

HANDS ON DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Ima Rismayanti, Reni Bakhraeni ⁽¹⁾, Desiani Natalina M ⁽²⁾
Program S-I PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
yeye137.ir@gmail.com

ABSTRAK

Hands on dapat diartikan sebagai suatu rancangan pembelajaran yang bertujuan untuk melibatkan anak dimulai dari menggali informasi, bertanya, beraktivitas, menemukan sampai menyimpulkan. *Hands on* lebih dikenal sebagai *authentic learning* atau *experiential education*. *Hands on* digunakan dalam proses pembelajaran karena ditujukan dapat membentuk suasana belajar yang membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kemunculan *hands on* dan manfaat kemunculannya dalam proses pembelajaran kelas I di sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan karena ingin menemukan suatu rancangan yang dapat menciptakan situasi belajar yang memfasilitasi anak untuk mendapat pengetahuan dari hasil pengalaman belajarnya secara langsung serta mengetahui manfaat kegiatan *hands on* dengan jelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Payungagung, kecamatan Panumbangan, Kota Ciamis. Partisipan penelitian ini adalah siswa-siswi kelas I SDN I Payungagung. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara. Temuan penelitian menunjukkan bahwa dari satu pertemuan yang diamati peneliti, *Hands On* muncul dalam proses pembelajaran melalui aktivitas siswa diantaranya menggali informasi dengan aktif bertanya, melakukan aktivitas langsung terhadap benda saat proses belajar dan manfaatnya membuat siswa dapat berpikir kritis, mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Hands On*, Proses Pembelajaran.

ABSTRACT

Hands on meaning a desind of learning activity for make student can find information, asking, having activity, to learn and making conclusion. *Hands on* more formally known as *authentic learning* or *experiential education*. *Hand on* make situation learning for student active learning. The research purpose for describe to show *hands on* in learning and *hans on* benefit in leaning activity of *hands on* at first grade in elementary school. This research do for find a design how can create active learning facilitate student for get knowledge from experience learning out comes and know *hands on* activity benefit clearly. This research used a qualitative approach with descriptive methods. This research was conducted in SDN I Payungagung, Panumbangan districts, Ciamis. The participants is students of I SDN I Payungung. Data collection techniques used were observation and interview techniques. The results research showed that of the one meetings that the researchers observed, *hands on* of learning activity to affect for student activity such us exploration with asking, do direct activity to thing at learning activity and the benefit is can make critical thinking of student, independent and active in learning activity .

Keywords: *Hands On*, Learning activity

Peristiwa belajar yang disertai dengan proses pembelajaran akan lebih terarah dan sistematis dibanding dengan belajar dari pengalaman dalam kehidupan sehari-hari semata. Belajar dengan proses pembelajaran ada peran guru, bahan ajar dan lingkungan yang kondusif yang sengaja diciptakan. (Sutardi dan Sudirjo, 2007, hlm,2-3).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah fenomena dengan sengaja dilakukan dan direncanakan sedemikian rupa dalam sebuah proses belajar. Pembelajaran meliputi segala hal dalam kegiatan belajar oleh guru untuk siswa. Oleh karena itu setiap desain kegiatan maupun proses yang diterapkan merupakan peran guru. Sedangkan dalam pembelajaran siswa dituntut untuk ikut serta dan aktif dalam prosesnya. Untuk itu komunikasi yang baik antara kedua belah pihak guru dan siswa sangat penting.

Salah satu landasan teoritik pendidikan modern adalah teori pembelajaran konstruktivisme. Pendekatan ini pada dasarnya menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar. Konstruktivisme merupakan respon terhadap berkembangnya harapan-harapan baru berkaitan dengan proses pembelajaran yang menginginkan peran aktif siswa dalam merekayasa dan memprakarsai kegiatan belajarnya sendiri (Aunurrahman, 2009 : hlm.15). Dalam pembelajaran siswalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka. Penekanan belajar siswa secara aktif perlu dikembangkan. Kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk belajar sendiri. Karena kegiatan pembelajarannya menekankan kemampuan siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, maka setiap siswa harus memiliki kemampuan untuk memperdayakan fungsi-fungsi psikis dan mental yang dimilikinya. Adapun tujuan pendekatan konstruktivisme, diantaranya memotivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri, mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri jawaban, membantu siswa untuk mengembangkan pengertian atau pemahaman konsep secara lengkap, mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri.

