

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI ORGAN PERNAPASAN MANUSIA DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN KARTU UNTUK SISWA KELAS V SD IMPRES GAIMADODERA DESA BUKIT TINGGI KECAMATAM MALIFUT

Oleh:

NURDILA DAHLAN

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Metode Bermain Kartu khususnya untuk Materi Organ Pernapasan Manusia Dengan Menggunakan Metode Bermain Kartu Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Impres Gaimadodera Desa Bukit Tinggi Kecamatan Malifut. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research), guna mengetahui penerapan Metode Bermain Kartu dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Metode Bermain Kartu khususnya untuk Materi Organ Pernapasan Manusia Dengan Menggunakan Metode Bermain Kartu Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Impres Gaimadodera Desa Bukit Tinggi Kecamatan Malifut.. Subjek dalam penelitian ini adalah 22 siswa Berdasarkan pembahasan yang sudah diuraikan pada Materi Organ Pernapasan Manusia pada penelitian siklus 2 dibandingkan siklus 1. Rata-rata hasil belajar Pada Mata Pelajaran IPA pada siklus I adalah 64,77, sedangkan pada siklus II rata-rata Hasil Belajar adalah 74,32. Dengan hasil itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Metode Bermain Kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Impres Gaimadodera Desa Bukit Tinggi Kecamatan Malifut

Kata kunci: Metode Bermain Kartu , hasil belajar IPA.

PENDAHULUAN

Dalam implemementasi dalam hasil belajar yang baik masibanyak proses pembelajaran dengan memposisikan siswa sebagai pendengar yang mengakibatkan proses pembelajaran membosankan dan peserta didik menjadi malas belajar , sikap siswa menjadi pasif tidak terjadi pada satu mata pembelajaran, tetapi hamper semua manusia membutuhkan penddidikan dalam kehidupannya. Pendididkan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensinya masing-masing yang dimiliki anak oleh sebab itu harus mengikuti proses pembelajaran.

Pendidikan menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang sisitem pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 . adalah usaha dan terencana untuk memwujutkan Suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan bergantung pada proses pembelajaran yang dialami oleh peserta didik oleh karna itu pembelajaran yang benar dengan segala aspek diperlukan oleh guru agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dalam hal ini ilmu pengetahuan Alam (IPA)

IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. Dalam bukunya Nash yang berjudul The Nature of Science

menyatakan bahwa IPA itu adalah suatu cara atau metode unntuk mengamati alam .Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pembelajaran yang wajib dipelajari disekolah dasar . siswa dengan dapat mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitar dengan belajar IPA . IPA juga merupakan salah satu disiplin ilmu yang berhubungan dengan cara mecari tahu alam secara sistematis ,sehinga IPA bukan hanya pengetahuan yang bersifat fakta-fakta , konsep-konsep atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan memiliki sifat ilmiah .

Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan pemahaman untuk mengembangkan kopetensi siswa agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

. Pendidikan IPA dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang alam sekitar. Siswa wajib untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam terutama siswa Sekolah Dasar. Pelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang mencakup materi cukup luas. Untuk mengatasi hal ini maka diperlukan strategi atau metode pembelajaran yang tepat, menarik dan efektif. Sehingga siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran. dalam proses pembelajaran peran seorang guru juga memerlukan alat bantu untuk memudahkan dalam mengajar, misalnya media pembelajaran, metode

pembelajaran dan strategi guru untuk mencapai tujuan pendidikan.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif maka diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan untuk membangkitkan hasil belajar siswa khususnya pelajaran IPA. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode Bermain Kartu. Bermain Kartu adalah "metode yang efektif dan cukup menarik terutama di kalangan anak-anak. Melalui metode pembelajaran yang satu ini siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Belajar sambil bermain juga merupakan metode yang tidak membosankan. Guru diharuskan menyelesaikan target ketuntasan belajar siswa, sehingga perlu perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode, media atau alat peraga dan strategi belajar yang tepat. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan selain dengan penggunaan metode dan strategi yang tepat, guru juga harus mampu memahami karakteristik siswa dan memberikan rangsangan stimulus kepada siswa agar bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa SD, harus melalui pendekatan ide-ide dan konsep-konsep disederhanakan sesuai dengan peristiwa-peristiwa yang betul-betul terjadi atau sudah pernah dialami siswa untuk mendapatkan pengetahuan melalui praktek, meneliti secara langsung, dan bereksperimen terhadap objek-objek yang akan dipelajari, sehingga pembelajaran akan lebih bermanfaat dan efektif Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengangkat penelitian ini dengan judul : *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Meteri Organ Pernapasan Manusia Dengan Menggunakan Metode Bermain Kartu, Siswa Kelas V SD Inpres Gaimadodera Desa Bukit Tinggi Kecamatan Malifut.*

KAJIAN TEORI

2.1. Hasil Belajar IPA Pada Materi Organ Pernapasan

1. Hakikat IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu natural science, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA) berhubungan dengan alam atau bersangkutan dengan alam, science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang

didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powle bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

2. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD)

Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal Gagne dan Briggs Ilmu pengetahuan alam yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Anggapan sebagian peserta didik yang menyatakan pelajaran bahwa IPA juga memiliki karakteristik sebagai dasar untuk memahaminya. Karakteristik tersebut menurut Jacobsen dan Bergman (1980) pada kutipan yang diambil dari Susanto menerangkan bahwa karakteristik IPA terdiri atas (1) Kumpulan Konsep, prinsip, hukum dan teori, (2) Proses ilmiah berupa fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam termasuk penerapannya, (3) Keteguhan hati, rasa ingin tahu dan ketekunan dalam menyiapkan rahasia alam, (4) IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagian atau beberapa saja, (5) Kebenaran IPA bersifat subjektif dan bukan objektif. Dari karakteristik tersebut, pembelajaran IPA di SD/MI dapat dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan tidak terfokus terhadap hafalan dari konsep IPA. Pembelajaran yang demikian dapat menumbuhkan sikap ilmiah dengan merumuskan masalah, menarik kesimpulan, sehingga mampu berfikir kritis melalui pembelajaran IPA Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari

tahu mengenai alam Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu natural science, yang artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Karena Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu mengenai alam Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu natural science, yang artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Karena berhubungan dengan alam dan science artinya adalah ilmu pengetahuan, jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini

3. Hasil Belajar IPA

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu". Belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu yang belum dimiliki sebelumnya sehingga dengan belajar itu manusia tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu. Bruner dalam Susanto menjelaskan bahwa belajar dapat diartikan sebagai peraturan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antar individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya.

Hintzman dalam Muhibbin Syah mengatakan, belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat memengaruhi tingkah laku yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut. Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dengan adanya interaksi baik sesama individu atau dengan lingkungannya untuk memperoleh pengetahuan baru, pemahaman, serta konsep akibat adanya pengalaman.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar, keberhasilan siswa di dalam mengikuti proses belajar pada suatu jenjang pendidikan dapat terlihat dari hasil belajar yang telah dicapai. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa, baik itu yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya sebagai dari kegiatan belajar.

Menurut Gagne belajar merupakan proses yang memungkinkan manusia mengubah tingkah laku secara permanent, sedemikian sehingga perubahan yang sama tidak akan terjadi pada keadaan yang baru. Hasil belajar sebagaimana yang telah ditetapkan meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psiko motor), dan sikap siswa (aspek

afektif) Pemahamannya menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca. Yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

B. Metode Pembelajaran Bermain Kartu

Permainan merupakan alat bagi untuk anak menjelajah dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukannya.

Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan sehari-hari. Permainan IPA sangat penting sebab operasi IPA dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara konkret dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian IPA.

Bermain bagi anak adalah upaya menyalurkan energi yang berlebihan dan dapat menghindari hal negatif yang diakibatkan dari tenaga yang berlebihan, salah satu contoh akibat dari kelebihan tenaga ini adalah timbulnya perkelahian antar pelajar. Kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal, atau tanda soal yang meningkatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari.

2.4 Langkah-langkah Permainan Kartu Huruf

Cucu Eliyawati 2005: 72 menyebutkan langkah-langkah dalam bermain kartu huruf diantaranya yaitu ambillah satu persatu kartu huruf secara bergantian. Amatilah simbol huruf pada kartu yang sedang dipegang, kemudian sebutkanlah simbol huruf yang tertera pada kartu huruf. Baliklah kartu huruf, amatilah gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu, kemudian sebutkanlah gambar benda dan huruf depan dari gambar benda yang tertera pada kartu huruf. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini kemudian mengembangkan langkah-langkah permainan kartu huruf sebagai berikut:

- 1) Anak dikondisikan duduk melingkar di karpet.
- 2) Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan kartu huruf.
- 3) Anak-anak diberi contoh cara bermain kartu huruf yang akan dijelaskan sebagai berikut ini:

a Guru mengambil sebuah kartu huruf, kemudian diperlihatkan pada anak-anak. b Guru mengucapkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf, kemudian anak-anak diberi kesempatan untuk meniru mengucapkan simbol huruf tersebut. c Guru membalik kartu huruf, kemudian menyebutkan gambar yang tertera pada kartu huruf lalu menyebutkan pula huruf depannya, dan anak-anak juga diberi kesempatan untuk meniru, mengucapkan.

- 4) Anak-anak diajak mempraktikkan permainan kartu huruf secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran.
- 5) Setelah anak-anak bermain bersama-sama, guru member kesempatan pada setiap anak untuk melakukan permainan kartu huruf secara individu, permainan dimulai: a Anak mengambil sebuah kartu huruf, anak mengamati kartu huruf tersebut kemudian anak menyebutkan simbol huruf yang tertera pada kartu huruf tersebut. b Anak membalik kartu huruf, anak mengamati gambar yang terdapat pada kartu kemudian anak menyebutkan huruf depan dari nama gambar yang terdapat pada kartu huruf tersebut.

2.2 Alat Pernapasan Manusia

1. Hidung

Ketika kamu menghirup udara, udara masuk ke dalam tubuhmu melalui hidung. Di dalam rongga hidung terdapat rambut dan lendir. Rambut dan lendir berguna untuk menyaring udara yang masuk.



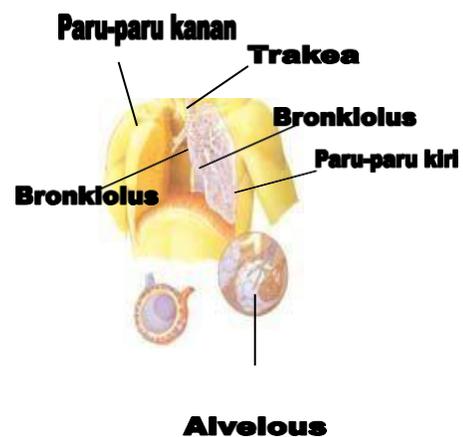
Tiap makhluk hidup pasti harus bernapas untuk tetap hidup. Coba kalian tarik napas kemudian tahan beberapa saat, apa yang kalian rasakan? Mengapa demikian?

Untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan di atas perhatikan gambar di samping! Apa yang ada dalam benakmu? Ada hidung, tenggorokan dan paru-paru, dari ketiganya, apa hubungannya dengan pernapasan?

Ketika kamu bernapas, kamu menghirup dan mengeluarkan udara. Melalui organ apakah udara tersebut masuk ke dalam tubuhmu? Begitu pula ketika kamu mengeluarkan udara, melalui organ apakah udara tersebut keluar dari tubuhmu?

Udara merupakan campuran dari berbagai gas. Di antaranya gas oksigen dan gas karbon dioksida. Bagian udara yang kamu hirup adalah oksigen, sedangkan bagian udara yang kamu keluarkan adalah karbon dioksida. Ketika kamu menghirup udara, oksigen masuk melalui hidung, kemudian masuk ke pangkal tenggorokan. Setelah itu, oksigen melewati dua saluran yang berukuran lebih kecil dari tenggorokan. Dua saluran ini disebut bronkus. Setelah melewati bronkus, udara masuk ke paru-paru.

Tenggorokan dan Paru-paru



Paru-paru manusia terletak di dalam rongga dada. Paru-paru terdiri atas paru-paru kanan dan paru-paru kiri. Paru-paru kanan berukuran lebih besar dibandingkan dengan paru-paru kiri. Hal itu disebabkan paru-paru kanan terdiri atas 3 buah gelambir, sedangkan paru-paru kiri terdiri atas 2 buah gelambir.

Udara yang masuk melalui hidung, kemudian melewati pangkal tenggorokan. Dari pangkal tenggorokan udara masuk ke tenggorokan (*trakea*). Di dalam dada, trakea bercabang menjadi dua yang disebut *bronkus*. Setiap bronkus menuju ke paru-paru kanan dan paru-paru kiri.

Bronkus tersusun dari pipa-pipa kecil yang disebut *bronkiolus*. Pada ujung bronkioli terdapat *kantong udara* yang disebut *alveolus*. *Alveolus* berfungsi sebagai tempat pertukaran gas karbon dioksida (CO₂) dan uap air dengan gas oksigen (O₂). Setiap kamu bernapas, udara segar yang mengandung oksigen masuk ke paru-paru. Oksigen kemudian

diedarkan ke seluruh tubuh melalui pembuluh darah. Pada waktu yang bersamaan, karbon dioksida dikeluarkan dari dalam tubuh melalui paru-paru. Tubuh manusia memerlukan asupan oksigen.

Oksigen digunakan untuk melepaskan energi dari makanan. Energi tersebut dimanfaatkan oleh tubuh untuk pertumbuhan dan perkembangan.

E. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis tindakan yang dirumuskan adalah dengan menggunakan metode bermain kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi organ pernapasan manusia di kelas V SD Impres Gaimadodera Desa Bukit Tinggi Kecamatan Malifut

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas pada dasarnya memiliki peranan yang sangat penting dan strategis dalam meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar oleh guru didalam kelas. Hal ini disebabkan bahwasannya PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan didalam kelas. Penelitian tindakan kelas, dikarenakan ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, maka ada tiga pengertian yang dapat diterangkan.

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral sebagaimana dikemukakan oleh Kemmes & Mc. Taggart dengan langkah _ langkah berikut :

- a. Persiapan
- b. Pelaksanaan
- c. Pengamatan
- d. Refleksi

Sebelum penelitian dilakukan dalam kegiatan bentuk siklus, dalam hal ini dilakukan observasi terlebih dahulu melalui kegiatan prasiklus. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam hal ini akan dijelaskan lebih rinci mengenai prosedur pelaksanaan PTK, yaitu sebagai berikut :

1. Pra Siklus

a. Observasi

Kegiatan ini dimaksud untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang

sedang berlangsung pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Ipres Gaimadodera Desa Bukit Tinggi Kecamatan Malifut dan mengetahui kendala apa saja yang dihadapi guru dalam menyampaikan materi IPA. Hal yang diobservasi adalah praktik pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa didalam kelas sebelum PTK dilakukan. Kegiatan ini bertujuan untuk mencari data mengenai berbagai masalah-masalah yang di alami guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti menemukan beberapa temuan dalam proses pembelajaran. Siswa mengalami kesulitan pada materi pembelajaran IPA, pada saat pembelajaran siswa terlihat bosan dan kurang memberikan perhatiannya.

b. Refleksi

Kegiatan ini bertujuan untuk merefleksikan kondisi dan permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, untuk memperbaiki hasil belajar IPA maka peneliti mencoba mencari solusi, dengan mengadakan diskusi dengan bersama guru untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPA di kelas V berdasarkan diskusi yang dilakukan bahwa metode pembelajaran bermain kartu tepat untuk dilakukan dikelas V SD Ipres Gaimadodera

➤ Siklus I

a. Perencanaan (planning)

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran IPA oleh peneliti, kemudian ditemukan permasalahan yang muncul selama pembelajaran tersebut berlangsung, maka peneliti merancang dan melaksanakan tindakan yaitu berupa:

1. Merancang suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu dan diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi organ pernapasan pada manusia.
2. Membuat RPP (Dilampirkan) Peneliti Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini dibuat berdasarkan diskusi antara peneliti dan walikelas dengan mempertimbangkan matriks lokasi waktu di SD Ipres Gaimadodera Desa Bukit Tinggi Kecamatan Malifut pada RPP ini dituliskan mengenai materi pokok, indicator, dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pembelajaran siklus I dilakukan dalam tiga pertemuan, alokasi waktu tiap pertemuan adalah 2 x 35 menit.

b. Pelaksanaan (acting)

Pelaksanaan dilakukan dengan rencana pembelajaran dengan memanfaatkan kesiapan peneliti dalam memahami tujuan pembelajaran, pada pelaksanaan siklus pertama peneliti melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran dengan memberikan gambaran umum tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti mengembangkan kemampuan mengajarnya melalui metode pembelajaran bermain kartu yang bervariasi, yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri dan membagi pengetahuannya pada yang belum bisa.

c. Observasi

Selama pelaksanaan tindakan, peneliti mengamati setiap perubahan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dari pengamatan tersebut diharapkan peneliti memperoleh informasi mengenai adanya kesesuaian antara pembelajaran dengan pelaksanaannya, mengukur kemampuan siswa dalam bentuk hasil belajar berupa tugas mandiri dan lembar kerja siswa (LKS).

d. Menyusun soal tes evaluasi (Dilampirkan)

Peneliti Menyusun soal tes evaluasi materi organ pernapasan pada manusia menggunakan metode bermain kart. Soal dibuat untuk dapat menunjukkan tingkat pemahaman siswa dalam setiap proses pembelajaran yang diberikan pada siklus I, dan menjadi sebuah indikator untuk penyusunan tindakan selanjutnya pada siklus II

e. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru berdasarkan temuan-temuan yang didapat dari hasil monitoring. Peneliti menyampaikan permasalahan yang dihadapinya selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan untuk memberikan sumbangan pemikiran dalam merancang kegiatan pada siklus berikutnya.

➤ Siklus II

a. Perencanaan

Kegiatan ini dilakukan dalam merencanakan tindakan untuk memecahkan permasalahan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Adapun rencana tindakan yang akan dilakukan adalah

1. Merancang suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu dan diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi organ pernapasan pada manusia.
2. Membuat RPP (Dilampirkan)

Peneliti Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini dibuat berdasarkan diskusi antara peneliti dan walikelas dengan mempertimbangkan matriks lokasi waktu SD Ipres Gaimadodera Desa Bukit Tinggi Kecamatan Malifut pada RPP ini dituliskan mengenai materi pokok, indikator, dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pembelajaran siklusII dilakukan dalam dua pertemuan, lokasi waktu tiap pertemuan adalah 2 x 35 menit.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dengan rencana pembelajaran digunakan untuk memperbaiki rencana tindakan dari siklus I dengan penerapan metode bermain kartu pada mata pelajaran IPA. Tindakan siklus ini disesuaikan dengan beberapa indikator yang dirasakan masih kurang pada siklus I yaitu kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dikelas. selain itu peneliti mengevaluasi secara ringkas hal-hal yang masih kurang dalamsiklus I. hal ini dilakukan agar proses setiap, siklus dapat di implementasikan dengan baik.

c. Menyusun soal tes evaluasi(Dilampirkan)

Peneliti Menyusun soal tes evaluasi materi organ pernapasan pada manusia menggunakan metode bermain kartu. Soal dibuat untuk dapat menunjukkan tingkat pemahaman siswa dalam setiap proses pembelajaran yang diberikan pada siklus II .

d. Observasi

Observasi pada siklus II mengamati setiap perubahan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I, dari pengamatan tersebut peneliti memperoleh informasi yaitu adanya perubahan dari kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik pada siswa. Maka perbaikan yang dilakukan olehpeneliti yaitu mengukur kemampuan siswa dalam bentuk hasil belajar berupa tugas mandiri dan lembar kerja siswa (LKS).

e. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh peneliti yang dilakukan pada akhir siklus II bertujuan untuk mengidentifikasi kemajuan maupun kekurangan yang masih dihadapi.

f. Instrument Dan Teknik Pengumpulan Data

Instumen adalah alat yang digunakan pada saat peneliti menggunakan suatu metode. Metode adalah cara yang digunakan dalam penelitianAdapun instrument yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian adalah:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Prosedur ini peneliti menggunakan untuk melihat secara keseluruhan bagaimana reaksi atau sikap siswa

kelas V SD Inpres Gaimadodera Desa Bukit Tinggi dengan menerapkan metode bermain kartu

b. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan. Pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individual atau kelompok. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan selama penelitian ini dilaksanakan.

g. Analisis Data

Analisis ini digunakan untuk menghitung besarnya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode bermain kartu dengan menggunakan presentase (%) untuk mengetahui peningkatan dan perubahan dari keadaan sebelumnya dianalisis untuk menentukan peningkatan pemahaman siswa setiap siklus dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Sesuai dengan ketentuan sekolah, siswa dinyatakan tuntas belajar dalam tes jika yang diperoleh nilai 7,00 dengan nilai maksimal 100
2. Peningkatan kemampuan hasil belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata kelas dipergunakan rumus

HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus (siklus I dan siklus II) melibatkan beberapa komponen antara lain guru sebagai peneliti, teman sejawat sebagai observer, siswa serta unsur lain yang ikut terlibat di dalamnya. Unsur lain misalnya kepala sekolah, ruang kelas, metode bermain kartu. Kesemua unsur itu turut mempengaruhi kelancaran kegiatan penelitian.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, dapat diuraikan pembahasan mengenai hasil penelitian sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis data, kegiatan penelitian tindakan kelas pada Siswa V SD Inpres Ngaimadodera Desa Bukit Tinggi Kecamatan Malifut Kabupaten Halmahera Utara belum ada peningkatan hasil belajar siklus I dengan kondisi awal hasil belajar. Sebanyak 10 siswa dinyatakan belum tuntas belajar karena memperoleh nilai di bawah KKM (<65). Sedangkan yang tuntas sebanyak 12 siswa. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 64,77.

Setelah dilaksanakan kegiatan penelitian siklus II dengan menggunakan metode bermain kartu untuk menjelaskan materi, diperoleh data bahwa dalam

pelaksanaan pembelajaran siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Sebanyak 3 siswa dinyatakan belum tuntas belajar karena memperoleh nilai di bawah KKM (<65). Sedangkan yang tuntas sebanyak 19 siswa. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 74,32.

Dalam pembelajaran, metode pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku. metode pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. metode pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas. Misalnya objeknya terlalu besar, objek mengandung unsur bahaya yang tinggi. metode pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya. metode menghasilkan keseragaman pengamatan.

metode dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit dan realistis. metode juga membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang sudah diuraikan dapat disimpulkan ada peningkatan hasil belajar pada penelitian siklus 2 dibandingkan siklus 1. Rata-rata hasil belajar Mata Pelajaran IPA pada siklus I adalah 64,77, sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar adalah 74,32. Dengan hasil itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Ngaimadodera Desa Bukit Tinggi Kecamatan Malifut Kabupaten Halmahera Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Leo. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Dimiyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- Dhieni, Nurbiana. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Djamarah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mudjiono. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Depdikbud. Dirjen Pendidikan tinggi. Proyek pembinaan tenaga kependidikan.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Riyanto. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sardiman dkk. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung; PT. Remaja
- Sagala Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2003. *Media Pengajaran*. Surabaya: Pustaka Dua.
- Suprijanto. 2005. *Pendidikan Orang Dewasa*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suryani Nunuk. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Uno Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Uzer, Usman dan Setiawati. 2002. *Upaya optimalisasi kegiatan belajar mengajar*. Remaja Rosda karya: Bandung.
- Wahid Murni dkk. 2010. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Jogjakarta: Arruz Media
- Wawan, Junaidi. 2012. *Pengertian Media*. Blogspot (Online). <http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-media.html>. Diakses 12 Maret 2013
- Winaputra. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Zain Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta