materi dokumen pada kelas II SDN Sambikerep V Surabaya. Berdasarkan hasil observasi pada kelas tersebut diperoleh kesimpulan bahwa nilai siswa dalam pembelajaran masih dibawah KKM. Hal tersebut disebabkan siswa malas menghafal dan model pembelajaran yang kurang menarik.

Merumuskan masalah secara operasional dan menentukan alat peraga yang akan digunakan.

Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti membuat hipotesis pada siklus I jika pembelajaran IPS dan PKN materi dokumen dan gotong royong dilaksanakan dengan menggunakan imajinasi akan lebih baik.

Peneliti juga Menyusun rancangan tindakan sebagai berikut : (1) Mengidentifikasi masalah yang ada dikelas dan mencari teman sejawat untuk membantu menyelesaikan masalah. (2) Mendiskusikan dan mencari solusi terhadap permasalahan yang ada dengan teman sejawat. (3) Menentukan pendekatan yang akan digunakan dalam memecahkan masalah. (4) Mengidentifikasi standar kompetensi dasar kemudian peneliti membuat silabus dan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). (5) Menyiapkan format observasi, pedoman wawancara, dan tes hasil belajar.

Pada tahap pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan tahap perencanaan pembelajaran yang telah disusun. Pelaksanaannya dilakukan oleh guru kelas dalam hal ini peneliti dibantu oleh teman sejawat.

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung pengamatan dilakukan oleh teman sejawat. Selain itu pengamat juga mencatat hal-hal yang terjadi dikelas meliputi kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Refleksi pada penelitian ini ada 3 tahap yaitu refleksi 1, refleksi 2 dan refleksi 3. Refleksi 1 dilaksanakan setelah diperoleh data hasil dari pelaksanaan tindakan 1. Hasil refleksi 1 digunakan untuk menentukan langkah-langkah berikutnya sebelum masuk siklus 2. Sama halnya dengan refleksi 1, refleksi 2 dan 3 memuat semua gejala yang tampak pada setiap siklus sebagai akibat penerapan pendekatan imajinatif dalam usaha meningkatkan prestasi belajar siswa, baik gejala positif maupun negatif.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik observasi atau pengamatan, adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. (Narbuko, Achmadi, 2004: 70). Observasi dilaksanakan selama kegiatan menghafal berlangsung. Observer mengamati siswa untuk mengetahui apakah siswa mengalami kesulitan atau tidak dalam mengembangkan ketrampilan menghafalnya. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan imajinatif. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan pendekatan imajinatif.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar Observasi (penilaian hasil hafalan) untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, lembar wawancara untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan imajinas, serta tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan imajinatif.

Untuk menghitung persentase observasi menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto 2008)

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian dimasukkan ke dalam kriteria berikut :

Skor 4: sangat baik, diantara 80 % - 100 %

Skor 3: baik, diantara 60 % - 79 %

Skor 2: cukup, diantara 45 % - 59 %

Skor 1: kurang, di bawah 45 %

Untuk menghitung persentase angket menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto 2008) :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian dimasukkan ke dalam kriteria berikut :

Jika jawaban dominan a = sangat memuaskan (80 % - 100 %)

Jika jawaban dominan b = memuaskan (60 % - 79 %)

Jika jawaban dominan c = kurang memuaskan (45 % - 59 %)

Jika jawaban dominan a = tidak memuaskan (kurang dari 45 %)

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar siswa, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2008) :

$$P = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P : peningkatan hasil belajar

X : jumlah siswa dengan nilai di atas atau sama dengan KKM

N : jumlah seluruh siswa

Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu penelitian dianggap berhasil apabila Presentase aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran $\geq 80\%$, Presentase seluruh siswa memberi respon sangat puas dan puas (jawaban a dan b) $\geq 70\%$ untuk setiap butir angket. Siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 80 % atau lebih dan hasil belajar siswa sudah diatas atau sama dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada deskripsi data ini membahas tentang seberapa besar perbedaan tingkat prestasi belajar pada mata pelajaran IPS dan PKN yang dihasilkan dari pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan penerapan pendekatan imajinatif, dengan cara menganalisa tentang besarnya rata-rata? Tingkat presentase dari jawaban angket yang diisi oleh siswa, hasil aktivitas siswa tiap siklus oleh siswa kelas II SDN Smbikerep V No. 613 terhadap penerapan imajinatif untuk meningkatkan prestasi belajari belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan jumlah siswa / i sebanyak 29 orang.

a. Menghitung Mean (Rata-rata)

Hasil evaluasi belajar siswa terhadap pembelajaran mulai siklus I, II dan III.