Oleh sebab itu, sebagai salah satu paradigma alternative, konstruktivisme memberi arah yang jelas bahwa kegiatan belajar merupakan kegiatan aktif siswa dalam upaya menemukan pengetahuan, konsep, kesimpulan, bukan sekedar merupakan kegiatan mekanistik untuk mengumpulkan informasi atau fakta saja.

Hands on activity adalah suatu kegiatan yang dirancang untuk melibatkan siswa dalam menggali informasi dan bertanya, beraktivitan dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis, serta membuat kesimpulan sendiri (Hendriyan, 2013, hlm, 15). Dengan hands on siswa akan mampu memperoleh pengalamannya sendiri secara langsung. Seperti menurut Holsterman et.al (2009), *hands on in general means learning by experience* (Daniah, 2012, hlm, 8). Siswa diberi kebebasan dalam mengkonstruksi pemikiran dan temuan selama melakukan aktivitas sehingga siswa melakukan sendiri tanpa beban, menyenangkan dan dengan motivasi yang tinggi. Pembelajaran dengan menggunakan kegiatan hands on dapat memberikan kesempatan yang luas untuk melakukan dialog dengan guru dan teman untuk meningkatkan keterampilan berfikir siswa Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa hands on dapat berperan dalam proses pembelajaran untuk membangun situasi belajar mengajar yang diharapkan. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menggambarkan *hands on* dalam proses pembelajaran di kelas 1 SDN I Payungagung. Sedangkan tujuan khususnya adalah untuk menggambarkan kemunculan *hands on* dalam proses

pembelajaran di kelas 1 SDN I Payungagung dan mengungkapkan manfaat *hands on* yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas 1 SDN I Payungagung.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran *hands on* dalam pembelajaran tematik di kelas I di sekolah dasar. Oleh karena itu peneliti menggunakan metode kualitatif untuk mendeskripsikan situasi dan fenomena tersebut berdasarkan fakta dilapangan secara menyeluruh dan mendalam. Penelitian dilaksanakan di SDN I Payungagung, Kecamatan Panumbangan, Kota Ciamis. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN I Payungagung.

Untuk memperoleh data, peneliti melakukan observasi melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas I sekolah dasar selama 2x 35 menit. Selain itu peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas I SDN I Payungagung untuk mengklarifikasi data yang belum dipahami peneliti. Berdasarkan hasil observasi dan mengetahui hal lain yang tidak ditemukan dalam observasi. Instrumen sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang didukung dengan pedoman observasi dan pedoman wawancara. Pedoman observasi digunakan sebagai acuan dalam pengambilan data observasi dan pedoman wawancara digunakan sebagai acuan untuk melakukan wawancara. Selanjutnya data diolah dengan mendeskripsikan gambaran *hands on* yang muncul dalam proses pembelajaran. Selanjutnya data dianalisis berdasarkan komponen *hands on* yang muncul dan dalam situasi belajar mengajar.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2015. Data diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 9 Mei 2015 di kelas I SDN I Payungagung. Melalui Observasi peneliti memperoleh gambaran langsung mengenai *hands on* dalam proses pembelajaran di kelas I. Kemudian dari hasil wawancara dengan guru pada tanggal 8 Mei dan 9 Mei 2015, Melalui wawancara tersebut peneliti mengetahui tentang keseluruhan pelaksanaan pembelajaran di kelas I, dan mengklarifikasi hal-hal yang belum dipahami peneliti ketika proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini temuan dan pembahasan data dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

***Hands On* dalam Proses Pembelajaran di kelas I Sekolah Dasar**

Berdasarkan data hasil pengamatan, peneliti menemukan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung terlihat adanya *hands on* pada siswa. Terutama saat proses pembelajaran memasuki kegiatan inti. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan komponen-komponen *hands on* yang terlihat saat proses pembelajaran berlangsung. Komponen-komponen tersebut diantaranya menggali informasi dan bertanya, beraktivitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisa juga membuat kesimpulan.

Charlesworth dan Lind (dalam Janice J. Beaty, 2013, hlm. 277) menyatakan bahwa “ bentuk geometri dua dimensi dasar meliputi lingkaran, segitiga, segiempat dan persegi. Tiap bentuk tersusun dari satu garis lurus.” Anak dalam tahap perkembangan konkret operasional paling baik belajar dengan benda dua dimensi.

Siswa ditunjuk secara acak untuk menyebutkan contoh benda yang ditemukan, siswa pun terus mengajukan setiap contoh benda yang diketahuinya. Hal tersebut mencerminkan bahwa siswa menunjukkan keinginan untuk diberikan konfirmasi kebenaran akan hal yang diajukannya. Dengan kata lain siswa bertanya meskipun tidak dalam kalimat pertanyaan, namun hal tersebut menuntut adanya jawaban.

Begitu pula saat pembagian kertas lipat, satu persatu siswa secara bergantian maju kedepan untuk mendapat kertas lipat. Pada awalnya siswa diberi instruksikan untuk menentukan warna yang mereka inginkan dari sejumlah kertas lipat yang tersedia dalam berbagai warna. Kemudian siswa mulai menunjukkan keinginan untuk memilih dengan menanyakan keberadaan warna yang ingin mereka dapatkan. Dan memilih warna tersebut setelah mendapat jawaban bahwa warna yang diinginkan siswa ada. Memang tidak setiap siswa seperti itu, ada pula siswa yang hanya diam dan menjawab pertanyaan guru dengan tunjukan tangan terhadap warna ataupun anggukan saat guru menunjukan kertas lipat yang akan didapatkannya. Dibawah ini merupakan contoh percakapan beberapa anak dengan guru saat pembagian kertas lipat.

Siswa saling menunjukan warna dari kertas lipat yang didapat dengan teman di kelas ketika pembagian masih berlangsung. Mencocokkan warna satu sama lain dan menunjukan kemampuan membedakan warna dengan jelas. Bahkan ada siswa yang meminta warna yang sama dengan temannya saat giliran mengambil kertas lipat. Siswa aktif melakukan interaksi baik dengan teman maupun guru. Hal tersebut menunjukan antusiasme siswa dalam pembelajaran bahkan dari awal pembelajaran berlangsung.

Jadi seperti itulah bentuk gambaran siswa kelas satu SD dalam menggali informasi dan bertanya. Mereka memiliki pemikiran yang bebas dan selalu menganggap berharga barang yang mereka dapat meskipun setiap anak memilikinya dikelas saat proses pembelajaran. Siswa saling membanggakan dan menunjukan apa yang di dapatkannya. Siswa pun berani menuturkan hasratnya dalam mendapatkan sesuatu dengan mengajukan pertanyaan. Ataupun hanya dengan sebuah gerakan yang mudah untuk dimengerti maksudnya. Seperti menganggukan kepala untuk menyetujui warna kertas lipat yang akan didapatkan.



