

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MUATAN IPA MELALUI PERMAINAN PINDAH BINTANG PADA SISWA KELAS VIA SD JETIS KABUPATEN BANTUL

Oleh: Sri Wiji Lestari

Guru SD Jetis Bantul

ABSTRACT: *The aim of this Class Action Research study was to improve the learning outcomes of natural science subject (IPA) through the Moving Star game among VIA class students at SD Jetis, Bantul Regency. The subject of this study was 33 students of VIA class at SD Jetis. The study carried out in 2 cycles. The instruments were observation, documentation, and test. The observation was used during teaching and learning process, documentation was used to collect data and student test results, and the test methods was carried out at the end of each cycle. Data analysis in this study applied qualitative descriptive technique to describe the improvement in student achievement during the learning process. Results of this study showed that there was an increase of student learning outcomes in the IPA KI 3 (knowledge) content, from 71.81 in the first cycle with a completeness level of 36.36% to 78.79 with a completeness level of 84, 85% in the second cycle. The increase was 6.98, and the increase completeness level was 48.49%. Whereas the average value of the IPA KI 4 (skills) content in the first cycle I was 69.48 with a completeness level of 21.21%. After the second cycle there was an increase in learning outcomes which was 82.48 with a completeness rate of 81.82%. The increase average was 13.00 and the increase of completeness level was 60.61%. It can be concluded that there was improvement of student learning achievement in natural science subject after application of the Moving Star game among VIA class students at SD Jetis, Bantul Regency.*

Keywords: *learning outcomes, natural science subject, moving star games*

PENDAHULUAN

Semakin dekatnya Ujian Sekolah (US) maka banyak hal yang harus dilakukan oleh guru agar anak didik lulus sesuai harapan yaitu memiliki sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan yang baik. Sehingga guru dituntut memiliki kompetensi untuk dapat meningkatkan prestasi dan motivasi siswa dalam belajar.

SD Jetis merupakan salah satu sekolah yang menjadi pilot proyek Kurikulum 2013 sehingga pembelajaran dilaksanakan secara tematik terpadu. Pembelajarannya menggunakan pendekatan yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dan muatan pelajaran ke dalam tema, bahkan masing-masing muatan pelajaran terkadang tidak nampak.

Terlalu banyaknya materi yang harus dikuasai siswa sehingga tidak setiap materi bisa tersampaikan dengan baik, belum lagi persoalan waktu yang berkurang karena digunakan untuk tryout. Padahal dalam

pembelajaran IPA lebih banyak demonstrasi sehingga waktu yang tersita juga lebih banyak.

Penilaian pada kurikulum 2013 juga menyita waktu karena untuk KI 3 (pengetahuan) dan KI 4 (keterampilan) dinilai disetiap Kompetensi Dasar pada masing-masing muatan pelajaran. Pelaksanaan Penilaian Harian (PH) juga memakan waktu sehari untuk setiap subtemanya.

Di lapangan kita jumpai mayoritas siswa banyak yang kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Mereka kesulitan untuk bertanya maupun berdiskusi, sehingga suasana pembelajaran terasa pasip. Mereka diam dan acuh terhadap situasi pembelajaran. Hal itu dapat dimungkinkan karena merasa dijejali materi pelajaran yang tidak seimbang dengan alokasi waktu yang disediakan.

Pembelajaran IPA identik dengan penggunaan alat peraga, tetapi pada kenyataannya banyak guru yang belum menggunakannya secara optimal. Hal ini terjadi karena kemungkinan kurangnya

pengetahuan guru tentang penggunaan alat peraga atau karena malas. Guru juga masih sering menggunakan metode mengajar yang monoton, sehingga menyebabkan siswa bosan dan hanya sebagai obyek saja.

Karena beberapa hal tersebut di atas dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa di SD Jetis kelas VIA pada muatan IPA kelas VIA, dengan ditandai perolehan nilai penilaian harian yang masih di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 76 dan lebih dari 70% mereka berada di bawah garis KKM dan berulang kali dilakukan remedial dalam pembelajaran siswa belum bisa mencapai nilai yang diharapkan.

