**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MUATAN IPA PADA TEMA PEDULI
TERHADAP MAKHLUK HIDUP DENGAN MEDIA PERMAINAN ULAR
TANGGA DI KELAS IV SD NEGERI NGAWU TAHUN AJARAN 2018/2019**

Suwasiti
SDN Ngawu Yogyakarta
suwasitipramana@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the low ability of students to master material forms outside animals and plants as well as its function on the theme of Care for Living Creatures in class IV SDN Ngawu in 2018. Prior to the research the students' ability to master the material especially in the material was classically only 30% of students declared complete with an average of 61. Classroom action research (CAR) in this study aims to improve the ability to master the material so that students can be declared complete. Efforts are made to overcome the problem is through learning by using a snake ladder game media. The research was carried out in 2 cycles each cycle I 2x meetings and cycle II 3x meetings. The steps of implementing learning begin with the teacher's explanation, group games, and competition. Methods of data collection through observation, test sheets, assessment sheets and documentation. From the observations of the results of the evaluation of learning in the research activities showed that the use of snakes and ladders game media can improve the ability to master the material outward forms of animals and plants on the theme of Caring for Living Beings of Grade IV students of SDN Ngawu in 2018. These results are evidenced by the increase in student learning outcomes in each cycle, both cycle I and cycle II. After completing the first cycle, the completeness level becomes 60% with an average of 73. After the improvement and reflection in the second cycle, the completeness of learning outcomes increases to 100% with an average of 87.

Keywords: PTK, Natural Sciences, Ladder Snake

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai materi bentuk luar hewan dan tumbuhan serta fungsinya pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup kelas IV SDN Ngawu tahun 2018. Sebelum dilaksanakan penelitian kemampuan siswa dalam menguasai materi khususnya pada materi tersebut secara klasikal hanya 30% siswa yang dinyatakan tuntas dengan rata-rata 61. Penelitian tindakan kelas (PTK) dalam penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan dalam menguasai materi tersebut sehingga siswa dapat dinyatakan tuntas. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah adalah melalui pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga. Pelaksanaan penelitian ini dilangsungkan dalam 2 siklus masing-masing siklus I 2x pertemuan dan siklus II 3x pertemuan. Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan penjelasan guru, permainan kelompok, dan kompetisi. Metode pengumpulan data melalui observasi, lembar tes, lembar penilaian dan dokumentasi. Dari hasil observasi hasil evaluasi belajar pada kegiatan penelitian menunjukkan

bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan dalam menguasai materi bentuk luar hewan dan tumbuhan pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup siswa kelas IV SDN Ngawu tahun 2018. Hasil tersebut dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa pada setiap siklus, baik siklus I maupun siklus II. Setelah dilaksanakan siklus I tingkat ketuntasan menjadi 60% dengan rata-rata 73. Setelah dilakukan perbaikan dan refleksi pada siklus II ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 100% dengan rata-rata 87.

Kata kunci: PTK, Muatan IPA, Ular Tangga

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan membawa perubahan di semua aspek kehidupan manusia, terutama dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara terencana dan terprogram untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Hal tersebut sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS dalam Udin S. Winataputra menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan khususnya Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan materi yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA atau pembelajaran sains diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

¹ Udin S. Winataputra, *Pembelajaran PKn di SD* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2014) hlm.1.5
Jurnal Auladuna | 146

Dikemukakan oleh Piaget dalam teori kognitif yang menyatakan bahwa masa ini termasuk dalam fase operasional konkrit, jadi aspek berfikir siswa cenderung pada hal-hal yang konkrit.² Oleh karena itu dalam pembelajaran, khususnya IPA dibutuhkan suatu media pembelajaran tepat, menarik, dan efektif. Media yang digunakan berupa benda konkrit sesuai dengan fase mereka berkembang. Media tersebut sebaiknya dapat memberikan pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi belajar sehingga dapat memahami alam sekitar secara ilmiah.

Kemampuan guru dalam mengimplementasikan media sangat diperlukan untuk membuat suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Menurut Gagne dikutip oleh Abdul Majid, menyatakan bahwa fase dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut: fase motivasi, fase menaruh perhatian (*attention, alertness*), fase pengolahan, fase umpan balik (*feedback, reinforcement*).³ Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermedia perlu dikembangkan. Media yang digunakan haruslah media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat untuk belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Aspek kemenarikan ini dapat dilakukan dengan menerapkan teknik belajar sambil bermain.