Gambar 1

Siswa menggali informasi dan bertanya

Siswa mampu membuat bentuk bangun datar seperti yang di contohkan dengan menggunakan jari- jari tangan mereka. Siswa menyatukan jari- jari tangan dan membuat kombinasi bentuk untuk membangun bangun datar seperti persegi panjang, segitiga dan lingkaran. Hal ini menunjukan bagaimana bentuk cara anak dalam beraktivitas dan menemukan. Mereka menggali informasi dari bertanya kemudian setelah beraktivitas mereka akan menemukan. Temuannya dapat berasal dari jawaban atas pertanyaan anak atau pengalaman yang mereka dapat saat melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran. Sangat terlihat jelas karna anak dapat mengerti dan paham. Hal yang menjadi bukti adalah dengan lancarnya tanya jawab yang berlangsung. Juga siswa mampu mengikuti tahapan- tahapan pada proses pembelajaran dengan lancar. Dengan demikian dapat diketahui bahwa *hands on* dalam proses pembelajaran menuntun siswa untuk mampu menemukan pengetahuan dari pengalaman belajarnya. Dimulai dengan menemukan kombinasi- kombinasi jari tangan untuk membuat bentuk bangun datar

kemudian menjiplak uang koin dan menghasilkan gambar bangun datar. Siswa secara langsung belajar dengan pengalamannya. Merasakan, meraba, melihat dan mengindrai secara langsung objek belajar dalam aktivitas belajarnya. Sehingga pada akhirnya siswa menemukan pengetahuannya sendiri.



Gambar 2

Siswa beraktivitas dan menemukan

Data *Hands on* yang terlihat disini yakni saat anak disebut mengumpulkan data dan menganalisa. Bentuk pengumpulan data dan analisa yang ditunjukkan anak sangat sederhana dan tetap butuh tuntunan dari pihak lain baik itu guru, lingkungan bahkan temannya. Siswa SD buka orangg dewasa yang dapat diberi perintah untuk mengumpulkan data secara terang- terangan. Atau dengan jelas dibri instruksi untuk menganalisa sesuatu. Butuh suatu rancangan tertentu agar siswa dapat mencapai semua hal tersebut. Kondisi yang direncanakan hingga siswa dapat dituntun untuk mampu mengumpulkan data dan menganalisa

Siswa dapat menyusun setiap bangun datar dan menempelkannya untuk membentuk kepala kucing dari rangkaian bangun datar. Mampu meletakkan susunan bangun datar dengan sesuai. Menggunakan prosedur dan langkah kerja kasat mata yang diciptakan oleh siswa sendiri secara tidak sadar. Ini membuktikan bahwa siswa berhasil dalam mengumpulkan data dan menganalisa dalam prosesnya. Siswa telah mendapat pengetahuan akan bentuk akhir dari susnan bangun datar setelah mendapat pengalaman dari kegiatan menggambar dan hasil yang telah jadi sebelumnya.



Gambar 3

Siswa mengumpulkan data dan menganalisa

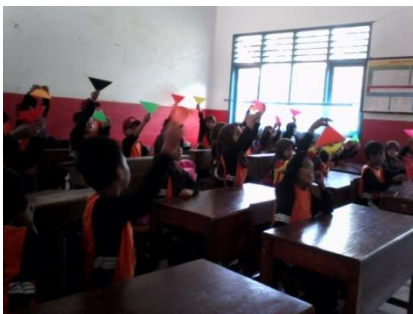
Dalam membuat kesimpulan tanpa disadari muncul ketika guru memberikan arahan kepada siswa dan siswa dapat menyelesaikan sesuatu atau menjawab pertanyaan dengan tepat juga ketika guru mengajak siswa untuk menyampaikan pendapatnya.

Apabila siswa mendengarkan penjelasan guru dalam proses belajar mengajar maka akan mudah untuk menemukan jawaban dari siswa ketika diajukan pertanyaan atau dalam mengajukan pendapat. Apalagi apabila siswa telah mendapat pengetahuan awal meskipun tanpa penjelasan materi yang panjang lebar dalam proses pembelajaran.

Salah satunya saat guru memberi arahan agar siswa menggambar bangun datar dengan susunan sesuai instruksi dari guru. Hal tersebut memunculkan beragam reaksi dari siswa baik saat proses menggambar maupun setelah menggambar. Munculnya pertanyaan dan pendapat dari siswa seperti “ bu ini kucing?”, “ ini mah gambar ucing” (dibaca: ini gambar kucing) dan “ hey ieu mah ucing nya?” (dibaca: hey ini kucing ya?)

