

Penerapan Metode Permainan Menggunakan Media Kartu IPA Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Dan Hewan

Baiq Mariatun

SDN 3 Sukarteja
baiqmariatun359@gmail.com

Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

Abstract

The purpose of this study was to determine the increase in students' understanding of the material of plant and animal reproduction in science learning, after applying the game method using science card media to the sixth grade students of SDN 3 Sekarteja. The research was carried out at SDN 3 Sekarteja for the 2019/2020 school year with the research subjects being grade VI students at SDN 3 Sekarteja. This research was carried out in two stages consisting of cycle I and cycle II. In cycles I and II, learning uses science card media. Each - each cycle through 4 stages, namely the planning stage, action implementation, observation (observation) and reflection. The results showed that the use of IPA card media could increase students' understanding of plant and animal breeding material, as evidenced by the average student learning outcomes in the first cycle of 72.0, and an average of 83.4 in the final cycle, meaning an increase of 11, 4. With the percentage of completeness in the first cycle of 54%, it increased to 89% in the final cycle. The percentage of completeness has increased by 35%.

Keywords: *Game method, science card media*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa tentang materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan pada pembelajaran IPA, setelah menerapkan metode permainan menggunakan media kartu IPA pada siswa kelas VI SDN 3 Sekarteja. Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Sekarteja tahun pelajaran 2019/2020 dengan subyek penelitian siswa kelas VI SDN 3 Sekarteja. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahapan yang terdiri dari siklus I, dan siklus II. Pada siklus I dan II pembelajaran menggunakan media kartu IPA. Masing – masing siklus melalui 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu IPA dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan, terbukti dari rata – rata hasil belajar siswa pada siklus I 72,0, dan rata – rata 83,4 pada siklus akhir, berarti mengalami peningkatan 11,4. Dengan persentase ketuntasan pada siklus I 54% mengalami peningkatan menjadi 89% pada siklus akhir. Persentase ketuntasan mengalami peningkatan 35%.

Kata kunci : *Metode permainan, media kartu IPA*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series p-ISSN 2620-9284
<https://jurnal.uns.ac.id/shes> e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen pendidikan seperti mencakup tujuan pembelajaran, guru, peserta didik, bahan pembelajaran, metode pembelajaran, alat dan sumber pembelajaran.

Guru mempunyai peran dan fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru harus selalu meningkatkan peranan dan kompetensinya dalam mengelola komponen-komponen pembelajaran.

Kreatifitas guru dalam proses pembelajaran menjadi kunci utama keberhasilan pendidikan. Kreatifitas guru dalam memola sebuah aktivitas pembelajaran agar para siswanya senang berada dalam kelas dan tertarik pada pelajaran merupakan sebuah keniscayaan yang tidak terbantahkan (Sigit Wahyudi, 2011).

Guru memiliki beberapa kompetensi yang salah satunya adalah kompetensi profesional. Dalam kompetensi profesionalnya guru harus memiliki kemampuan dalam mengaplikasikan berbagai metodologi dan strategi pembelajaran (Nini Subini, 67 - 2012).

Guru harus menguasai beberapa macam metode mengajar yang inovatif serta menggunakan metode tersebut pada saat mengajar. Variasi metode mengajar mengakibatkan penyajian bahan lebih menarik perhatian siswa dan mudah diterima sehingga kelas menjadi hidup dan interaktif. Metode pembelajaran yang selalu sama (monoton) setiap mengajar akan membuat siswa lebih cepat merasa bosan dan jenuh. Walaupun menguasai banyak metode, guru juga harus memiliki metode yang tepat sesuai materi pelajaran. Salah satu metode yang dapat meningkatkan aktivitas siswa adalah metode permainan. Dan media yang digunakan berupa kartu pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media kartu ini dapat memudahkan siswa untuk memahami materi IPA yang disampaikan oleh guru yang sifatnya tidak membosankan. Kartu termasuk media yang berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu konsep terutama konsep IPA sehingga hasil prestasi bisa lebih baik, pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif.

Berdasarkan paparan di atas, penulis ingin mengadakan suatu penelitian dengan judul “ Penerapan Metode Permainan Menggunakan Media Kartu IPA dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas VI tentang Materi ‘Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan.’”

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah Penerapan Metode permainan menggunakan Media kartu IPA dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan metode permainan menggunakan media kartu IPA dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan.

Manfaat penelitian ini dalam proses belajar mengajar bila ditinjau dari hasil yang akan dicapai adalah (1) Bagi siswa, melalui penerapan metode permainan menggunakan media kartu IPA dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA tentang materi.perkembangbiakan tumbuhan dan hewan. (2) Bagi guru, penerapan metode permainan menggunakan media kartu IPA dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan memotivasi guru lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. (3) Bagi sekolah ,dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang baik akan membantu perbaikan proses pembelajaran guna peningkatan kualitas pembelajaran dan mewujudkan siswa yang cerdas dan berprestasi. (4) Bagi Peneliti, penelitian ini akan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme sebagai pendidik (guru).