No	Siklus	Jumlah	Mean
1	Siklus I	29	64,58
2	Siklus II	29	78,13
3	Siklus III	29	80,41

b. Menghitung Persentase

- Hasil angket siswa (Siklus I – III)

No	Siklus	Soal angket			
		A	B	C	D
1	Siklus I	49,10 %	38,62%	15,17 %	8,27%
2	Siklus II	61,13 %	36,13%	18,9 %	2,06%
3	Siklus III	70,27 %	47,58%	13,79%	13,79%

Persentase hasil observasi guru (Siklus I – III)

No	Siklus	Persentase
1	Siklus I	63,8 %
2	Siklus II	81,8 %
3	Siklus III	86 %

Persentase hasil observasi siswa (Siklus I-III)

No	Siklus	Persentase
1	Siklus I	58,3 %
2	Siklus II	72,2 %
3	Siklus III	83,0 %

Berdasarkan hasil tes pada siklus I, II dan III maka di ketahui bahwa indicator ketercapaian belajar telah mengalami kenaikan sebesar 55 %.

Pembahasan

Bagian ini menjelaskan tentang bagaimana penggunaan alat peraga imajinasi gerakan tangan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN Smbikerep V / 613 Surabaya dimulai siklus I hingga siklus III.

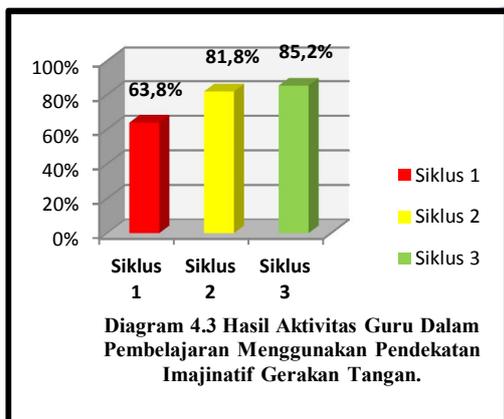
Pada pembahasan ini akan dipaparkan sejauh mana kemampuan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan hasil siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan alat peraga imajinasi gerakan tangan. Berikut ini akan disajikan hasil penelitian siklus I sampai dengan siklus III.

Aktivitas Guru pada Siklus I, II dan III

Pada siklus I guru belum bisa membimbing siswa dalam menemukan penyelesaian dengan menggunakan alat peraga imajinasi gerakan tangan, guru juga belum bisa membantu siswa dalam mengemukakan pendapatnya selain itu guru juga belum cukup baik dalam menentukan individu / kelompok. Kekurangan yang terdapat pada siklus I diperbaiki pada siklus II. Pada siklus II guru sudah bisa membimbing siswa dalam menentukan penyelesaian dengan menggunakan alat peraga imanijasi gerakan tangan, guru sudah cukup baik dalam membantu

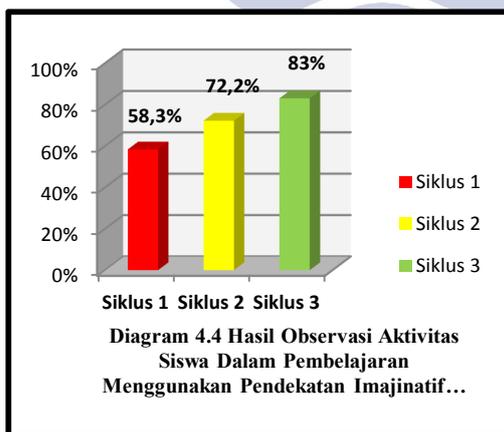
siswa mengemukakan pendapatnya guru sudah cukup baik menentukan nilai individu dan kelompok. Agar peneliti benar-benar yakni bahwa siswa telah memahami materi maka peneliti melakukan siklus III. Pada siklus III ternyata hasil yang diperoleh sama seperti siklus III.

Presentase kualitas pembelajaran yang dilakukan guru pada siklus I sebesar 63,8% sedangkan pada siklus II 81,8% dan pada siklus III 85,2 %. Hal ini menunjukkan pada kualitas pembelajaran guru sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu sebesar 80% dari komponen pembelajaran yang baik. Berikut ini adalah rangkuman data hasil aktivitas guru mulai dari siklus I sampai siklus III dalam bentuk diagram:



Aktivitas siswa pada siklus I, II dan III

Berikut ini adalah rangkuman data hasil aktivitas siswa pada siklus I sampai siklus III .



Dari diagram diatas dapat dilihat peningkatan presentase mulai dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I aktivitas siswa sebesar 58,3 % hasil tersebut belum mencapai target yang diinginkan, pada siklus I siswa belum tertarik pada materi yang disajikan, siswa juga belum menyelesaikan masalah dokumen dengan menggunakan alat peraga. Sedangkan pada siklusII presentase aktivitas siswa mengalami peningkatan menjadi 72,2 %,hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah

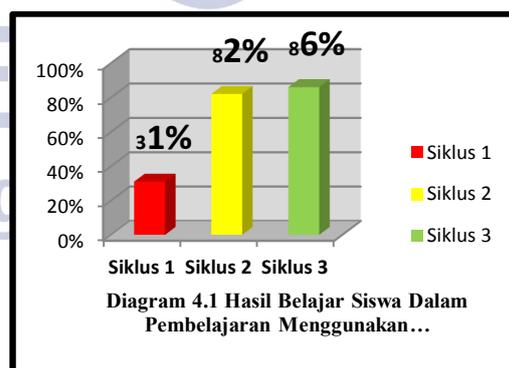
tertarik pada materi yang disajikan. Pada siklus III presentasinya lebih meningkat menjadi 83 % yang artinya sebagian besar siswa tertarik pada materi dan sudah bisa menggunakan alat peraga imajinasi gerakan tangan untuk menyelesaikan masalah. Hal ini berarti imajinasi gerakan tangan dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa pada siklus I sampai III.

Respon Siswa

Pada siklus I sebanyak 52,9% siswa merasa biasa saja dan tidak senang dengan pembelajaran yang dilakukan secara kelompok, serta tidak akrab dengan teman sekelompoknya. Sedangkan pada siklus II dan III sebagian besar siswa sudah senang dengan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan sudah akrab dengan teman sekelompoknya.

Berdasarkan kenyataan seperti inilah yang diharapkan bahwa sebuah perubahan dalam proses kegiatan pembelajaran yang mana peran guru yang awalnya sebagai penceramah atau sebagai pentransfer ilmu bagi peserta didik kami berubah menjadi seorang fasilitator dan seorang mediator yang menghargai setiap kontribusi siswa. Disamping itu juga peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan atau menemukan ide-ide serta menghubungkan materi yang diberikan guru dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemikirannya sendiri, bukan hanya sebagian peserta didik yang pasif yang hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru serta mencatatnya dalam buku catatan melainkan menjadi seorang peserta didik yang aktif dan memiliki ide-ide kreatif dalam berbagai hal.

Hasil belajar siswa pada siklus I, II dan III



Berdasarkan hasil tes pada siklus III diperoleh rata-rata hasil belajar siswa yaitu 70,00. Nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Sebanyak 25 siswa (86%) memperoleh nilai yang lebih atau sama dengan 70. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada siklus I siswa yang telah mencapai nilai lebih dari sebesar 31% atau sebanyak 9 orang siswa sedangkan pada siklus II

sebesar 82 % atau sedangkan pada siklus III sebesar 86 % atau sebanyak 24 orang siswa, jika ditinjau dari indikator ketercapaian belajar telah mengalami kenaikan sebesar 55 %. Secara keseluruhan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan pendekatan imajinatif gerakan tangan menunjukkan adanya peningkatan prestasi dan hasil belajar siswa kelas II SDN Sambikerep V/613 Surabaya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian ini maka simpulannya adalah : (1) Aktivitas guru dalam penerapan pendekatan imajinasi gerakan tangan mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya dan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II SDN Sambikerep V / 613 Surabaya. Hal ini terlihat dari peningkatan presentase yang ada. Pada siklus I Presentase sebesar 63,8% sedangkan pada siklus II 81,8% dan pada siklus III 85,2 %. Pada siklus I guru belum bisa membimbing siswa dalam menemukan penyelesaian dengan menggunakan alat peraga imajinasi gerakan tangan, guru juga belum bisa membantu siswa dalam mengemukakan pendapatnya selain itu guru juga belum cukup baik dalam menentukan individu / kelompok. Kekurangan yang terdapat pada siklus I diperbaiki pada siklus II. Pada siklus II guru sudah bisa membimbing siswa dalam menentukan penyelesaian dengan menggunakan alat peraga imajinasi gerakan tangan, guru sudah cukup baik dalam membantu siswa mengemukakan pendapatnya guru sudah cukup baik menentukan nilai individu dan kelompok. Agar peneliti benar-benar yakin bahwa siswa telah memahami materi maka peneliti melakukan siklus III. Pada siklus III ternyata hasil yang diperoleh sama seperti siklus III. Hal ini menunjukkan pada kualitas pembelajaran guru sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu sebesar 80% dari komponen pembelajaran yang baik. (2) Aktivitas siswa dalam penerapan imajinasi gerakan tangan mengalami peningkatan presentase mulai dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I aktivitas siswa sebesar 58,3 % hasil tersebut belum mencapai target yang diinginkan, pada siklus I siswa belum tertarik pada materi yang disajikan, siswa juga belum menyelesaikan masalah dokumen dengan menggunakan alat peraga. Sedangkan pada siklus II presentase aktivitas siswa mengalami peningkatan menjadi 72,2 %, hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah tertarik pada materi yang disajikan. Pada siklus III presentasinya lebih meningkat menjadi 83 % yang artinya sebagian besar siswa tertarik pada materi dan sudah bisa menggunakan alat peraga imajinasi gerakan tangan untuk menyelesaikan masalah. Hal ini berarti imajinasi gerakan tangan dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa pada siklus I dan III. (3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran diperoleh dari hasil tes yang dikerjakan

siswa. Nilai hasil evaluasi belajar siswa siklus I mendapatkan hasil 64,58 dengan presentase 31 % dan kemudian pada siklus II mendapatkan hasil nilai 78,13 dengan presentase 82 % dan nilai hasil belajar siswa siklus III mendapat hasil 80,41 dengan presentase sebesar 86 %. Hasil tersebut sudah memenuhi KKM yaitu ≥ 70 dan nilai ketuntasan ≥ 80 %. Peningkatan nilai hasil belajar atau evaluasi belajar ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan pendekatan imajinatif gerakan tangan maka hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hal ini ditandai dengan kemampuan siswa dalam mengerjakan tes yang diberikan. (4) Pada siklus III Sebagian besar siswa merasa sangat puas dan puas terhadap pembelajaran dengan menggunakan imajinasi gerakan tangan. Pada siklus I sebanyak 52,9% siswa merasa biasa saja dan tidak senang dengan pembelajaran yang dilakukan secara kelompok, serta tidak akrab dengan teman sekelompoknya. Sedangkan pada siklus II dan III sebagian besar siswa sudah senang dengan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan sudah akrab dengan teman sekelompoknya.

SARAN

Saran yang perlu disampaikan berkaitan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Untuk guru hendaknya mengembangkan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran inovatif dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan kondisi siswa. Dalam pembelajaran yang menuntut siswa untuk banyak menghafal (IPS dan PKN), penggunaan pendekatan imajinatif gerakan tangan merupakan sebuah solusi yang sangat membantu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. (2) Guru sebaiknya lebih kreatif dan aktif dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dikelas sehingga siswa tertarik dan ikut aktif saat pembelajaran dan senang mengikuti pembelajaran yang diberikan guru. Untuk sekolah hendaknya mampu memfasilitasi guru-guru agar bisa lebih berinovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. (3) Siswa kelas II diharapkan berlatih dengan menggunakan alat peraga imajinasi gerakan tangan untuk mengerjakan soal latihan sehingga memudahkan dalam menyelesaikan soal tersebut. (4) Guru sebaiknya mampu menjadi fasilitator dan mediator yang baik yang menghargai setiap kontribusi siswa, dan memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan atau menemukan ide-ide kreativinya sendiri sehingga mereka menjadi lebih aktif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi W. Gunawan, (2007) *Genius learning*, Gramedia Pustaka Utama Jakarta.
- Adi W. Gunawan (2005) *Born to be Genius*, Gramedia Pustaka Utama Jakarta.
- Suroso, (2004) *Smart Brain Metode Menghafalkan cepat dan meningkatkan Ketajaman Memori*, SIC Surabaya.
- Collin Rose, DKK, (2007) *Super Acceleated Learning*, Jabal Bandung.
- Dani Ronnie M, (2006) *The Power of Emotional & Advertient for Teachers*, mizan media Utama Bandung.
- Irwan Widiatmoko, (2006) *Super Genius Memory*,Java Pustakan Printing, Surabaya.
- Moh. Uzer Usman, (2006) *Menjadi Guru Profesional*, Remaha Rosdakarya, Bandung.
- Suroso, (2004) *Smart Brain Metode Menghafal Cepat dan Meningkatkan Ketajaman Memori*, SIC Surabaya.
- Tony Buzan, (2000) *Smart Brain Methode*, SIC Surabaya.
- Hernowo, (2004). *Memanfaatkan Imajinasi*.Mizan Pustaka.Bandung
- Tony Buzan, (2007). *Mind Map Otak Kita*, SIC Surabaya
- Prakoso, (1991) *Prestasi Belajar*, Bumi Aksara ,Jakarta
- Azhar. 2012. *Definisi Pengertian dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar*. (on line), [http ://azharm2k.wordpress.com](http://azharm2k.wordpress.com). diakses 9 Mei 2013
- Depdiknas.Penilaian Hasil Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas,2006
- Narbuka,Achmadi (2004) *Metodologi Penelitian*, Jakarta : Bumi Aksara