

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Sistem Tata Surya Melalui Permainan Kartu Bergambar Di SDN 3 Sukamenak

Improve Student Learning Outcomes About The Solar System Through Picture Card Game At SDN 3 Sukamenak

Rini¹, Caswita²

¹Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamenak Kota Tasikmalaya

²Institut Nahdlatul Ulama Tasikmalaya

Email : caswitamaulana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan berawal dari hasil observasi di lapangan, tentang pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah :1) untuk memperoleh model perencanaan yang tepat tentang Sistem Tata Surya dengan menggunakan permainan kartu bergambar, 2) untuk memperoleh model pelaksanaan pembelajaran yang tepat tentang Sistem Tata Surya dengan menggunakan permainan kartu bergambar, dan 3) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada Sistem Tata Surya dengan menggunakan permainan kartu bergambar. Proses penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc.Taggart yang terdiri dari 3 siklus. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SD Negeri 3 Sukamenak yang terdiri dari 23 orang siswa. Untuk hasil belajar siswa dari rata-rata sebesar 71 pada siklus 1, setelah siklus 2 nilainya mencapai 80,8, sedangkan pada siklus 3 mencapai rata-rata 87,8. Dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengenai Sistem Tata Surya dengan menggunakan permainan kartu bergambar meningkat.

Kata kunci: *Permainan Kartu Bergambar dan Sistem Tata Surya.*

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) was carried out starting from the results of observations in the field, regarding students' understanding and learning outcomes in Natural Sciences (IPA) subjects. The objectives of this Classroom Action Research are: 1) To obtain an appropriate planning model about the Solar System by using a picture card game, 2) To obtain an appropriate implementation model for learning about the Solar System by using a picture card game, 3) To find out the increase in results student learning on the Solar System by using a picture card game. The research process used the Kemmis and Mc.Taggart Classroom Action Research method which consisted of 3 cycles. This research was conducted in class VI of SD Negeri 3 Sukamenak which consisted of 23 students. For student learning outcomes with an average of 71 in cycle 1, after cycle 2 the value reached 80.8, while in cycle 3 it reached an average of 87.8. From the implementation of this Classroom Action Research it can be concluded that student learning outcomes regarding the Solar System by using picture card games have increased.

Keywords: *Picture Card, Game and the Solar System.*

Copyright © 2023 Rini¹, Caswita²

How to Cite: Rini dan Caswita. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Sistem Tata Surya Melalui Permainan Kartu Bergambar Di SDN 3 Sukamenak. *ELSCHO: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 10-22



OPEN ACCESS

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA pada kurikulum 2013 adalah mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan keseluruhan aspek dari tingkat kemampuan siswa pada proses pembelajaran, hal ini dikarenakan IPA merupakan bagian dari mata pelajaran yang dikembangkan berdasarkan pencapaian kepada tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan, sehingga dengan adanya proses pengembangan kepada tiga aspek tersebut IPA memiliki peranan penting terutama dalam mengembangkan kemampuan, sikap dan keterampilan ilmiah siswa. Kajian tersebut sesuai dengan peraturan dari Mendikbud Nomor 57 Tahun 2014 pasal 5 ayat 2 (2014:3) mengenai konsep dasar dari mata pelajaran IPA yaitu: Mata pelajaran umum Kelompok A sebagai mana dimaksud pada ayat (1) merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dalam pembelajaran IPA di SD berpedoman kepada kurikulum. Kurikulum yang digunakan khususnya di SDN 3 Sukamenak Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya adalah Kurikulum 2013. Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar diantaranya adalah menuntut siswa mampu dan menemukan sesuatu. Di sekolah dasar aspek keterampilan dasar tersebut dikembangkan dalam semua mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran IPA atau sains. Pelajaran IPA harusnya dapat dilaksanakan dengan efektif agar dapat mencapai tujuan pembelajaranyang telah di tetapkan,hal ini dikarenakan cakupan materi IPA cukup luas.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan, masih ada beberapa hal yang perlu dibenahi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di kelas VI SDN 3 Sukamenak.

faktor yang kurang mendukung keberhasilan, antara lain :

1. Kecenderungan siswa pasif dan guru aktif masih mewarnai situasi kelas, sehingga siswa hanyalah sebagai pendengar dan penerima informasi langsung dari guru tanpa ada komunikasi multi arah.
2. Guru telah terbiasa menyampaikan pelajaran secara doktrin sehingga menyebabkan siswa tidak berani untuk mengemukakan gagasannya.
3. Munculnya anggapan siswa bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami dan rumit.

Kesulitan dalam pembelajaran IPA seperti dijelaskan Djohar dalam Bolgger (2008: 1) bahwa : “ Secara umum, pembelajaran IPA saat ini belum berorientasi pada proses belajar, namun lebih mementingkan pada produk belajar, yakni pengetahuan”. Interaksi guru dan murid sekedar transfer pengetahuan dari seorang guru terhadap murid. Kenyataan di lapangan pembelajaran IPA dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menjadi masalah bagi peserta didik. Sehingga minat untuk pembelajaran IPA menjadi rendah yang berpengaruh pada pembelajaran dan hasil belajar. Dalam pembelajaran IPA di sekolah belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), adapun KKM untuk pelajaran IPA di kelas VI SDN 3 Sukamenak adalah 75. Di SDN 3 Sukamenak, kemampuan siswa dalam memahami sistem tata surya masih perlu ditingkatkan karena persentase kemampuan dan pemahaman siswa di kelas VI memperoleh rata-rata adalah 50 % dengan demikian masih banyak siswa yang tidak mampu memahami sistem tata surya secara keseluruhan. Maka dari itu penulis tertarik untuk mencari solusi agar siswa terbantu dalam mengenal sistem tata surya, dan cara kerja planet dalam tata surya, serta mengetahui model tata surya.

Salah satu faktor penyebab kurang berhasilnya pencapaian tujuan pembelajaran adalah kurangnya penggunaan alat bantu pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dewasa ini kekurangan alat bantu belajar dan kurangnya inovasi dan kreatifitas guru dalam merancang pembelajaran selalu menjadi kendala dalam mencapai hasil belajar yang optimal khususnya dalam pembelajaran IPA terutama di sekolah dasar. Padahal pelajaran IPA merupakan disiplin

ilmu yang membutuhkan alat bantu untuk menyampaikan suatu konsep. Pembelajaran yang dilaksanakan tanpa alat peraga akan mengakibatkan hasil belajar kurang optimal.

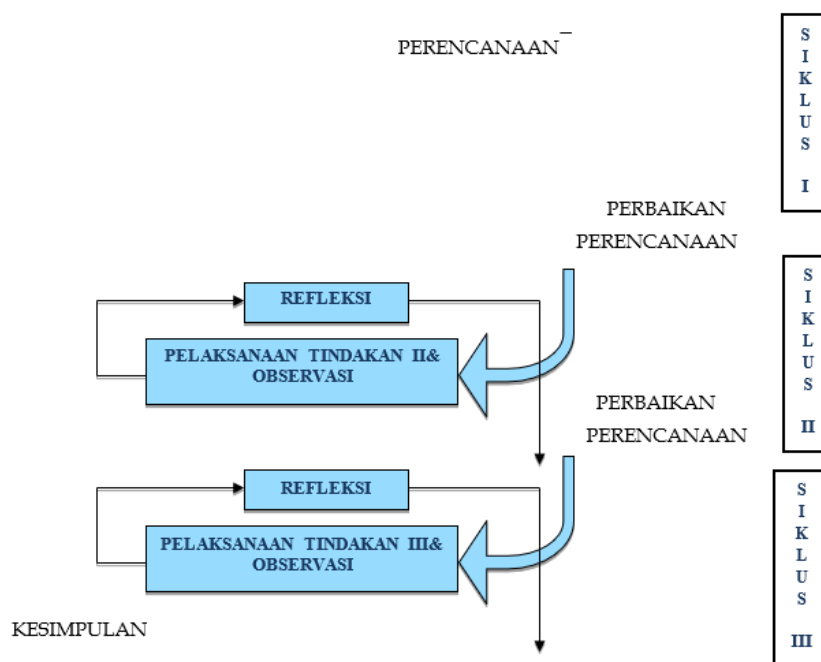
Solusi dari permasalahan diatas, penulis tertarik untuk menggunakan alat bantu dalam pembelajaran yang diperkirakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa tentang sistem tata surya yaitu dengan media permainan kartu bergambar. Wasliman (2008) mengungkapkan bahwa: siswa menyerap informasi hanya 30% dari apa yang mereka dengar selama periode kelas normal, 40% dari apa yang mereka baca atau lihat baik berupa teks atau gambar, 15 % melalui bantuan taktual, berupa bahan-bahan, kegiatan menulis dan menggambar dan 15% melalui kegiatan yang bersifat kinestetik, belajar dengan tindakan fisik dan terlibat dalam pengalaman nyata.

Permainan kartu bergambar penting dilaksanakan guru, dimana sistem tata surya dapat berpindah atau merambat yang harus diperkenalkan kepada siswa melalui gambar-gambar pada sebuah kartu yang dilengkapi permainan yang memanjakan otak kanan siswa. Kegiatan ini akan membuat hati siswa senang, konsep diri mereka positif dan lebih mudah menyerap pelajaran. Selain itu suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan menggairahkan bagi siswa. Permainan kartu bergambar ini akan dicobakan kepada siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamenak dan akan diteliti pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa tentang sistem tata surya.

Dari latar belakang masalah di atas, maka penulis mencoba untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengambil judul penelitian "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Sistem Tata Surya Melalui Permainan Kartu Bergambar di Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini model yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu pada teori Kemmis & Taggart (1990 hlm. 11), yang menyatakan bahwa PTK merupakan penelitian yang bersiklus yang terdiri dari rencana, aksi, observasi dan refleksi dan dilakukan secara berulang. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Model PTK Kemmis dan Mc Taggart

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SDN 3 Sukamenak dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VI dengan jumlah siswa 23 orang yang terdiri dari 15 siswa perempuan, 8 siswa laki-laki. Penelitian ini akan dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru Kelas tersebut yang kemudian disebut sebagai guru mitra. Dalam tahap tindakan pembelajaran, peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan pembelajaran sedangkan guru kelas berperan untuk mengamati proses pembelajaran. Pelaksanaan tindakan ini diikuti dengan observasi terhadap semua aspek dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dan disepakati sebelumnya kemudian hasil observasi dianalisis dan direfleksikan sebagai bahan pertimbangan pada tindakan selanjutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui teknik, pertama Observasi yaitu Observasi kegiatan di kelas telah dilaksanakan oleh guru kelas sebagai guru mitra yang bertugas mengamati setiap tahapan tindakan dan aktivitas guru maupun siswa dengan menggunakan instrumen observasi yang sudah disiapkan oleh peneliti. Kedua, Teknik Tes atau Penilaian yaitu, Tes digunakan untuk menjangkau data tentang hasil belajar dan penguasaan siswa terhadap materi sistem tata surya dengan penyajian lembar soal yang harus diisi siswa. Selanjutnya data yang telah diperoleh dilakukan pengolahan data. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan tes kemudian dianalisis secara kualitatif. Teknik ini akan sesuai dengan data yang diperoleh peneliti. Data yang diperoleh adalah data kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Kemudian hasil observasi awal sampai dengan observasi akhir dibandingkan yang digunakan sebagai bahan untuk membuat kesimpulan.

Teknik analisis data hasil penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis data dilakukan pada setiap siklus tindakan, yaitu:

1. Analisis data

Analisis yang dipergunakan adalah teknik deskriptif dengan prosentase Fokus analisis dilakukan terhadap: data pengetahuan awal siswa, kemampuan guru dalam perencanaan dan melaksanakan pembelajaran dan data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta data hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran.

2. Pengelompokan data

Pengelompokan data dilakukan terhadap a) pemahaman konsep awal siswa tentang sistem tata surya melalui permainan kartu bergambar di kelas VI SD Negeri 3 Sukamenak, b) kemampuan guru dalam merancang rencana pembelajaran tentang sistem tata surya melalui permainan kartu bergambar di kelas VI SD Negeri 3 Sukamenak, c) kemampuan guru dalam proses pembelajaran tentang sistem tata surya melalui permainan kartu bergambar di kelas VI SD Negeri 3 Sukamenak, serta d) hasil belajar siswa setelah dilakukan tes akhir.

3. Interpretasi data

Interpretasi data dilakukan terhadap hasil pengelompokan data di atas pada setiap putaran siklus kegiatan pembelajaran.

4. Tindak lanjut (rekomendasi)

Hasil refleksi penelitian pada siklus pertama, merupakan dasar untuk merancang dan merekomendasikan tindakan untuk kegiatan pembelajaran siklus kedua, siklus pertama dan kedua menjadi dasar perumusan hipotesis tindakan baru atau rekomendasi tindakan pembelajaran siklus ketiga, sampai pada akhirnya permasalahan dapat teratasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengetahuan siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak tentang sistem tata surya dan perpindahannya terlihat kurang. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan siswa yang dilaksanakan oleh guru kelas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Tes Tentang Sistem tata surya

No	Nama Siswa	Nilai	Ket.
a	b	c	d
1	Nazila Zahra D	50	5 siswa nilai 40 3 siswa nilai 50 3 siswa nilai 60 3 siswa nilai 70 4 siswa nilai 80 0 siswa nilai 90 0 siswa nilai 100 Tuntas :1,7% Belum Tuntas :98,3%
2	Faradita Tsani M	60	
3	Fiak Mulki H	40	
4	Fika Septiana	70	
5	Puput Sarah	70	
6	Raditya	80	
7	Rahadi R	80	
8	Rahmat Rizki	70	
9	Rahmawati	70	
10	Evin Fauji R	70	
11	Riana Putri	40	
12	Rizwan Alyasa	50	
13	Ririn	40	
14	Rosa Riana	60	
15	Sahrul Alam	80	
16	Sandra K	70	
17	Silvia P	70	
18	Sindi Mega A	70	
19	Siska Aulia	40	
20	Sri Ayu D	50	
21	Syifa Aulia	40	
22	Ipan Arila	60	
23	Gilang S	80	
Jumlah		1410	
Prosentase (%)		61,5	

Data pra siklus di atas membuktikan bahwa rata-rata hasil belajar sangat rendah dan perlu ditingkatkan sehingga dapat mencapai tuntutan kurikulum. Kriteria Ketuntasan Minimum untuk pelajaran IPA di SDN 3 Sukamenak berdasarkan analisis kompleksitas, daya dukung dan intake siswa ditetapkan 75. Hasil belajar siswa untuk pengetahuan tentang sistem tata surya masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) . Berdasarkan penemuan ini maka penulis berminat untuk merancang sebuah pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang didiskusikan bersama kepala sekolah dan guru kelas. Dari hasil evaluasi yang dilaksanakan pada pembelajaran siklus 1 peneliti memperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar siswa Pada Pembelajaran Siklus 1

No	Kode Siswa	Siklus 1	Ket.
a	b	c	d
1	Nazila Zahra D	60	1 siswa nilai 50 6 siswa nilai 60 6 siswa nilai 70 8 siswa nilai 80 2 siswa nilai 90 0 siswa nilai 100 Tuntas : 43% Belum Tuntas: 57%
2	Faradita Tsani M	70	
3	Fiak Mulki H	60	
4	Fika Septiana	70	
5	Puput Sarah	80	
6	Raditya	90	
7	Rahadi R	80	
8	Rahmat Riski	70	
9	Rahmawati	80	
10	Evin Fauji R	90	
11	Riana Putri	60	
12	Rizwan Alyasa	70	
13	Ririn	60	
14	Rosa Riana	80	
15	Sahrul Alam	80	
16	Sandra K	80	
17	Silvia P	70	
18	Sindi Mega A	80	
19	Siska Aulia	60	
20	Sri Ayu D	70	
21	Syifa Aulia	50	
22	Ipan Arila	60	
23	Gilang S	80	
Jumlah		1650	
Persentase		71,7	

Kriteria Penilaian :

- A. Sangat Baik Nilai 90-100
- B. Baik Nilai 80-89
- C. Cukup Nilai 70-79
- D. Kurang 0- 69

Dari tabel di atas tampak bahwa prosentase hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus 1 adalah 71,7 % kategori cukup, yang berarti belum mencapai target tuntutan kurikulum 75 % dan secara garis besar hasil belajar siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak setelah mendapat pengalaman belajar melalui permainan kartu bergambar masih dibawah 75 dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selanjutnya data yang diperoleh pada siklus 2, tentang hasil belajar siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak setelah melalui pembelajaran siklus II dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Siklus II

No	Kode Siswa	Nilai	Ket.
a	B	c	d
1	Nazila Zahra D	70	3 siswa nilai 70 11 siswa nilai 80 5 siswa nilai 90 9 siswa nilai 100 Tuntas : 89% Belum Tuntas: 11%
2	Faradita Tsani M	80	
3	Fiak Mulki H	70	
4	Fika Septiana	80	
5	Puput Sarah	90	
6	Raditya	100	
7	Rahadi R	90	
8	Rahmat Rizki	80	
9	Rahmawati	100	
10	Evin Fauji R	100	
11	Riana Putri	70	
12	Riswan Alyasa	90	
13	Ririn	80	
14	Rosa Riana	80	
15	Sahrul Alam	70	
16	Sandra K	80	
17	Silvia P	70	
18	Sindi Mega A	80	
19	Siska Aulia	70	
20	Sri Ayu D	80	
21	Syifa Aulia	70	
22	Ipan Arila	70	
23	Galang S	90	
Jumlah		1860	
Persentase		80,8	

Kriteria Penilaian :

- A. Sangat Baik Nilai 90-100
- B. Baik Nilai 80-89
- C. Cukup Niali 70-79
- D. Kurang 0- 69

Hasil belajar siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak setelah mengalami pembelajaran melalui permainan kartu bergambar pada pembelajaran siklus II mengalami peningkatan. Prosentase hasil belajar mencapai 80,8 % kategori baik yang berarti telah mencapai target. Secara garis besar nilai siswa setelah melalui pembelajaran siklus 2 memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. Selanjutnya data tentang hasil belajar siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak setelah melalui pembelajaran siklus III dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Siklus III

No	Kode Siswa	Nilai	Ket.
a	b	c	d
1	Nazila Zahra D	70	3 siswa nilai 70 5 siswa nilai 80 9 siswa nilai 90 6 siswa nilai 100 Tuntas : 87% Belum Tuntas: 13%
2	Faradita Tsani M	90	
3	Fiak Mulki H	70	
4	Fika Septiana	90	
5	Puput Sarah	100	
6	Raditya	100	
7	Rahadi R	100	
8	Rahmat Riski	90	
9	Rahmawati	100	
10	Evin Fauji R	100	
11	Riana Putri	70	
12	Riswan Alyasa	90	
13	Ririn	90	
14	Rosa Riana	90	
15	Sahrul Alam	90	
16	Sandra K	80	
17	Silvia P	80	
18	Sindi Mega A	90	
19	Siska Aulia	80	
20	Sri Ayu D	90	
21	Syifa Aulia	80	
22	Ipan Arila	80	
23	Gilang S	100	
jumlah		2020	
persentase		87,8	

Kriteria Penilaian :

- A. Sangat Baik Nilai 90-100
- B. Baik Nilai 80-89
- C. Cukup Niali 70-79
- D. Kurang 0- 69

Hasil belajar siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak setelah mengalami pembelajaran melalui permainan kartu bergambar pada pembelajaran siklus III mengalami peningkatan yang signifikan. Prosentase hasil belajar mencapai 87,8 % dengan kategori baik yang berarti telah mencapai target. Secara garis besar nilai siswa setelah melalui pembelajaran siklus III memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal.

Pembahasan

1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang sistem tata surya di kelas VI. Hasil observasi pada aspek kurikulum menunjukkan kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan penyusunan indikator sudah sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013, materi pembelajaran yang disiapkan oleh guru dikemas cukup sesuai dengan perkembangan siswa dan dapat memenuhi tuntutan kompetensi dasar dan indikator .

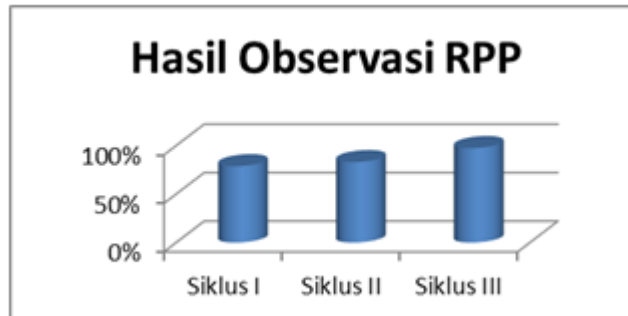
Media pembelajaran yang dirancang dan dipersiapkan berupa kartu-kartu bergambar sistem tata surya dengan permainan yang menarik relatif tepat dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari sikap antusias siswa untuk mengikuti permainan kartu bergambar. Metode permainan kartu bergambar sangat sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa kelas VI SD yang berada pada tahap operasional kongkret dimana pembelajaran yang menggunakan gambar dan melibatkan aktivitas berfikir juga aktivitas motorik akan membuat hati siswa menjadi senang sehingga konsep mereka positif dan lebih mudah menerima materi pelajaran yang disampaikan guru.

Adapun Langkah-langkah yang ditempuh dalam perencanaan antara lain sebagai berikut:

- Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan alokasi waktu yang dibutuhkan
- Menciptakan alat peraga yang sesuai dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan pendekatan yang dipilih yaitu permainan kartu bergambar sistem tata surya.
- Membuat ringkasan materi untuk kegiatan permainan kartu bergambar
- Membuat langkah-langkah permainan kartu bergambar
- Membuat papan perolehan skor yaitu lembar yang berisi berapa kali siswa mampu menutup permainan
- Membuat alat evaluasi berupa lembar soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 nomor .

Sesuai dengan analisis data ditemukan bahwa hasil penelitian ini mengukur hasil observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus 1 jumlah nilai dengan rata-rata 78,75% dan pada siklus II mengalami peningkatan 4,25% dengan jumlah rata-rata 83%. Dan untuk siklus III jumlah nilai dengan rata-rata 97,5% Berikut grafik hasil observasi kemampuan guru merancang rencana pelaksanaan pembelajaran seperti di bawah ini.

Grafik 1. Hasil Observasi RPP



2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran pada siklus 1 tidak berjalan seperti apa yang direncanakan. Hal ini terjadi karena menjelaskan aturan main dalam permainan kartu bergambar kepada siswa tidak cukup dengan waktu 5 menit melainkan waktu yang dibutuhkan sampai 20 menit sehingga proses pembelajaran pada kegiatan inti lebih dari 50 menit mengambil waktu yang direncanakan untuk evaluasi sehingga harus melebihi jam yang sudah direncanakan. dalam waktu permainanpun masih banyak siswa yang tidak mengerti sehingga menghambat siswa lainnya dan permainan tidak berjalan dengan baik. Tetapi guru dibantu juga oleh siswa yang mengerti aturan permainan kartu bergambar yang sudah dirancang yang kemudian menjadi tutor untuk anggota lain dalam kelompoknya. Tetapi hal ini membuat waktu banyak terbuang untuk menjelaskan aturan main dalam permainan kartu bergambar yang mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan sesuai rancangan.

Proses kegiatan pembelajaran siklus I tidak sesuai dengan perencanaan. Pembelajaran yang dirancang 10 menit untuk kegiatan awal, 50 menit untuk kegiatan inti, dan 10 menit untuk kegiatan akhir tetapi pada pelaksanaannya 10 menit untuk kegiatan awal, 70 menit untuk

kegiatan inti dan 20 menit untuk kegiatan akhir, begitupun kegiatan yang terlaksana pada setiap fase dalam pembelajaran tidak sesuai dengan apa yang direncanakan yaitu penjelasan aturan main dalam permainan kartu bergambar yang sudah diberikan kepada siswa secara jelas dan tertulis yang direncanakan cukup 5 menit tetapi pada pelaksanaannya menghabiskan waktu 20 menit bahkan dengan waktu 20 menit ini masih banyak siswa kurang mengerti cara bermain kartu bergambar yang mengakibatkan permainan kurang berjalan dengan baik. Pada kegiatan akhir yang direncanakan akan ada kegiatan menyimpulkan materi bersama siswa tidak dilaksanakan karena waktu telah habis. Tetapi ada juga kegiatan yang berjalan sesuai rancangan pembelajaran yaitu kegiatan apersepsi, kegiatan eksplorasi, pembagian kelompok yang tepat waktu sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Pembelajaran pada siklus II dan III berjalan seperti apa yang direncanakan. Penambahan waktu untuk menjelaskan aturan permainan kartu bergambar membuat siswa mengerti dan pembelajaran berjalan lebih lancar. Sesuai dengan analisis data ditemukan bahwa hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus I jumlah nilai dengan rata-rata 78,25% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata 82,9%, dan pada siklus ke III jumlah nilai dengan rata-rata 97,5%. Berikut grafik hasil observasi kemampuan guru merancang rencana pelaksanaan pembelajaran seperti di bawah ini.

Grafik 2. Hasil Observasi Proses Pelaksanaan Pembelajaran



3. Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Media pembelajaran yang dirancang dan dipersiapkan sama seperti media pada pembelajaran siklus 1, siklus II dan siklus III yaitu berupa kartu-kartu bergambar sistem tata surya dengan permainan yang menarik relatif tepat dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari sikap antusias siswa untuk mengikuti permainan kartu bergambar, tetapi permainan kartu bergambar yang menarik minat siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI Sekolah Dasar ini belum mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang sistem tata surya pada pembelajaran siklus 1. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada kegiatan akhir dimana nilai siswa rata-rata dibawah 71 dan tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum yang menetapkan pembelajaran harus mencapai 75 %.

Dilihat dari hasil belajar siswa permainan kartu bergambar yang menarik minat siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI Sekolah Dasar ini mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang sistem tata surya pada pembelajaran siklus II. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada kegiatan akhir dimana nilai siswa rata-rata 80,8 begitu juga hasil belajar siswa pada siklus III mencapai rata-rata 87,8, sesuai dengan tuntutan kurikulum yang menetapkan pembelajaran harus mencapai 75 % juga sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum sehingga setiap siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak bisa dikatakan tuntas dalam kompetensi dasar “Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya”.

Secara rinci peningkatan pengetahuan siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak tentang sistem tata surya setelah melalui pembelajaran dengan media permainan kartu bergambar dapat dilihat pada tabel 4.14 sebagai berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi hasil belajar siswa

No	Kode Siswa	Kemampuan awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
a	b	c	d	e	f
1	Nazila Zahra D	50	60	70	70
2	Faradita Tsani M	60	70	80	90
3	Fiak Mulki H	40	60	70	70
4	Fika Septiana	70	70	80	90
5	Puput Sarah	70	80	90	100
6	Raditya	80	90	100	100
7	Rahadi R	80	80	90	100
8	Rahmat Rizki	70	70	80	90
9	Rahmawati	70	80	100	100
10	Evin Fauji R	70	90	100	100
11	Riana Putri	40	60	70	70
12	Riswan Alyasa	50	70	90	90
13	Ririn	40	60	80	90
14	Rosa Riana	60	80	80	90
15	Sahrul Alam	80	80	70	90
16	Sandra K	70	80	80	80
17	Silvia P	70	70	70	80
18	Sindi Mega A	70	80	80	90
19	Siska Aulia	40	60	70	80
20	Sri Ayu D	50	70	80	90
21	Syifa Aulia	40	50	70	80
22	Ipan Arila	60	60	70	80
23	Gilang S	80	80	90	100
Jumlah		1410	1650	1860	2020
Rata-rata		61,3	71,7	80,8	87,8

Dari data di atas nampak jelas bahwa pembelajaran dengan media permainan kartu bergambar terus meningkat yaitu dari pengetahuan awal ke siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan 10,4 % dan setelah mengalami pembelajaran siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan 9,1 %, sedangkan untuk siklus III hasil belajar siswa mengalami peningkatan 7 %.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan hasil penelitian, dan temuan-temuan penulis di lapangan tentang penggunaan media permainan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA tentang Sistem tata surya dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Perencanaan pembelajaran yang dibuat guru sebelum dilaksanakan tindakan baru mengacu pada kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media permainan kartu bergambar dapat disusun guru dengan efektif. RPP disusun dengan memperhatikan kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan, materi, metode dan kemampuan siswa. Setelah dilakukan dua kali tindakan, rencana pembelajaran yang dibuat guru meningkat lebih baik. Hal ini dapat terdapat hasil observasi kinerja guru dalam merancang RPP pada siklus I berkategori baik dengan diperolehnya jumlah nilai hasil observasi pada aspek tersebut sebesar 78,75%. Sedangkan pada siklus II kinerja guru

tersebut berkategori baik, dengan diperolehnya jumlah nilai hasil observasi aspek tersebut sebesar 83%. Dan untuk siklus III berkategori baik, jumlah nilai hasil observasi pada aspek tersebut sebesar 97,5%; (2) Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya guru hanya memberikan penjelasan tentang contoh-contoh saja dan bersifat konvensional yang dilanjutkan dengan memberikan latihan pada siswa, tetapi setelah pelaksanaan pembelajaran tentang sistem tata surya dengan menggunakan media permainan kartu bergambar dapat dilaksanakan guru dengan efektif dan dilaksanakan sesuai dengan RPP yang direncanakan serta pelaksanaannya mengacu pada tujuan pembelajaran yang diharapkan maka hasilnya pun meningkat dengan baik. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, berkategori baik dengan diperolehnya jumlah nilai hasil observasi dalam ketiga tahap tersebut sebesar 78,25%. Sedangkan pada siklus II kemampuan guru tersebut berkategori baik dengan diperolehnya jumlah nilai 82,9%, dan pada siklus III kemampuan guru tersebut berkategori baik dengan diperolehnya jumlah nilai 97,5%. Terdapat peningkatan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran sebesar 14,6%. Hal ini menunjukkan bahwa guru melakukan upaya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang Sistem tata surya; dan (3) Hasil belajar siswa sebelumnya tentang sistem tata surya tanpa melalui media permainan kartu bergambar dilihat dari hasil tes masih di bawah KKM, setelah tindakan peningkatan pemahaman siswa tentang sistem tata surya tanpa melalui media permainan kartu bergambar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamenak Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya sudah mencapai keberhasilan. Nilai hasil belajar siswa pada awal pembelajaran bernilai rata-rata 61,3, pada siklus I setelah menggunakan media permainan kartu bergambar nilai rata-rata 71%, dan meningkat siklus II sebesar 80,8% dan pada siklus III lebih meningkat lagi mencapai hasil rata-rata 87,8% Terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 26,5%. Hal ini menunjukkan bahwa guru berhasil melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu bergambar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih penulis haturkan kepada kepala sekolah SDN 3 Sukamenak, pengawas binda serta rekan-rekan guru yang telah membantu pelaksanaan penelitian di SDN 3 Sukamenak.

DAFTAR PUSTAKA

- Majid, A. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- BSNP. (2006). *Standar Isi Mata Pelajaran IPA SD*. Jakarta: BP. Dharma Bakti.
- Depdiknas. (2006). *Pedoman Hasil Belajar Sekolah Dasar*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas. (2013). *Silabus kurikulum 2013 revisi 2018*. Jakarta: Depdiknas.
- Dirdjosoemarto, S dkk. (1995). *Pendidikan IPA I*. Jakarta : Depdikbud
- Heryadi, Y. (2006). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan yang Menggunakan Keterampilan Proses pada Lingkungan di SMP Negeri I Karangnunggal*. Skripsi Sarjana pada : FKIP Universitas Siliwangi
- Jamil, Z. (2008). Raih Tumbuh Kembang Sempurna [online]. Tersedia : <http://www.ummigroup.co.id> [februari 2008]
- Majid, A. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Power, B. (2005). *Permainan Kreatif Pengisi Waktu Luang*. Jakarta : Erlangga
- Rini. (2008). *Meningkatkan Penguasaan Siswa dalam Konsep Gaya Magnet dengan Menggunakan Media Permainan Magnet pada Pembelajaran IPA di SD*. Skripsi Sarjana pada: FIP UPI Kampus Tasikmalaya. Tidak diterbitkan
- Sadiman, Arief, 2008. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatanny*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Srayana, E. (2007). *Peningkatan Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Tentang Volume Tabung Melalui Pendekatan Pemecahan Masalah Menurut Polya di SD*. Skripsi Sarjana pada : FIP UPI Kampus Tasikmalaya
- Sulistio Edi (2008) *Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI*. Jakarta Pusat Perbukuan BSE
- Sutardi, D dan Sadjarudin, N (2004). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Buku Wajib Perkuliahan PGSD UPI Kampus Tasikmalaya : Tidak dipublikasikan
- Wasliman, I. (2008). *Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran yang Efektif dalam Rangka Membangun Mutu Pendidikan* . Makalah Seminar Nasional Pendidikan KPPD, Tasikmalaya
- Wiriaatmadja, R. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.