Permainan merupakan materi bukan bacaan. Materi bukan bacaan adalah alat bantu yang dimaksudkan untuk memberi arti dan memperkaya pelajaran semua siswa, baik yang mampu membaca maupun yang masih sulit membaca.⁴ Sedangkan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada

² Crow and Crow. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1994), hal. 31.

³ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 69.

⁴ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), hal. 72.

anak.⁵ Pakar pendidikan anak pada abad 19, Frobel, mengemukakan: pentingnya bermain dalam belajar, karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan permainan mereka. Frobel menganggap bermain sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.⁶

Selain itu pembelajaran melalui permainan mampu memberikan beberapa keuntungan. Pertama, apa yang dipelajari oleh peserta didik tidak hanya berupa pengetahuan akal semata, melainkan benar-benar dialami secara nyata, pengalaman demikianlah yang sulit dilupakan. Kedua, pelajaran yang diberikan dapat diterima secara menyenangkan, karena terkait dengan sifat dasar permainan yang menghibur dan menggembirakan. Dengan demikian, kemungkinan penolakan peserta didik terhadap apa yang diajarkan dapat diminimalisir. Ketiga, karena permainan itu menyenangkan, bermain sekaligus membangkitkan minat yang besar bagi peserta didik akan topik tertentu. Permainan yang didesain dengan baik akan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam hal tertentu, karena peserta didik menyukai hal tersebut.

Penerapan Kurikulum 2013, guru diberi kebebasan untuk memanfaatkan berbagai metode dan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, perhatian, dan kreativitas peserta didik. Hal tersebut penting, karena dalam Kurikulum 2013 guru berfungsi sebagai fasilitator yang diharapkan mampu menyeleksi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Media sebagai salah satu sumber belajar merupakan alternatif untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil evaluasi pada muatan Pelajaran IPA, Tema Peduli Terhadap Makhluks Hidup pada materi Bentuk Luar Hewan dan Struktur Tumbuhan Serta Fungsinya, pada tanggal

⁵ Anggaani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2000), hal. 1.

⁶ Mayke S. Tejasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*. (Jakarta: Grasindo, 2001), hal. 2.

12 September 2018, didapati penguasaan siswa cukup rendah. Di bawah ini adalah hasil evaluasi:

Tabel 1. Pra Penelitian
Hasil Belajar muatan Pelajaran IPA tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup

NO	NAMA SISWA	JUMLAH SOAL	JAWAB BENAR	NILAI	KETUNTASAN KKM
1	Arga Satya O	20	12	60	Tidak Tuntas
2	Azzaria Fadlilah	20	15	75	Tuntas
3	Bagas Cahya K.	20	12	60	Tidak Tuntas
4	Halimah Syiaful Q.	20	15	75	Tuntas
5	Hanifah Maulida	20	13	65	Tidak Tuntas
6	Ilham Nur Ihsan	20	11	55	Tidak Tuntas
7	Marcella Ismawa	20	16	80	Tuntas
8	Muhammad Faiz	20	10	50	Tidak Tuntas
9	Sabrina Fadlil R.	20	10	50	Tidak Tuntas
10	Tan Dava Agesta	20	8	40	Tidak Tuntas
Rata-rata		61			
Nilai Tertinggi		80			
Nilai Terendah		40			
Ketuntasan		30%			

Guru belum memanfaatkan media dalam pembelajaran secara optimal, terutama media permainan. Disamping itu kurikulum dengan pembelajaran tematik membuat siswa kurang mendalami muatan IPA dengan baik. Untuk mengatasi hal tersebut maka penulis menggunakan media pembelajaran berupa permainan. Tujuan penggunaan media permainan ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar muatan Pelajaran IPA, materi bentuk luar hewan dan struktur tumbuhan serta fungsinya pada siswa kelas IV, khususnya di SD Negeri Ngawu, sebagai tempat penelitian.

Media permainan yang akan digunakankan dalam penelitian yaitu, permainan yang populer di masyarakat dan dapat digunakan di dalam kelas. Penulis memilih permainan ular

Suwasiti

tangga yang dimodifikasi sesuai materi. Penulis memilih media permainan karena sesuai dengan masa perkembangan anak Sekolah Dasar yang senang untuk bermain. Tujuan kedua permainan tersebut pada intinya adalah untuk membantu siswa dalam belajar Muatan Pelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Pemanfaatan media permainan di atas diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri pada Muatan Pelajaran IPA, karena siswa dapat belajar sambil bermain dengan memahami materi dari gambar dan teks materi yang terdapat dalam media ular tangga. Kemudian siswa menjawab beberapa pertanyaan yang ada. Selain itu tampilan dari beberapa media permainan ini dilengkapi dengan gambar dan desain yang berwarna sehingga menarik dan tidak memberikan rasa bosan bagi siswa.

Bertolak dari latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media permainan dengan judul penulisan: Peningkatan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup dengan Media Permainan Ular Tangga di kelas IV SD Negeri Ngawu Tahun Pelajaran 2018/2019.

B. Landasan Teori

Media Pembelajaran

Dari beberapa pengertian oleh ahli maka peneliti menyimpulkan bahwa media permainan yaitu media berupa permainan yang digunakan oleh guru dalam mengajar sebagai sarana pembawa pesan atau informasi serta bahan pelajaran yang dapat membangkitkan minat dan merangsang siswa untuk belajar. Sehingga memudahkan dalam penyampaian materi karena media yang digunakan ini dapat dilaksanakan dengan belajar dan bermain.

Media permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini memiliki indikator yaitu media permainan yang memiliki tampilan menarik, aturan permainan yang menyenangkan, termasuk media yang efektif jika digunakan, dan permainan tersebut dapat memuat materi IPA. Media

permainan ini dikembangkan dari beberapa permainan yang telah populer dimasyarakat seperti ular tangga. Kemudian beberapa permainan ini dikembangkan untuk pembelajaran IPA yang harus sesuai materi, tujuan pembelajaran, serta Kompetensi Dasar.

IPA SD

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar diharapkan memberikan berbagai penelusuran ilmiah yang relevan. Menurut Cullingford, pembelajaran IPA dengan hafalan dan pemahaman konsep, anak harus diberi kesempatan untuk mengembangkan sikap ingin tahu dan berbagai penjelasan logis. Hal ini akan mendorong anak untuk mengekspresikan kreativitasnya. Anak juga didorong untuk mengembangkan cara berpikir logis dan kemampuan untuk membangkitkan penjelasan ilmiah untuk alasan yang bersifat praktis

C. Metode Penelitian

Berdasarkan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas, maka model penelitian yang akan peneliti gunakan pada kegiatan penelitian ini adalah model pembelajaran *bersiklus* atau berulang. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2017:41), model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat dikatakan penelitian eksperimen berulang atau eksperimen berkelanjutan.

Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Suharsimi Arikunto, 2017:42)

Berkaitan dengan model pembelajaran bersiklus pada gambar di atas, Suharsimi Arikunto (2017:41-42), menjelaskan bahwa siklus atau pengulangan tidak dilakukan dari perencanaan sampai dengan refleksi, tetapi hanya pelaksanaan dan pengamatan saja. Refleksi hanya dilakukan satu kali saja sesudah penelitian berlangsung. Pengulangan dilakukan minimal tiga kali, hanya pelaksanaan dan pengamatan saja, agar pengamatan terhadap metode baru tersebut dapat teramati dengan baik. Pengulangan pertama namanya bukan pengulangan, melainkan mencoba metode baru. Pengulangan kedua, dilakukan dengan maksud melakukan pembenahan apabila penyajian metode tadi belum baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran bersiklus adalah, kegiatan penelitian yang dilaksanakan dalam satuan siklus, dan pada setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, di mana pada tahap pelaksanaan dilakukan tiga kali tindakan yang diikuti dengan pengamatan. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar kegiatan dapat berlangsung

dengan maksimal. Setelah dilaksanakan tiga kali tindakan selanjutnya dilakukan refleksi untuk mengetahui penelitian telah berhasil atau belum, dan jika belum berhasil maka dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan tahapan-tahapan yang sama.

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngawu Kecamatan Playen. Bagian ini, penulis ingin memaparkan lokasi dilaksanakannya penelitian. Hal ini dipandang perlu karena untuk menghindari persepsi yang salah tentang lokasi penelitian yang nantinya juga sangat berpengaruh pada analisa data yang akan dilakukan. Secara garis besar lokasi penelitian sebagai berikut:

Identitas

Nama Sekolah :SDN Ngawu

Alamat : Ngawu, Ngawu, Playen, Gunungkidul

Tema :Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Materi Mupel IPA : Bentuk luar hewan dan tumbuhan serta fungsinya

Karakteristik Siswa Kelas IV SDN Ngawu berjumlah 10 siswa. Terdiri dari laki-laki 5 anak dan 5 anak perempuan. Nama-nama siswa tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Daftar nama siswa kelas IV SDN Ngawu

No.	Nama Siswa	Jenis kelamin
1	Arya Satya Obama Putra	Laki-laki
2	Azzaria Fadlilah	Perempuan
3	Bagas Cahya Kurniawan	Laki-laki
4	Halimah Syiaful Qolbi	Perempuan
5	Hanifah Maulida I.	Perempuan
6	Ilham Nur Ihsan	Laki-laki

7	Marcella Ismawati	Perempuan
8	Muhammad Faiz	Laki-laki
9	Sabrina Fadlilah R	Perempuan
10	Tan Dava Agesta	Laki-laki

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran kurikulum 2013 tema 3 Peduli Terhadap MakhluK Hidup subtema Keberagaman MakhluK Hidup di Lingkunganku. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Penelitian menggunakan pembelajaran yang terdapat materi Muatan Pelajaran IPA di SDN Ngawu. Waktu pelaksanaan sebagai berikut: Kegiatan siklus I : 18 dan 25 September, 2 Oktober 2018 dan Kegiatan siklus II: 9, 16, 23 Oktober 2018.

3. Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Tujuan penggunaan observasi ini adalah agar bisa diperoleh dan diketahui data sebenarnya. Adapun yang di observasi adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh guru kelas dalam mengajar siswa di sekolah dasar tersebut. Observasi pengamatan dilakukan oleh rekan sejawat secara langsung saat tindakan pembelajaran pada pelaksanaan penelitian ini dilakukan. Pada kegiatan ini, rekan sejawat akan diminta untuk mengamati tindakan pembelajaran yang berlangsung dan mencatat pada instrumen lembar pengamatan.

Pengamatan akan difokuskan pada kegiatan guru, serta kegiatan siswa saat melaksanakan tindakan pembelajaran, upaya tersebut dilakukan untuk mendapatkan data kegiatan guru dan siswa saat melakukan pembelajaran dengan media ular tangga pada saat pelaksanaan penelitian ini.

Pada saat mengamati kegiatan guru, rekan sejawat akan memberikan skor pada lembar pengamatan kegiatan guru dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Rekan sejawat akan memberikan skor 3 jika penulis/guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik.
2. Rekan sejawat akan memberikan skor 2 jika penulis/guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cukup baik.
3. Rekan sejawat akan memberikan skor 1 jika penulis/guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan tidak baik.

Untuk mendapat data mengenai suasana pembelajaran selama proses di dalam kelas dibuat instrumen berupa catatan lapangan. Catatan lapangan nantinya digunakan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Tugas observer memberi catatan suasana pembelajaran baik positif ataupun negatif dari pelaksanaan pembelajaran tersebut.

Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan mencari data mengenai hal-hal yang berhubungan dengan data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini data-data yang perlu untuk didokumentasikan meliputi materi Muatan Pelajaran IPA, kegiatan belajar mengajar Muatan Pelajaran IPA, dan penggunaan media permainan yang dikembangkan oleh peneliti. Rekan sejawat diminta mendokumentasikan melalui foto kegiatan sebagai baan memperkuat data penelitian.

Tes

Tes adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan soal evaluasi kepada siswa. Untuk mendapatkan data hasil belajar Muatan Pelajaran IPA selama siklus I dan siklus II dengan menggunakan media permainan ular tangga. Penulis sebagai guru akan memberikan tes evaluasi kepada siswa tiap akhir siklus.

4. Analisis Keberhasilan Penelitian

Suwasiti

Secara kelompok (klasikal), kegiatan penelitian ini dianggap telah “berhasil” jika kemampuan dalam menguasai materi Muatan Pelajaran IPA bentuk luar hewan dan tumbuhan dan fungsinya pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup ditandai dengan minimum 75% siswa kelas IV SDN Ngawu dinyatakan tuntas belajar. Keberhasilan penelitian nantinya akan diikuti dengan adanya perbaikan kearah yang lebih baik ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar meningkat dari siklus sebelumnya.

$$TB = \frac{\sum \text{anak yang memperoleh skor} \geq 75}{\sum \text{seluruh anak}} \times 100\%$$

Di bawah ini adalah pedoman perhitungan keberhasilan penelitian:

(Adaptasi dari Ariyanti, 2007:31)

Keterangan:

TB : Tuntas Belajar

Dan jika $TB \geq 75\%$ maka kegiatan penelitian ini dikatakan telah berhasil, namun jika $TB \leq 75\%$ maka kegiatan penelitian ini dikatakan belum mencapai keberhasilan

Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian yang dimaksudkan adalah nilai yang diperoleh siswa pada materi IPA dalam bentuk angka yang diberikan oleh guru atau peneliti dalam proses belajar mengajar. Penilaian tersebut baik dalam bentuk kognitif. Sebagaimana dalam teori Bloom, bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁷ Namun indikator hasil belajar dalam penelitian ini yaitu hanya nilai kognitif saja. Dan tujuan belajar kognitif yang digunakan hanya tiga tingkatan yaitu tingkat pengetahuan, pemahaman dan penerapan. Karena penilaian untuk hasil belajar menggunakan soal evaluasi dalam bentuk

⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 6.

Jurnal Auladuna | 156

pilihan ganda. Dan soal yang dibuat harus sesuai dengan Standar Inti dan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan. Tingkat keberhasilan hasil belajar dalam penelitian ini jika 75% siswa telah lulus atau melampaui nilai 75 atau disebut nilai KKM.

D. Hasil Penelitian

1. Pra Penelitian

Berdasarkan hasil refleksi penulis, rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai materi Muatan Pelajaran IPA Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup disebabkan:

- a. Penguasaan Muatan Pelajaran IPA siswa kelas IV SDN Ngawu pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup cukup rendah khususnya yaitu pada materi bentuk luar hewan dan tumbuhan beserta fungsinya. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar yang hanya 30% saja prosentase ketuntasannya.
- b. Pada Pembelajaran Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik dimana beberapa Muatan pelajaran menjadi satu tema, hal ini membuat siswa kurang mendalami materi khususnya materi Muatan Pelajaran IPA.
- c. Penggunaan media pembelajaran oleh guru belum maksimal khususnya penggunaan media permainan.

Dari hasil refleksi tersebut maka penulis melakukan upaya perbaikan dalam penelitian ini dengan membuat media permainan ular tangga sebagai upaya meningkatkan kemampuan dalam menguasai materi pelajaran IPA Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup cukup rendah khususnya yaitu pada materi bentuk luar hewan dan tumbuhan beserta fungsinya. Berdasarkan hasil kajian pustaka media permainan ular tangga memiliki kelebihan sebagai berikut di bawah ini.

- a. Harga pembuatan terjangkau dan bahan tidak mudah rusak.

Suwasiti

- b. Mudah dan praktis. Permainan ular tangga mudah digunakan selain juga telah popular juga karena di dalamnya terdapat aturan permainan yang cukup jelas.
- c. Mudah disimpan karena ukurannya tidak terlalu besar. Ukurannya yang sesuai tentu dapat diletakkan di mana saja.
- d. Pokok-pokok pembicaraan mudah diingat karena disajikan dalam bentuk gambar supaya menarik perhatian. Terdapat kata-kata yang menerangkan suatu gambar.
- e. Penggunaan warna yang beranekaragam membuat siswa lebih mengingat.

Dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa karena belajar sambil bermain sehingga diharapkan meningkatkan hasil belajar

1. Siklus I

Dari hasil evaluasi belajar materi Muatan Pelajaran IPA bentuk luar hewan dan tumbuhan beserta fungsinya secara klasikal mengalami perkembangan yang cukup baik, jika dilihat dari ketuntasan siswa dari 10 siswa secara keseluruhan, yang dinyatakan tuntas atau telah minimal memperoleh nilai KKM sebanyak 6 orang siswa atau 60% dengan rata-rata 73. Meningkat dari ketuntasan pra penelitian yang hanya mencapai 30% atau 3 siswa. Gambaran peningkatan kemampuan dalam menguasai materi Muatan Pelajaran IPA secara klasikal dapat dilihat pada diagram batang berikut:

Gambar 3
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Persentase skor kegiatan guru yang telah dilakukan pada siklus I tergolong berhasil, hal ini bisa ditunjukkan dari hasil observasi mencapai skor 76%. Sehingga berada pada kategori kriteria kegiatan guru adalah baik. Namun hal ini juga perlu ada peningkatan skor untuk kegiatan pembelajaran yang lebih baik lagi dari siklus I.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan Pelajaran IPA pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup dalam KD bentuk luar hewan dan tumbuhan beserta fungsinya. Meskipun hasil yang didapatkan dengan menggunakan media ular tangga tersebut masih di bawah kriteria keberhasilan tindakan penelitian..

Karena kriteria keberhasilan penelitian belum tercapai, maka penulis ingin melanjutkan tindakan penelitian ke siklus berikutnya yaitu siklus II dengan melakukan berbagai perbaikan. Perbaikan yang dilakukan penulis mengacu pada catatan lapangan dan observasi kegiatan guru yang dilakukan rekan sejawat.

Kegiatan perbaikan yang akan dilakukan antara lain:

Suwasiti

- a. Pada pertemuan pembukaan pertemuan pertama akan disampaikan cara mudah mempelajari materi.
- b. Memberi siswa waktu untuk mempelajari media permainan ular tangga tersebut, selama 5-10 menit. Mempermudah jalannya pembelajaran.

Sementara catatan positif yang perlu dipertahankan:

- a. Pembelajaran terlihat disukai siswa.
- b. Siswa terlihat tertib dalam mengikuti pelajaran.

Serta melaksanakan saran:

- a. Menciptakan suasana kompetisi dengan permainan dan hadiah. Tak lupa melakukan perbaikan pembelajaran dengan memperbaiki kegiatan pembelajaran.
- b. Mempertunjukkan bagaimana cara berlatih terkait dengan materi yang dipelajari tersebut.

2. Siklus II

Data yang didapatkan pada kegiatan observasi pelaksanaan siklus II menunjukkan adanya perbaikan jika dibandingkan dengan siklus I. Dari data kegiatan guru, jika pada siklus I memperoleh nilai 74% dan masuk kualifikasi cukup pada siklus II meningkat menjadi 86% dengan kualifikasi baik.

Dari hasil evaluasi belajar kemampuan dalam menguasai bentuk luar hewan dan tumbuhan serta fungsinya secara klasikal mengalami peningkatan dari siklus I, jika dilihat dari ketuntasan maka semua siswa kelas IV dinyatakan tuntas, dengan rata-rata 87. Meningkat dari ketuntasan siklus I yang hanya mencapai 60% atau 6 siswa dengan rata-rata 73 saja. Jika dibandingkan dengan pra penelitian peningkatan ketuntasan secara klasikal sangat signifikan, Gambaran peningkatan kemampuan dalam secara klasikal dapat dilihat pada diagram batang berikut:

Gambar 4

**Peningkatan Kemampuan Dalam Menguasai
Bentuk luar hewan dan Tumbuhan**

3.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II ini, seluruh poin dalam kriteria keberhasilan tindakan telah tercapai sehingga siklus dapat dihentikan pada siklus ke II.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan dalam menguasai materi bentuk luar hewan dan tumbuhan serta fungsinya pada siswa kelas IV SDN Ngawu sehingga hasil belajar meningkat. Berikut ini merupakan uraiannya:

1. Dari hasil pengamatan kemampuan siswa dalam materi bentuk luar hewan dan tumbuhan dengan tema peduli terhadap makhluk hidup yang diperoleh dari hasil evaluasi belajar mengalami peningkatan baik dari segi peningkatan hasil ketuntasan belajar maupun dari rata-rata kelas. Berikut ini tabel hasil peningkatan belajar.

Tabel 3
Peningkatan Kemampuan Siswa Dalam Menguasai Materi Bentuk Luar Hewan Dan Tumbuhan Serta Fungsinya

Siklus	Ketuntasan Klasikal	Rata-rata
Pra Penelitian	30%	61
Siklus I	60%	73
Siklus II	100%	87

Suwasiti

2. Dari segi kegiatan guru dalam mengajar secara umum dari pelaksanaan disimpulkan bahwa kualitas pelaksanaan siklus I cukup baik dan meningkat menjadi baik pada siklus II.
3. Penelitian dihentikan pada siklus II karena telah memenuhi ketuntasan belajar seluruh siswa, namun sebagai guru harus meningkatkan kualitas mengajar untuk dilaksanakan dengan berbagai inovasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008).

Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009).

Anggaani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2000).

Crow and Crow. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1994).

Mayke S. Tejasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*. (Jakarta: Grasindo, 2001).

Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992).

Udin S.Winataputra, *Pembelajaran PKn di SD* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2014).

Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT. Indeks, 2011).