Kemudian saat siswa dapat menunjukkan hasil kerjanya membentuk sesuatu. Salah satunya saat siswa dapat menunjukkan hasil lipatan segitiga pada kertas lipat. Hal tersebut mencerminkan bahwa siswa sebelumnya telah mendapat pengetahuan mengenai bentuk dari bangun datar segitiga lalu membuatnya. Dalam dirinya tanpa sadar siswa tahu harus merubah bentuk kertas lipat yang tadinya persegi menjadi segitiga segera setelah mendapat instruksi. Siswa pun mampu menjawab pertanyaan saat ditanya mengenai ciri- ciri dari segitiga. Dan hal tersebut berlaku untuk bangun datar yang lain juga. Seperti melipat kertas lipat persegi menjadi bentuk persegi panjang.

Dan bukti selanjutnya sangat terlihat saat kerja kelompok alam membuat karya tempelan dari bangun datar. Siswa hanya diberi satu instruksi dan mereka dapat mengerjakannya dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mendapatkan pemahaman sebelumnya dan secara ekplisit telah tergambar dalam pikiran mereka mengenai langkah kerja yang harus dilakukan. dapat dikatakan bahwa hampir semua anak mendapat pemahaman dan mampu menunjukkannya dengan praktik langsung. Siswa mampu menyusun tempelan bangun datar dengan susunan yang mereka lakukan sendiri tanpa instruksi di setiap tahapnya.



Gambar 4
Siswa membuat kesimpulan

Manfaat Hands On Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas I Sekolah Dasar

Berdasarkan *Hands on* dalam proses pembelajaran akan terlihat ketika siswa mampu melakukan aspek tertentu yang ditugaskan secara mandiri. Manfaatnya sendiri dapat terwujud dan dirasakan bahkan ketika dan sesudah proses itu berlangsung. Dalam news everest menyebutkan bahwa ‘ a hands on learning environment can give student a better feel for the training material at hand.’ Artinya penerapan *hands on* dalam proses pembelajaran akan memberikan pelatihan yang baik untuk kinerja tangan siswa. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti Memotivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri jawaban. Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian atau pemahaman konsep secara lengkap. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri.

Memotivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri

Kata memotivasi sudah menunjukkan dengan jelas bahwa siswa lah yang diberikan motivasi dari yang memberikan motivasi yaitu guru. Dalam hal ini siswa diarahkan untuk sadar dan tahu bahwa belajar merupakan tanggung jawab siswa sendiri.

Instruksi menjadi salah satu aspek sebagai jalan untuk memancing keaktifan siswa. Hal ini dapat dilihat dari respon yang ditunjukkan setelahnya. Siswa SD pada umumnya sulit memfokuskan diri apabila didemonstrasikan sesuatu didepan kelas untuk keseluruhan siswa. Namun lain halnya apabila mereka diberi suatu benda untuk didapatkan setiap siswa. Rasa berharga dan rasa memiliki akan muncul dalam diri siswa. Dan secara tidak langsung hal tersebut akan menumbuhkan tanggung jawab siswa terhadap benda yang dimilikinya masing- masing. Gambar dibawah ini menunjukkan manfaar dari aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Siswa mendapatkan kertas lipat masing- masing sesuai dengan warna yang diinginkan siswa itu sendiri. Dan mengambil secara bergiliran untuk mendapatkan kertas lipatnya.

Siswa melakukan tugas sesuai instruksi yang dikerjakan di kertas masing- masing. Siswa menuliskan nama masing- masing pada kertas lipat yang digambari sesuai arahan guru. Hal ini bukan tanpa tujuan, siswa akan mengakui dengan bangga hasil kerjanya saat diminta untuk menunjukkan baik itu pada teman atau guru. Siswa pun bertanggung jawab sendiri untuk menyelesaikan gambarnya sesuai instruksi. Karena tugas yang diberikan diperuntukan untuk individual.seperti saat menjiplak uang koin untuk mendapatkan bentuk lingkaran, ada tiga sampai sampai anak yang membuat jiplakan gambar lebih dari satu. Guru hanya bertanya mengapa anak menggambar lebih jiplakannya dan tidak menyalahkan atau menyuruh anak untuk menggambar hasil jiplakannya yang lebih. Namun saat akhir proses menggambar dan anak diharuskan menunjukkan hasil karyanya dari keseluruhan empat anak, dua lainnya memperbaiki gambarnya dengan mensisakan satu gambar kepala kucing saja. Kegiatan ini dapat memvisualisasikan bentuk tanggung jawab siswa atas dirinya sendiri, untuk menyelesaikan pekerjaan yang diberikan kepada mereka.

Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri jawaban

Satu petunjuk dapat menimbulkan berbagai macam reaksi yang timbul pada siswa. Reaksi yang ditimbulkan setiap siswa akan berbeda, ada yang bereaksi dengan gerakan dan ada pula yang bereaksi dengan pernyataan, kata- kata atau suara. Seperti saat guru menginstruksikan agar siswa menyebutkan berbagai contoh benda di kelas yang memiliki bentuk bangun datar segitiga, lingkaran dan segi empat. Berbagai reaksi muncul mulai dari menunjuk barang, berteriak menyebutkan benda, mengacungkan tangan dan mencari- cari benda yang dimaksud. Contoh lainnya siswa langsung menyentuh meja saat guru menginstruksikan untuk menyentuh benda berbentuk segi empat. Bahkan ada yang menyentuh jendela dan berlari menuju pintu juga papan tulis. Dan guru menggerakkan tangannya untuk menunjuk suatu benda reaksi yang timbul adalah jawaban serempak atas nama benda- benda yang ditunjuk oleh guru.

Dalam setiap pemberian instruksi dan sesaat setelah itu siswa mampu melakukan atau menjawab. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa siswa akan menunjukkan reaksi berkelanjutan untuk mendapat konfirmasi jawaban yang benar atau tidak dari hasil yang telah mereka lakukan atau kerjakan. Siswa melakukan apa yang diinstruksikan setelah itu mengajukan pertanyaan. Setelah mendapat konfirmasi benar atau salah siswa akan mendapat suatu kesimpulan atau jawaban tersendiri. Jadi setiap instruksi yang menimbulkan reaksi akan kembali menimbulkan reaksi berkelanjutan

hingga mendapat jawaban kepastian. Seperti saat membuat bentuk bangun datar dengan jari, setelah siswa dapat melakukannya dengan baik dan telah mendapat konfirmasi pembenaran. Maka, saat kembali ditanya dalam evaluasi siswa langsung menunjukkan bentuk bangun datar dengan jari- jarinya tanpa ragu.

Jadi *hands on* dapat memberi manfaat agar anak dapat mengembangkan kemampuan dalam mengajukan pertanyaan dan menemukan jawaban. Manfaat itu tersirat namun terasa dalam proses pembelajaran. Anak mulai mengajukan pertanyaan untuk mencari jawaban dan aktif dalam kegiatan tanya jawab kemudian mendapat pemahaman langsung dari pengalaman dalam aktivitas belajar yang dilakukan. Anak dapat menemukan jawaban dari hasil pertanyaan atau pengetahuan yang di dapatkan dari pengalaman langsung saat belajar. Pengalamannya dapat berupa interaksi tanya jawab, aktivitas langsung, maupun melakukan suatu langkah tertentu untuk menghasilkan sesuatu.

Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian atau pemahaman konsep lengkap

Hands on merupakan rancangan dalam proses pembelajaran dengan tujuan anak bekerja aktif untuk mengembangkan pengertian dan pemahaman siswa secara lengkap. *Hands on* menuntut siswa untuk mendapatkan pengetahuan melalui pengalaman langsung dalam proses pembelajaran.