Untuk itu diperlukan upaya dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satunya adalah memilih strategi dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh peningkatan hasil belajar siswa khususnya muatan IPA yang memenuhi syarat KKM. Strategi tersebut adalah permainan “Pindah Bintang.” Menggunakan permainan Pindah Bintang karena usia anak yang identik dengan bermain maka permainan merupakan alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran karena anak-anak akan merasa lebih senang dan termotivasi untuk bermain sekaligus belajar, serta dapat menarik perhatian sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Selain hal tersebut di atas dengan bermain, aktivitas siswa tidak hanya fisik saja yang aktif akan tetapi juga psikhis. Dengan bermain akan memberikan kesan yang mendalam terhadap apa yang dipelajari.

Berdasarkan hal-hal tersebut maka peneliti berusaha untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPA melalui permainan Pindah Bintang pada siswa kelas VIA SD Jetis Kabupaten Bantul.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah melalui permainan “Pindah Bintang” dapat meningkatkan hasil belajar muatan IPA dan bagaimanakah hasil belajar pada pembelajaran muatan IPA dapat ditingkatkan

melalui permainan “Pindah Bintang” pada siswa Kelas VIA SD Jetis, Kabupaten Bantul.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPA dan mendiskripsikan penerapan permainan ‘Pindah Bintang’ dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPA pada siswa kelas VIA SD Jetis, Kabupaten Bantul.

Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Purwanto (2008:44) dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”, pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri siswa dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sehingga hasil belajar mempunyai pengertian perubahan perilaku akibat belajar. Hasil dari belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sedangkan hasil belajar menurut Muhibbin Syah (2005:134) adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Perubahan hasil belajar dapat berupa kemampuan yang anak didik miliki. Kemampuan menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan itu Robert M Gagne mengemukakan 5 macam kemampuan hasil belajar, yaitu: 1) Keterampilan intelektual; 2) Strategi kognitif; 3) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta; 4) Keterampilan motorik yang diperoleh di sekolah, antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya; 5) Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah

serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang, barang, atau kejadian.

Sedangkan yang menjadi indikator hasil belajar siswa meliputi: ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa,

Menurut Abin Syamsudin Makmun yang ditulis ulang oleh Agus Taufiq, Hera L, Mikarsa, dan Puji L. Prianto (2011:5.20) mengemukakan 3 (tiga) faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah yaitu 1) Faktor input (masukan) meliputi: (a) raw input atau masukan dasar yang menggambarkan kondisi individual anak dengan segala karakteristik fisik dan psikis yang dimiliki, (b) instrumental input (masukan instrumental) yang mencakup guru, kurikulum, materi dan metode, sarana dan fasilitas, (c) environmental input (masukan lingkungan) yang mencakup lingkungan fisik, geografis, sosial, dan lingkungan budaya 2) Faktor proses, menggambarkan bagaimana ketiga jenis input tersebut saling berinteraksi satu sama lain terhadap aktivitas belajar anak 3) Faktor output adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan terjadi pada anak setelah anak melakukan aktivitas belajar.

Pembelajaran tematik terpadu lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Penerapan pembelajaran tematik di SD akan sangat membantu peserta didik dalam membentuk pengetahuannya, karena sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistik*).

Langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan saintifik meliputi: (1) mengamati (*observing*), (2) menanya (*questioning*), (3) mengumpulkan informasi/mencoba (*experimenting*), (4) mengasosiasi /mengolah informasi (*associating*), (5) mengomunikasikan (*communicating*).

Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: a) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptan-Nya b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi anatar IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat d) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Metode Permainan Pindah Bintang

Kimpraswil (2009:26), definisi permainan adalah usaha oleh diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi kinerja dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Siswa dikatakan bermain jika memenuhi kriteria *self chosen* dan *self directed*. Siswa yang kompeten dan berpengalaman dalam bermain akan menjadi pelajar yang kreatif, pede, dan memiliki motivasi diri. Yang utama, bermain adalah kerja bagi siswa. Itulah kunci yang harus dipegang guru. Dalam bermain anak mendapatkan penemuan intelektual. Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan materi permainan Pindah Bintang

dengan muatan IPA yaitu siswa dibagi menjadi 6 kelompok dengan cara aklamasi siswa menentukan ketua kelompok, kemudian maju ke depan kelas berhitung 1 sampai 6. Selanjutnya siswa yang lain secara urut membilang 1,2,3,4,5,6, 1,2,3,4,5,6, 1,2....dst. Setiap kelompok berdiskusi untuk membuat pertanyaan yang dituliskan di kertas gambar lingkaran. Kertas yang berisi pertanyaan tersebut kemudian dikumpulkan untuk dikoreksi oleh guru dan diberi nomor. Kertas ditempel di atas tanah lapangan secara melingkar, sebagai markas. Jumlah markas 25, peserta permainan 33 anak yang menjadi ajak 8 anak. Pemain melakukan hompimpah untuk menentukan yang jaga, atau dalam permainan ini disebut ajak. Ketiga ajak berdiri di tengah, dan pemain lain menempati markas. Jika semua sudah siap, guru meniup peluit kemudian siswa berteriak "Markas" bersama-sama sebagai aba-aba untuk pindah markas. Pemain akan mencari markas baru, begitu pula ajak. Satu markas satu orang. Antarpemain tidak diperkenankan untuk saling dorong. Pemain yang tidak memperoleh markas baru, menjadi ajak dan berdiri di tengah. Bagi pemain yang memperoleh markas menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam markas sedangkan yang tidak memperoleh markas berarti tidak mengerjakan soal. Setelah guru meniup peluit siswa berpindah mencari markas baru, begitu seterusnya. Pemenang permainan adalah yang paling banyak memperoleh nilai.

Sesuai dengan kerangka berpikir di atas maka hipotesis tindakan yaitu "Permainan "Pindah Bintang" dapat meningkatkan hasil belajar muatan IPA pada siswa kelas VIA SD Jetis Kabupaten Bantul

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan Mei 2017 di SD Jetis UPT PPK Kecamatan Jetis Kabupaten Bantul merupakan sekolah terpadu karena berada

dalam satu lokasi dengan SMP 1 Jetis dan SMA 1 Jetis. Subyek penelitian ini adalah semua siswa kelas VIA SD Jetis UPT PPK Kecamatan Jetis, Bantul, dengan jumlah 33 anak terdiri atas 12 laki-laki dan 21 perempuan. Siswa kelas VIA ini kebanyakan berasal dari daerah sekitar sekolah dan sebagian kecil dari daerah kecamatan lain.

Dalam penelitian ini penulis bertindak sebagai guru yang melaksanakan tindakan dan didampingi oleh 2 orang guru sebagai kolaborator sekaligus pengamat yaitu Wintala, S.Pd. dan Mursihana, S.Pd.

Penelitian ini berlangsung dalam 2 (dua) siklus, penulis sebagai guru yang melaksanakan tindakan dan didampingi dua orang guru sebagai pengamat sekaligus sebagai kolaborator. Adapun langkah-langkah penelitian ini sebagai berikut: 1) Perencanaan, meliputi: menentukan masalah, memilih alternatif metode pembelajaran untuk memperbaiki hasil belajar muatan IPA, menyusun RPP, menyiapkan LKS dan soal evaluasi, menyiapkan alat dan sumber belajar, dan menyiapkan instrumen. 2) Pelaksanaan Tindakan, peneliti melaksanakan tindakan dengan mengacu pada skenario perbaikan pembelajaran melalui permainan "Pindah Bintang" yang telah disusun. 3) Pengamatan, meliputi: melakukan observasi dengan menggunakan format pengamatan, dan menilai hasil tindakan dengan menggunakan format lembar pengamatan. 4) Refleksi, melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan, melakukan pertemuan dengan teman kolaborator untuk membahas hasil evaluasi dan lembar pengamatan, dan memperbaiki pelaksanaan tindakan untuk digunakan pada siklus II.

Dalam pengumpulan data ini peneliti menggunakan beberapa metode yaitu a) Metode observasi, digunakan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran selama proses belajar mengajar, yang dilakukan oleh kolaborator sebagai pengamat dengan cara mengisi lembar observasi yang telah disiapkan

oleh peneliti. b) Metode dokumentasi, bertujuan untuk mengumpulkan dan mencermati data-data siswa, diantaranya adalah nilai post test serta lembar pengamatan. c) Metode test adalah test tertulis yang dilaksanakan pada akhir pelajaran (test formatif) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah dikenai tindakan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data yang berupa deskriptif kualitatif yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar yang dicapai siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Adapun data yang dapat dianalisis untuk dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa berupa: nilai tes formatif yang dilakukan setiap akhir siklus, nilai ketuntasan secara perorangan apabila seorang siswa telah memperoleh nilai sama atau lebih dari KKM yang telah ditentukan yaitu 76. Sedangkan ketuntasan secara klasikal jika nilai rata-rata kelas telah mencapai sama atau lebih dari 76 serta lebih dari 70% dari jumlah siswa telah tuntas dan lembar observasi untuk menghitung lembar observasi aktivitas guru dan siswa dengan cara menjumlahkan nilai dari pengamat 1 dan pengamat 2 kemudian dibagi 2 diperoleh rata-rata.

Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini adalah pada akhir siklus diperoleh data yang dapat menunjukkan peningkatan persentase hasil belajar siswa dengan KKM 76 dari siklus sebelumnya, pada akhir setiap siklus diperoleh data yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus sebelumnya dan $\geq 70\%$ siswa kelas VIA dalam posttest untuk muatan IPA sudah memenuhi KKM yang telah ditentukan yaitu 76.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Siklus I

Pada kegiatan rencana telah dilaksanakan beberapa kegiatan yaitu menyusun RPP, menyiapkan LKS dan soal evaluasi, menyiapkan alat dan sumber belajar, menyiapkan instrumen untuk melihat hasil belajar siswa dan diskusi.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 3 dan 9 Maret 2017 di Kelas VIA SD Jetis dengan jumlah siswa 33 anak. Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran penulis berlaku sebagai guru sedangkan pengamat (observer) dilaksanakan oleh Wintolo, S.Pd. dan Mursihana, S.Pd. sebagai pengamat sekaligus kolaborator yang bertugas mengamati selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pada kegiatan pendahuluan guru mengajak siswa untuk bernyanyi sambil bertepuk tangan tentang lagu "Padhang Bulan" yang diganti syairnya sesuai dengan topik pembelajaran yaitu Bumi, matahari, dan bulan." Pada inti kegiatan, saat guru memperlihatkan tayangan LCD tentang benda angkasa luar siswa benar-benar fokus perhatiannya karena tayangan tersebut menarik. Akan tetapi perhatian tersebut pecah tatkala tayangan selesai, nampak sekali kekecewaan anak.

Pelaksanaan diskusi kelompok untuk mengisi LKS percobaan, siswapun sebagian besar juga kurang aktif. Ternyata saat bermain terlalu banyak ajak yaitu 8 dari 33 siswa. Namun disisi lain perebutan markas sangat ketat tetapi siswa yang tidak menjawab juga banyak. Soal dalam markas ada 25, permainan dilakukan sebanyak 20 putaran. Siswa yang dapat mengerjakan soal atau memperoleh markas rata-rata 17 soal yang berarti 3 kali menjadi ajak, tetapi 11 anak dapat menjawab semua soal yang artinya tidak pernah menjadi ajak. Namun begitu ada yang hanya mendapatkan markas dan menjawab 9 soal dan menjadi ajak 11 kali. Akan tetapi siswa yang

seperti ini hanya 1 anak. Saking asyiknya bermain sambil mengerjakan soal siswa tertantang untuk menempati markas dan menjawab pertanyaan hingga akhirnya waktu yang ditetapkan hanya 2 jam pelajaran menjadi lebih dari yang dialokasikan.

Pada kegiatan penutup, saat menyimpulkan materi pembelajaran siswa yang aktif hanya itu-itu saja yang memang sejak awal aktif mengikuti pelajaran.

Jika kita lihat perolehan nilai rata-rata pada siklus I ini untuk hasil belajar mencapai 71,81 ini belum termasuk kategori tuntas secara individu maupun klasikal karena masih kurang dari KKM secara individu yang ditetapkan yaitu 76,00 dan nilai ketuntasan baru mencapai secara klasikal 36,36%, yang berarti masih jauh dari KKM secara klasikal yang telah ditetapkan yaitu $\geq 70\%$ jumlah siswa yang tuntas. Ini berarti 12 dari 33 siswa belum tuntas dan harus melakukan remedial.

Berdasarkan data hasil belajar siswa untuk muatan IPA KI 4 (ketrampilan) melalui pengamatan percobaan melalui penilaian rubrik dengan aspek yang amat meliputi penerapan konsep, komunikasi, dan prosedur dan strategi dari jumlah siswa 33 anak yang tergolong tuntas 7 anak atau 21,21% sedangkan yang 26 siswa (78,79%) masih perlu remedi. Pada siklus I ini ternyata hasil belajar siswa untuk penilaian KI 3 dan KI 4 belum memenuhi syarat ketuntasan minimal baik secara individu maupun klasikal.

REFLEKSI

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut: guru kurang baik dalam mengelola waktu, guru kurang dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam diskusi, siswa kurang antusias dalam pelaksanaan diskusi, jumlah ajak terlalu banyak, sehingga penguasaan materi kurang, jarak antarmarkas terlalu dekat, sedangkan jarak markas dengan tempat ajak jauh dibandingkan antarmarkas, sehingga siswa yang menjadi ajak

kemungkinan besar menjadi ajak lagi, dan saat evaluasi diakhir siklus yang dilaksanakan di pinggir lapangan secara lesehan sebaiknya duduknya juga diatur agar kecurangan siswa dapat ditekan.

Di samping kekurangan dalam pelaksanaan tindakan tersebut terdapat pula kelebihan sekaligus menjadi kekuatan yaitu: guru menggunakan LCD sebagai pembuka pelajaran sekaligus memancing rasa ingin tahu siswa, siswa melakukan percobaan terjadinya gerhana bumi, matahari, dan bulan anak lebih tertarik meskipun tidak semua melakukan percobaan.

Pada pelaksanaan siklus I ini, terdapat revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya, yaitu: guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan memberikan informasi yang dirasa perlu-perlu saja, guru lebih trampil lagi dalam memotivasi siswa, mengajak siswa terlibat secara langsung dalam setiap kegiatan, dan pelaksanaan diskusi perlu bervariasi, mengurangi jumlah ajak, dan memperluas lapangan sebagai arena permainan.

Diskripsi Siklus II

Berdasarkan refleksi pada siklus I pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan beberapa kegiatan yaitu: menyiapkan RPP, menyiapkan instrumen penelitian, menyiapkan LKS, menyusun soal formatif, menyiapkan alat dan sumber belajardan diskusi dengan kolaborator dan teman sejawat.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yaitu pada hari Selasa, 14 Maret 2017 dan Sabtu, 18 Maret 2017 dengan jumlah siswa 33 anak. Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II ini peneliti bertindak selaku guru, sedangkan Mursihana S.Pd. dan Wintala, S.Pd sebagai pengamat/observer sekaligus kolaborator. Kegiatan pelaksanaan tindakan ini meliputi:

- 1) Kegiatan Pendahuluan: Guru membuka pelajaran dengan berdoa, menyanyikan lagu Indonesia Raya, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya guru memutar tayangan tentang Jelajah Luar Angkasa melalui LCD sebagai apersepsi dalam pembelajaran. Guru meminta siswa untuk menuliskan hal-hal yang ingin diketahui lebih lanjut tentang tayangan tersebut.
- 2) Kegiatan Inti: Pada kegiatan penayangan LCD tentang “Galaksi dan Sistem Tata Surya” siswa kembali antusias menyaksikan tayangan tersebut, bahkan nampak siswa mencatat hal-hal yang penting tanpa diperintah oleh guru. Setelah tayangan selesai guru meminta siswa kembali untuk menuliskan pertanyaan tentang tayangan tersebut dilanjutkan pembahasan secara klasikal. Suasana kembali heboh pada saat pembentukan kelompok, mereka punya kandidat masing-masing untuk menjadi ketua kelompok. Selanjutnya guru menugaskan kepada kelompok masing-masing untuk membuat soal yang berhubungan dengan galaksi dan sistem tata surya. Setelah pertanyaan selesai didiskusikan dan jawaban diletakkan berjajar di atas meja. Selanjutnya dengan aba-aba dari guru berupa yel-yel yang selama ini disepakati oleh anggota kelas VIA yaitu “VI A oke” maka siswa menjawab oke sambil berpindah kelompok untuk memeriksa pertanyaan dan jawaban teman kelompok yang lain searah jarum jam dengan mencatat kekurangan yang ditemukan di masing-masing kelompok, yang akhirnya kembali lagi ke tempat duduk semula. Setelah berbelanja, masing-masing kelompok mempresentasikan penemuannya dilanjutkan diskusi kelas. Guru menayangkan kembali materi “Peran Penting Matahari” melalui LCD, pada mulanya menarik perhatian tentang gambar matahari yang berputar sangat cepat.

Kegiatan ini diakhiri dengan tugas menuliskan peran penting matahari dalam bentuk peta pikiran (KI 4 Keterampilan). Pada pertemuan ke-2 guru menyiapkan lapangan dan memasang markas (lembar soal) yang telah disusun siswa sebanyak 28 markas. Ini berarti yang menjadi ajak ada 5 anak atau telah berkurang 3, serta luas lapangan yang ditambah serta jarak antarmarkas, markas dengan ajak diusahakan sama. Masing-masing kelompok melakukan hompimpah untuk menentukan yang jaga (ajak). Guru selalu mengingatkan untuk tidak saling dorong dan bermain secara sportif. Selama permainan berjalan tanpa ada permasalahan. Siswa merasa gembira, semangat, dan antusias hingga peluit ke 20 inginnya siswa masih ingin menyelesaikan 28 soal. Setelah permainan selesai siswa berdiskusi bersama kelompok masing-masing dilanjutkan pembahasan secara klasikal.

- 3) Kegiatan Penutup: Pada saat menyimpulkan materi pembelajaran siswa yang aktif hanya itu-itulah saja yang memang sejak awal aktif mengikuti pelajaran.

Untuk mengetahui aspek hasil belajar diperoleh hasil dari post test KI 3 berdasarkan hasil penelitian pada siklus II ini mengalami kenaikan, yaitu nilai rata-rata 78,79 dengan tingkat ketuntasan 84,85% yang terdiri atas 28 siswa tuntas dan 5 anak memperoleh kategori belum tuntas dan memerlukan remedial. Jika dilihat dari perolehan nilai rata-rata pada penilaian KI 3) menandakan telah memenuhi syarat KKM baik secara individu yaitu 76 dan maupun kelas serta jumlah siswa yang memiliki kategori tuntas $\geq 70\%$ dari 33 siswa dengan rincian 28 siswa tergolong tuntas dan 5 siswa belum tuntas dan masih memerlukan remedial. Sedangkan untuk mengukur aspek hasil belajar yang diperoleh untuk KI 4 (keterampilan) melalui pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung.

Hasil pengamatan atau observasi siswa melalui penilaian rubrik tentang membuat peta pikiran peranan penting matahari dalam kehidupan, dengan komponen yang dinilai meliputi meletakkan topik, hubungan topik dengan cabang, dan menyebutkan 4 peranan penting matahari, diperoleh nilai rata-rata kelas 82,48 dengan ketuntasan kelas 81,82% atau 27 dari 33 siswa yang telah tuntas dan 6 anak atau 18,18% masih di bawah KKM.

Pada perbaikan siklus II diperoleh hasil rata-rata kelas telah mencapai 82,48 ini berarti sudah berada di atas KKM, dengan ketuntasan klasikal telah mencapai 81,82% yang berarti telah masuk dalam kategori tuntas $\geq 70\%$ dari 33 siswa dengan perincian 27 siswa tergolong tuntas dan 6 siswa belum tuntas dan masih memerlukan remedial.

Refleksi

Dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus ke II diperoleh informasi dari hasil pengamatan dalam hal pengelolaan waktu yang masih kurang baik, karena pelaksanaan permainan Pindah Bintang melebihi waktu yang telah direncanakan.

