

PENGGUNAAN *PUZZLES PICTURE GAME* PADA MATERI AJAR FUNGSI ALAT TUBUH MANUSIA

UDIN ZAENUDIN
19680117 199203 1 007
SDN SUKARESMI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada materi fungsi alat tubuh manusia. Jurnal Penelitian bertujuan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi fungsi alat tubuh manusia melalui *Puzzles Picture Game* di Kelas IV Semester I SD Negeri Sukaresmi Tahun Pelajaran 2015-2016. Bentuk jurnal penelitian ini adalah Jurnal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama dua siklus perbaikan yang setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil jurnal penelitian pada siklus I terdapat peningkatan minat serta hasil belajar siswa bila dibandingkan dengan kondisi sebelum siklus, tetapi peneliti masih harus melanjutkan ke siklus II untuk lebih meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Peningkatan minat serta hasil belajar sudah menunjukkan hasil yang optimal di siklus II, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa melalui *Puzzles Picture Game* dapat meningkatkan minat serta hasil belajar pada pembelajaran IPA materi fungsi alat tubuh manusia secara optimal.

Kata Kunci: Fungsi Alat Tubuh Manusia; Hasil Belajar; *Puzzles Picture Game*

A. PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pembelajaran, guru mata pelajaran IPA menggunakan berbagai strategi yang menghendaki keterlibatan dan peran aktif siswa dalam melakukan pengamatan, meramal, menerapkan konsep dan mengkomunikasikan nya. Aktivitas dan keterlibatan siswa secara utuh sangat penting agar kegiatan pembelajaran mencapai tujuan. Adanya aktivitas belajar siswa secara optimal akan menentukan tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa.

Pada masa lalu proses belajar mengajar untuk mata pelajaran IPA terfokus kepada guru dan kurang terfokus pada siswa. Akibatnya kegiatan belajar mengajar lebih ditekankan pada pengajaran dari pada pembelajaran. Kata pembelajaran dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi dalam kemampuan, sikap, atau perubahan tingkah laku siswa yang relatif permanen sebagai akibat dari pengalaman atau latihan. Perubahan kemampuan yang hanya sebentar dan kembali ke perilaku semula menunjukkan belum terjadi peristiwa pembelajaran, walaupun mungkin terjadi pengajaran. Tugas guru adalah membuat agar proses pembelajaran pada siswa berlangsung secara aktif, efektif, kreatif, menarik dan menyenangkan, dengan memperhatikan pendekatan sains, serta “ *Learning to do*,

Learning to know, Learning to be and Learning to live together “ (Depdiknas 2003 : 43).

Melihat kondisi lapangan di kelas IV semester I pada SD Negeri Sukaresmi, yakni melalui pengamatan langsung oleh penulis terlihat kurang terlibatnya siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini mengakibatkan hasil belajar yang rendah yaitu dengan nilai rata-rata hanya sebesar 57,69. Dari 26 siswa kelas IV hanya 7 orang (26,92 %) mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70,00. Kondisi lain terlihat aktifitas belajar siswa cenderung rendah dan monoton, ditandai dengan siswa lebih senang diceramahi, siswa sedikit sekali yang mau bertanya, sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan, dan contoh-contoh materi pelajaran yang diberikan guru masih kurang terkait dengan lingkungan kehidupan siswa sehari-hari.

Kondisi pembelajaran IPA yang demikian akan timbul dampak kurang mengembirakan terhadap hasil belajar siswa, dan lebih jauh lagi dapat menimbulkan kesan tidak baik terhadap pembelajaran IPA seperti pengetahuan IPA hanyalah bersifat teoretis semata. Dengan menyadari gejala-gejala atau kenyataan tersebut diatas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian guna mengkaji peningkatan hasil belajar siswa dengan permainan gambar puzzle dalam pembelajaran IPA pada materi “ Fungsi Alat Tubuh Manusia” di kelas IV SD Negeri Sukaresmi.

Suatu inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi melalui pengalaman belajar kontekstual dengan unsur bermain di dalamnya. Sengaja tindakan ini dipilih karena siswa sekolah dasar masih menyukai pembelajaran apabila ada unsur bermain di dalamnya (*learning by doing and playing*). Tetapi bermain dalam konteks ini bukan berarti belajar sambil bermain-main atau belajar hanya sebuah main-main belaka, melainkan bermain dengan kebermaknaan.

Beritik tolak dari latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan permasalahannya sebagai berikut: Apakah Melalui Permainan Puzzles Pictured Game Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Fungsi Alat Tubuh Manusia Pada Siswa Kelas IV Semester I SD Negeri Sukaresmi. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Tujuan Umum

- a) Untuk mendapatkan gambaran proses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Alam yang terjadi di kelas IV SD Negeri Sukaresmi
- b) Untuk mengetahui metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri Sukaresmi
- c) Untuk mendapatkan gambaran aktifitas belajar siswa pada pembelajaran IPA di Kelas IV SD SD Negeri Sukaresmi dengan menggunakan permainan puzzle

b. Tujuan Khusus

- a) Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA yang lebih kondusif dan efektif.
- b) Untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar IPA.
- c) Mengembangkan model dan media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
- d) Meningkatkan keberanian siswa dalam mengkomunikasikan ide dan gagasan.
- e) Menanamkan konsep IPA dalam konteks yang tepat serta bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertempat di SD Negeri Sukaresmi yang terletak di Desa Mekarjaya Kecamatan Comprang Kabupaten Subang, dengan alasan penulis bertugas di sekolah tersebut. Penelitian ini berlangsung selama \pm 3 (tiga) bulan yang dimulai pada bulan September 2015 s/d November 2015 semester I tahun pelajaran 2015/2016 dengan alasan bertepatan dengan materi yang penulis ajarkan. Sebagai subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sukaresmi Kecamatan Comprang dengan jumlah siswanya adalah 26 orang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Situasi kelas yang dijadikan subjek penelitian cukup memadai.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil tes formatif siklus I dan siklus II serta catatan pengamatan lapangan pada kondisi awal, siklus I dan siklus II serta hasil pengamatan kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi. Instrument yang digunakan adalah :

- a. dokumen observasi tindakan berupa catatan terhadap siswa dalam pembelajaran IPA selama pembelajaran berlangsung, dokumen tindakan analisis setiap akhir siklus.
- b. sumber informasi lain adalah kolaborator (guru) yang mengamati selama pelaksanaan tindakan.
- c. lembaran test berupa soal yang digunakan untuk melihat penguasaan konsep-konsep materi pembelajaran tentang sistem pencernaan manusia yang sudah diajarkan.

Data yang diperoleh dianalisis dan dideskripsikan sesuai permasalahan yang ada dalam bentuk laporan hasil. Rancangan pembelajaran interaktif dan pemberian tugas kerja kelompok dilakukan validasi oleh guru. Data hasil observasi keaktifan belajar siswa dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif sederhana dengan menghitung persentase peningkatan motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Indikator keberhasilan ditentukan setelah melakukan proses pembelajaran di kelas sesuai dengan materi yang diajarkan. Di samping itu telah dilakukan tes formatif setelah pembelajaran selesai. Adapun kriteria indikator keberhasilan adalah sebagai berikut.

- a. Apabila rata-rata hasil ulangan harian siswa dan nilai tes formatif lebih dari 70 (70 %), pembelajaran dapat dikatakan berhasil.
- b. Apabila rata-rata hasil ulangan harian kurang dari 70 (70 %), pembelajaran belum berhasil sehingga perlu dilanjutkan kesiklus 2.
- c. Nilai rata-rata adalah jumlah nilai seluruhnya dibagi banyaknya siswa yang diteliti.
- d. Prosentase nilai rata-rata adalah jumlah nilai seluruhnya dibagi banyaknya siswa yang diteliti dan hasilnya dikalikan seratus persen.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan tindakan, proses belajar mengajar untuk mata pelajaran IPA masih terfokus kepada guru dan kurang terfokus pada siswa. Akibatnya kegiatan belajar mengajar lebih ditekankan pada pengajaran dari pada pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan aktifitas belajar siswa kelas IV cenderung rendah dan monoton, ditandai dengan siswa lebih senang diceramahi, siswa sedikit sekali yang mau bertanya, sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan, dan contoh-contoh materi pelajaran yang diberikan guru masih kurang terkait dengan lingkungan kehidupan siswa sehari-hari. Hal inilah yang menyebabkan nilai rata-rata hasil belajar IPA pada Fungsi Alat Tubuh Manusia menjadi rendah yaitu 57,69

a. Deskripsi Tindakan dan Hasil Penelitian Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan hasil refleksi awal, penulis bersama peneliti menyusun rencana tindakan untuk memecahkan masalah yang ditentukan dalam refleksi awal. Perencanaan ini mencakup menyiapkan rancangan tindakan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, instrument pengumpul data dalam bentuk perencanaan dan rambu-rambu analisis data (target).

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan, masing-masing pertemuan 2 x 35 menit. Hasil belajar IPA pada Materi Rangka Manusia yang ditunjukkan melalui hasil tes akhir siklus I, terdapat 11 siswa yang memiliki nilai dibawah 70 dengan nilai terendah 50 dan tertinggi 85, rata-rata 68,46.

b. Deskripsi Tindakan dan Hasil Penelitian Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan ini mencakup menyiapkan rancangan tindakan yang sudah direvisi dalam mengantisipasi kelemahan-kelemahan pada siklus I. Pelaksanaannya dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan 2 x 35 menit.

2. Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, masing-masing pertemuan 2 x 35 menit. Hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai siswa hasil tes pada akhir siklus II ternyata dari 26 jumlah siswa, hanya 1 orang siswa (3,85 %) yang memperoleh nilai dibawah 70, skor terendah 65 dan tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 79,75.

Belajar sambil bermain itulah gambaran proses belajar mengajar yang teramati dalam penelitian ini, siswa menjadi semangat dalam belajar, suasana kelas menjadi hidup, guru sudah bisa menjadi fasilitator dan motivator. Lebih penting lagi terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep materi pelajaran. Disamping itu pola pembentukan kelompok yang memadukan antara pertimbangan guru dengan kemampuan siswa serta keinginan siswa menghasilkan kelompok yang harmonis. Antara siswa yang pandai dengan yang kurang pandai terjalin hubungan yang baik sehingga terjadi saling membantu dalam kegiatan diskusi. Pada akhirnya terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah tes hasil belajar dilakukan guru.

Hasil tes akhir belajar pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan hanya mencapai nilai rata-rata 57,69 dengan ketuntasan belajar hanya sebesar 26,92 % (7 siswa) yang sudah mencapai KKM. Pada tes akhir belajar siklus I mulai adanya peningkatan yaitu rata-rata nilai siswa 68,46 dengan ketuntasan belajar sebesar 57,69 % (15 siswa). Ini berarti belum mencapai KKM yang sudah ditetapkan yaitu 70,00. Oleh sebab itu peneliti perlu melanjutkan siklus II dengan memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan hasil refleksi kegiatan siklus pertama. Pada siklus kedua rata-rata nilai siswa sudah mencapai 80,19, ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang sangat tajam, dimana ketuntasan belajar sudah dicapai bahkan melebihi target yang ditetapkan. Semua ini disebabkan oleh keterlibatan dan kesungguhan siswa dalam berdiskusi semakin tinggi. Peneliti/guru sudah berhasil memotivasi siswa sehingga minatnya semakin baik dalam diskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pencapaian hasil belajar yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas IV semester I SD Negeri Sukaresmi Kecamatan Comprang Kabupaten Subang adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran melalui Permainan *Puzzles Pictured Game* dapat meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPA khususnya materi " Fungsi Alat Tubuh Manusia"
- b. Melalui media gambar *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan kerjasama antar siswa serta hasil belajarnya.
- c. Guru mendapat kemudahan dalam berkreasi dan berinovasi pada pembelajaran, lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan seiring dengan semakin optimalnya pelaksanaan pembelajaran dengan permainan gambar *puzzle*.
- e. Aktivitas siswa berupa penyelesaian tugas-tugas pembelajaran secara kelompok sangat dipengaruhi oleh susunan anggota kelompok.
- f. Aktivitas siswa membaca buku dalam pembelajaran IPA mendorong meningkatnya kemampuan bertanya dan menanggapi pertanyaan teman dalam berdiskusi.
- g. Suasana pembelajaran lebih variatif, tidak monoton, dan menambah minat siswa untuk mencari tahu tentang konsep-konsep materi " Fungsi Alat Tubuh Manusia" pada pembelajaran IPA.

Mengacu kepada hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

- a. Pembelajaran IPA agar diupayakan lebih mengutamakan mendorong siswa secara aktif
- b. Permainan gambar *puzzle* dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru untuk meningkatkan pemahaman konsep bagi siswa dalam mata pelajaran IPA.
- c. Sebaiknya guru menyiapkan beberapa alternatif gambar yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Bahan bacaan atau sumber belajar IPA perlu diupayakan guru agar lebih sesuai dengan kompetensi yang dituntut kurikulum.
- e. Agar aktivitas siswa dalam pembelajaran terpantau lebih baik, perlu dikembangkan instrumen yang benar-benar dapat mencakup seluruh aktivitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmansyah , 2006. *Tekhnik Belajar Yang Menyenangkan*. Jakarta. Rineka Cipta
- Dimiyati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dikmenum. 2003. *Menjadi Guru Yang Terampil*. Jakarta: Direktorat Menengah Umum Ditjen Pendidikan dasar dan Menengah. Depdiknas.
- Djaafar, 2001. *Belajar dan Pembelajaran* . Jakarta Erlangga
- Haryanto. 2004. *Sains Jilid 4 Untuk Kelas IV Sekolah Dasar*. Jakarta: Erlangga.

- Hamalik, Umar. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Iskandar, Sрни. 2002. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdikbud.
- Indrawati, 2008. *Karakteristik Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta. Erlangga.
- Nasution, S.2002. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto.2005. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudarsono, F.X. 1992. *Action Research*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana 2004. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Suryosubroto, B. 1996. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suryanto, 2002. *Pembelajaran Dengan Permainan Gambar Puzzle*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Trianto, 2007. *Prinsip-Prinsip Pembelajaran IPA* Jakarta. Erlangga
- Usman , 2002 *Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta. Erlangga.
- Winataputra 2007. *Beberapa Penyebab Rendahnya Hasil belajar*. Bandung Sinar Baru
- Wojowasito, Poerwadaminta..2004. *Belajar Sambil Bermain*. Jakarta. Rineka Cipta
- Zamroni. 2003. *Paradigma Pendidikan Masa Depan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. Depdiknas.