Dalam intruksi yang disampaikan tidak disebutkan mengenai hasil apa yang akan didapat. Guru hanya memberi arahan agar anak terus menggambar sesuai intruksi gurunya. Namun, disaat proses menggambar selesai muncul berbagai pertanyaan dan pernyataan mengenai bentuk susunan bangun datar yang telah mereka buat. Siswa menyatakan bahwa susunan bangun datar tersebut adalah bentuk kepala kucing. Kemudian setelah mendengarkan beberapa ajuan pertanyaan dan pertanyaan serupa guru pun membenarkan hal tersebut, bahwa memang susunan bangun datar yang telah digambar siswa akan membentuk kepala kucing seperti yang dikatakan siswa. Guru melanjutkan instruksi terakhir yakni membuat mulut dan kumis kucing pada gambar tersebut. Setelah sebelumnya melakukan tanya jawab terlebih dahulu mengenai ciri- ciri hewan yang tidak lain adalah kucing.

Begitu pula saat siswa diberi instruksikan untuk membentuk bangun datar dengan melipat kertas lipat. Siswa tahu bahwa mereka harus merubah bentuk kertas lipat sebelumnya menjadi bentuk lain dengan cara melipat. Akibatnya siswa mendapat pemahaman bahwa dari kertas lipat berbentuk persegi mereka dapat membentuk bangun datar lain seperti segitiga dan persegi panjang. Dalam proses tahapannya siswa cukup menarik dan menyatukan dua sudut kertas lipat yang berbentuk persegi untuk membangun sebuah segitiga. Kemudian membagi kertas lipat persegi kedalam dua bagian dan menyatukannya untuk mendapat bentuk persegi panjang. Meskipun dalam prosesnya siswa diberikan tuntunan dan bimbingan. Namun, dengan antusias siswa menunjukkan hasil kerjanya ketika mereka berhasil melipat kertas lipat menjadi bentuk yang diinginkan. Padahal tidak ada reward yang diberikan terhadap siswa.

Proses- proses yang dirancang dan dilakukan sedemikian rupa untuk membantu siswa mendapatkan pengetahuannya dan pemahaman. Karena itu manfaat berarti hasil dari diberikannya perlakuan akan menjadi dampak untuk sesuatu, maka maksudnya adalah *hands on* dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman.

Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengembangkan pemikiran mandiri

Pemikiran mandiri muncul ketika siswa dihadapkan pada suatu masalah yang perlu dipecahkan. Siswa akan berpikir untuk menyelesaikan sebuah soal atau memecahkan masalah. Bukti bahwa dalam prosesnya *hands on* dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir mandiri adalah ketika siswa diberi arahan untuk membentuk kelompok diskusi. Pembagian kelompok ditentukan berdasarkan dengan jenis kelamin. Ini berarti akan ada dua kelompok yang terdiri dari kelompok anak perempuan dan kelompok anak laki-laki. Para siswa dapat memisahkan diri dan berkumpul sesuai dengan arahan yang diberikan. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa siswa mengerti dengan arahan yang diberikan guru.

Kemudian siswa diberi instruksikan untuk membuat tempelan bangun datar secara berkelompok. Terlihat para siswa sangat antusias dalam melakukannya. Pertama-tama siswa diarahkan untuk mencari tempat kelompoknya masing-masing. Kelompok anak perempuan dan anak laki-laki membentuk lingkaran di depan kelas secara terpisah dengan meja guru sebagai penyekat jaraknya. Masing-masing kelompok mulai mengerjakan tugas bersama mengikuti aba-aba dari guru. Dan seperti yang telah dipaparkan sebelum ini terlihat bahwa para siswa tidak memerlukan banyak arahan dalam mengerjakan tugasnya. Hal tersebut merupakan dampak dari proses sebelumnya. Para siswa telah mendapat pengetahuan mengenai letak dan susunan yang seharusnya dalam gambar yang telah digambar di kegiatan sebelumnya secara individu. Jadi saat diberi instruksi untuk membentuk susunan yang sama, hal tersebut menjadi hal mudah saat dilakukan meskipun cara yang sekarang berbeda yakni dengan menempelkan bangun datar secara berkelompok, dan dengan ukuran yang lebih besar pula dari sebelumnya.

Ada hal yang perlu digaris bawahi disini yakni kenyataan bahwa para siswa tidak begitu banyak membutuhkan arahan dan tetap fokus untuk menyelesaikan pekerjaan kelompok masing-masing. Bahkan guru tidak memberi arahan untuk membuat ketua kelompok dan lain sebagainya. Namun meskipun begitu para siswa dapat membentuk kerjasama. Semua terlihat dari pengorganisasian anggota kelompok yang otomatis terjadi tanpa komando. Setiap siswa anggota kelompok memiliki tugas masing-masing. Baik itu dikelompok anak laki-laki maupun kelompok anak perempuan. Ada yang bertugas membuka *double tape* dari bangun datar yang akan ditempel. Dan ada yang bertugas menempelkan bangun datar sesuai susunan yang benar diatas kertas HVS.

Bahkan saat mengamati kelompok anak laki-laki para siswa bergantian dalam tugas menempel. Dan hampir setiap siswa mendapat tugas karena kelompok laki-laki bergiliran dalam menyelesaikan tugasnya. Berbeda dengan anak perempuan yang lebih tenang, kelompok anak perempuan lebih fokus pada kerapihan hasil karyanya terlihat ketika hanya seorang siswa saja yang bertugas untuk menempel dan menyusun bangun datar. Baik dikelompok anak perempuan maupun laki-laki terjadi berbagai interaksi dalam menyelesaikan gambar tempelan bangun datar masing-masing.

Melihat dari aktivitas tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam prosesnya pun *hands on* dapat membantu siswa dalam mengembangkan pemikiran mandiri. Secara tidak langsung siswa memikirkan strategi dan langkah-langkah dalam menempelkan bangun datar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa guru selalu menggunakan *gesture* dalam pembelajaran membaca pemahaman bahasa Inggris. Berdasarkan hasil penelitian *Hands On* dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar yang dilaksanakan di kelas I SDN I Payungagung, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Guru dapat menggunakan *Hands On* dalam pembelajaran di kelas I. Karena kelas I masih berada dalam tahap perkembangan konkret operasional. *Hands On* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam penyampaian materi, meningkatkan kemampuan kerja mandiri dan kreatifitas, juga meningkatkan tahap berpikir kritis siswa. Selain itu akan menumbuhkan motivasi tinggi sehingga antusiasme siswa dalam belajar meningkat.

Hands On memberikan banyak manfaat terutama bagi siswa dalam proses pembelajaran. Manfaat yang muncul saat berlangsungnya *hands on* dalam aktivitas belajar, berbanding lurus dengan tujuan pendekatan konstruktivisme diantaranya memotivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri, mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri jawaban, membantu siswa untuk mengembangkan pengertian atau pemahaman konsep secara lengkap dan mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri. Dengan demikian dapat diketahui bahwa *Hands On* dapat memberikan banyak manfaat dalam sangat diperlukan dalam proses pembelajaran kelas I di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Daniah, Nia. (2012). *Pembelajaran Biologi Berbasis Hands Onactivity Untuk Meningkatkan Keterampilan Generic Sains Siswa Pada Materi Ekosistem di Sma Negeri 1 Dukupuntang*. Cirebon. Skripsi.
- Hendriyan. (2013). *Analisis Kemampuan Psikomotor Siswa pada Pembelajaran hands On Teknik Challenge Eksploration Activity*. Jakarta. Skripsi.
- J. Beaty Janice. (2013). *Observasi perkembangan anak usia dini*. Jakarta. Kencana
- Sutardi Didi, Sudirjo Encep. (2007). *Pembaharuan Dalam PBM di SD*. Bandung. UPI PRESS.