Di samping kekurangan tersebut terdapat pula kelebihan sebagai berikut: a) Guru menggunakan metode diskusi yang bervariasi (belanja) yang memungkinkan siswa bergerak atau berjalan. b) Dapat mengaktifkan semua siswa pada saat membuat pertanyaan untuk markas kemudian mengkomunikasikan dengan kelompoknya. c) Guru mengkombinasikan muatan IPA dengan membuat peta pikiran dengan menggambar dan mewarnainya. d) Guru menggunakan yel-yel dan lagu daerah agar siswa aktif dan bersemangat.

Pada pelaksanaan proses belajar mengajar pada siklus 2 ini, masih adanya revisi yaitu guru harus pandai-pandai dalam mengelola waktu secara baik dengan memberi informasi yang dirasa perlu.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Pindah Binatang memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatannya melalui sajian tabel, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Analisis KI 3 dan KI 4 Muatan IPA

Siklus	KI 3 (Pengetahuan)				KI 4 (Keterampilan)			
	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Ketuntasan	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Ketuntasan
Siklus I	95	43	71,81	36,36%	92	50	69,48	21,21%
Siklus II	94	53	78,79	84,85%	100	42	82,48	81,82%

Pada siklus I hasil belajar muatan IPA untuk KI 3 (pengetahuan) memperoleh rata-rata 71,81 dengan tingkat ketuntasan 36,36%, berarti secara klasikal belum tuntas karena rata-rata kelas belum ≥ 76 atau belum memenuhi syarat tuntas, sehingga guru masih punya kewajiban untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran.

Sedangkan pada siklus I, hasil belajar KI 4 (keterampilan) melalui observasi selama kegiatan pembelajaran masih harus diperbaiki dan ditingkatkan lagi karena hasil belajar masih sangat kurang, yaitu nilai rata-rata 69,48

dengan tingkat ketuntasan 21,21%. Ini berarti masih sangat kurang dari kategori tuntas.

Berdasarkan hasil pengamatan dari kolaborator, yang paling menonjol adalah siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran terutama pada saat diskusi siswa tidak bisa terlibat secara total. Jarak antarmarkas terlalu dekat, sehingga memungkinkan sekali siswa menjadi ajak lebih banyak sehingga nampak sekali kurang adilnya. Meskipun begitu antusias siswa dalam bermain sangat tinggi sehingga

saat permainan usai masih nampak siswa belum puas dalam bermain.

Pelaksanaan tindakan siklus II dengan mengacu pada refleksi siklus I maka dalam pelaksanaan diskusi bervariasi (sistem belajar) dan diskusi diawali dengan tugas secara individu untuk membuat pertanyaan yang dilanjutkan untuk disiskusikan soal dalam kelompok barulah secara individu menuliskan pertanyaan tersebut dalam kertas markas. Berdasarkan usaha-usaha tersebut diperoleh hasil belajar KI 3 (pengetahuan) mencapai nilai rata-rata 78,79 dengan tingkat ketuntasan 84,85%. Hasil belajar pada siklus I apabila kita bandingkan dengan siklus II untuk muatan IPA mengalami peningkatan yang cukup signifikan sebesar 6,98 dan ketuntasannya mengalami peningkatan sebesar 48,49%.

Sedangkan KI 4 (Keterampilan) muatan IPA siklus II mengalami peningkatan pada semua komponen yaitu dari siklus I diperoleh nilai rata-rata 69,48 dengan tingkat ketuntasan 21,21% sedangkan siklus II mengalami peningkatan pada hasil belajar yaitu 82,48 dengan ketuntasan 81,82%. Ini berarti mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu peningkatan nilai rata-rata sebesar 13,00 dan ketuntasan juga mengalami peningkatan sebesar 60,61%.

Peningkatan tersebut terjadi karena siswa merasa tertantang untuk aktif dalam melakukan percobaan dan terlibat secara langsung serta dilaksanakannya diskusi yang bervariasi dan semakin semangat ditambah yel-yel, mengatur kembali lapangan agar terasa lebih nyaman. Berdasarkan analisis hasil dari pengamatan kolaborator dan hasil evaluasi disetiap akhir siklus, hasil belajar dapat meningkat karena penggunaan permainan “Pindah Bintang” yang dapat menjadikan siswa belajar lebih semangat dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh bahwa penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada muatan IPA KI 3

(pengetahuan) siklus I memperoleh rata-rata 71,81 dengan ketuntasan 36,36% menjadi 78,79 dengan ketuntasan 84,85% pada siklus II. Berarti ada peningkatan sebesar 6,98 dengan ketuntasan 48,49%.

Sedangkan pada KI 4 (keterampilan) muatan IPA siklus I memperoleh nilai rata-rata 69,48 dengan tingkat ketuntasan 21,21% sedangkan siklus II mengalami peningkatan pada hasil belajar yaitu 82,48 dengan tingkat ketuntasan 81,82%. Ini berarti mengalami peningkatan rata-rata sebesar 13,00 dan tingkat ketuntasan mengalami peningkatan sebesar 60,61%.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini bahwa permainan “Pindah Bintang” dapat meningkatkan hasil belajar muatan IPA secara efektif karena permainan ini dapat pula melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan dan dapat menumbuhkan kreatifitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama 2 siklus, dan pembahasan serta analisis dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permainan “Pindah Bintang” dapat meningkatkan hasil belajar muatan IPA pada siswa kelas VIA SD Jetis, Kabupaten Bantul tahun pelajaran 2016/2017 dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa setiap siklus, yaitu siklus 1 untuk KI 3 (36,36%) dan KI 4 (21,21%). Sedangkan siklus 2, capaian ketuntasan KI 3 (84,85%) dan KI 4 (82,48%).
2. Hasil belajar pada pembelajaran muatan IPA dapat ditingkatkan melalui permainan Pindah Bintang dengan hasil peningkatan terjadi mulai dari siklus I ke siklus II, untuk aspek KI 3 (pengetahuan) muatan IPA sebesar 6,98. Sedangkan untuk KI 4 (keterampilan) muatan IPA terjadi peningkatan sebesar 13,00.

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan “Pindah Bintang” pada muatan IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan sebaiknya siswa diajari terlebih dahulu sehingga pada saat pelaksanaan pembelajaran anak sudah paham.
2. Pembelajaran dengan menggunakan permainan “Pindah Bintang” sebaiknya dilakukan ditempat yang luas, misalnya halaman sekolah.
3. Agar siswa lebih meningkat prestasinya hendaknya guru lebih kreatif menggunakan berbagai metode atau model pembelajaran yang ada di lingkungan siswa sekaligus dapat mengangkat kearifan lokal yang ada di sekitar anak.
4. Perlu adanya penelitian lebih lanjut, karena penelitian ini hanya dilaksanakan di SD Jetis, UPT PP Kecamatan Jetis, Bantul, Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Afriki, dkk. (2015). *Buku Siswa SD/MI kelas VI Tema 8 “Bumiku” Tematik terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Afriki, dkk.(2015). *Buku Guru SD/MI kelas VI Tema 8 “Bumiku” Tematik terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Agus Taufiq, Hera L, Mikarsa, Puji L. Prianto. (2011). *Pendidikan Anak SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Buku 1 Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kementerian Pendidikan Nasional UNY. (2011). *Bahan Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru Sertifikasi Guru Rayon 111 UNY*. Yogyakarta
- Muhibbin Syah. (1995). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Rosdakarya
- Poerwadarminta. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*.Surakarta: Pustaka Pelajar
- Syaiful Bahri Djamarah. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Agil-Asshofie.Metode Permainan Pembelajaran Bahasa. <http://agil-ashshofie.blogspot.co.id/2011/12/1>
- Iqah Zamri II. Pengertian Permainan Menurut Beberapa Ahli. <https://www.scribd.com/doc/172744204>
- Ainamulyana. Pengertian Hasil Belajar dan Faktor <http://ainamulyana.blogspot.com/2012/01/Wawansuandi.MakalahModelPermainandalamProses.http://wawansuandi.blogspot.co.id/2011/04/.html>,