METODE

Penelitian Tindakan kelas ini, dilaksanakan di SDN 3 Sekarteja semester I tahun pelajaran 2019/2020. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI berjumlah 35 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

Sedangkan obyek penelitian ini adalah penggunaan Media Kartu IPA. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar tes dan lembar observasi.

Validitas penelitian ini menggunakan teknik tes dan observasi. Jenis data pada Penelitian Tindakan Kelas ini ada dua macam, yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

Prosedur penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, dan terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan, dan meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus dan September 2019. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Hasil evaluasi belajar siswa dalam penerapan metode permainan menggunakan Media Kartu IPA dapat dilihat pada tabel. Berikut ini hasil siklus I sampai dengan siklus II.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I – II

No	Siklus	Rata-rata nilai	Persentase ketuntasan
1	I	72,0	54%
2	II	83,4	89%

Berdasarkan tabel di atas hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil siklus I nilai rata – rata 72,0 dengan persentase ketuntasan 54%. Meningkat pada siklus II nilai rata – rata 83,4 dengan persentase ketuntasan 89%. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu $\geq 85\%$.

Dari tabel hasil belajar di atas membuktikan bahwa dengan permainan bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA. Permainan adalah pekerjaan anak anak. Anak anak sangat gemar bermain sesuai dengan teori pembelajaran Dienes. Menurut Dienes (dalam Supeno Djali,2007:8) “Permainan IPA sangat penting sebab operasi IPA dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara konkret dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian IPA pada anak didik”. Bermain bagi anak, selain merupakan alat belajar juga merupakan kebutuhan bagi setiap anak. diperlukan waktu yang cukup banyak untuk bermain bagi anak terutama pada usia SD.

SIMPULAN

Penerapan metode permainan menggunakan Media Kartu IPA dalam belajar IPA dapat disimpulkan : langkah- langkah penerapan metode permainan menggunakan media kartu IPA dalam meningkatkan pemahaman siswa untuk materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan; (1) Memotivasi siswa, (2) Menyampaikan materi, (3) Menyampaikan langkah – langkah kegiatan, (4) Penggunaan Media Kartu IPA dalam proses pembelajaran, (5) Membahas lembar kerja, (6) Refleksi kegiatan, (7) Tindak lanjut.

Untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran selanjutnya peneliti memberikan hasil sebagai rekomendasi antara lain (1) Guru mengusahakan agar tetap menggunakan metode yang bervariasi dalam pembelajaran. (2) Guru memperhatikan aktifitas dan taraf kemampuan siswa untuk dapat memberikan tindakan yang tepat sehingga hasil belajar siswa yang diperoleh optimal.

Peningkatan pemahaman siswa dalam belajar IPA ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari rata – rata hasil belajar 72,0 pada pada siklus I meningkat menjadi rata – rata 83,4 pada siklus II.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti memberikan beberapa saran diantaranya : (1) Bagi guru supaya dapat menggunakan media kartu IPA dengan pembelajaran yang disesuaikan, (2) Bagi guru supaya lebih kreatif membuat media dan dikembangkan serta dipadukan dengan berbagai metode pembelajaran, (3) Bagi siswa, hendaknya dapat lebih aktif dan semangat dalam belajar untuk dapat memperoleh hasil yang baik, (4) Bagi sekolah, hendaknya menyediakan media yang menunjang sehingga proses belajar mengajar lebih berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- ChoirulBashor. 2011. *Menjadi guru ideal*. Malang.Universitas Negeri Malang (UM Press)
- Direktur Jenderal PMPTK. 2010. *Membimbing guru dalam PTK*.
- NiniSubini. 2012. *Awas, jangan jadi guru karbitan!* Jakarta.Javalitera .
- Nurhidayah ,Eni Fariyarul Fahyuni. 2016. *Inovasi Pembelajaran*. Sidoarjo. Nizimial Learning Center.
- Saying Wen. 2003. *Masa Depan Pendidikan*. Jakarta. Lucky Publishers (Batam)
- Sugiono. 2010. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*.Bandung Alfabeta
- SuharsimiArikunto, Suhardjono dan Supardi. 2012. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta. Bumi Aksara
- WinaSanjaya. 2012. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta. Kencana Pranada Media Group.
- www.wartamadrrasahaku.com. 2017. Metode permainan dalam pembelajaran. Diakses tanggal 10 Juli 2019
- Djali Supeno. (2007). *Kapita selekta pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional