

**PENGUNAAN PERMAINAN GO BACK SLODOR PADA PEMBELAJARAN IPA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
UPTD SD NEGERI TUNJUNG 1 KECAMATAN BURNEH**

Oleh :

Lilis Indrawati

UPTD SD Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan

lilisindrawati@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan realitas pembelajaran di kelas IV SD Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh, terdapat permasalahan dalam pembelajaran, yaitu : 1) keaktifan siswa masih rendah, 2) partisipasi siswa pada pembelajaran kelompok sangat kurang, 3) komunikasi antar teman tidak berjalan efektif, 4) siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi bertindak sebagai pekerja dan pemikir serta cenderung mendominasi proses pembelajaran, 5) sebagian siswa cenderung takut dalam menyampaikan ide dan hasil kerjanya. Upaya yang mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan permainan go back slodor dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh yang berjumlah 25 siswa. Peneliti sebagai instrumen kunci dibantu oleh dua orang observer. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi kegiatan guru dan siswa, tes hasil belajar, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis kualitatif dengan langkah-langkah yaitu : reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : 1) penggunaan permainan go back slodor terlaksana dengan baik, 2) penggunaan permainan tradisional Warisan budaya go back slodor dapat meningkatkan hasil belajar yang ditunjukkan oleh hasil observasi dan hasil belajar siswa. Hasil observasi guru pada siklus I mencapai nilai rata-rata 73,75 dengan kriteria baik dan siklus II mencapai 83,30 dengan kriteria sangat baik sedangkan hasil observasi siswa pada siklus I mencapai nilai rata-rata 74,8 dengan kriteria baik dan siklus II mencapai nilai rata-rata 82,7 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan Hasil belajar siklus I mencapai 73 % dan siklus II mencapai 81 %.

Kata kunci : Permainan go back slodor, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang disusun dan direncanakan secara sistematis akan menghasilkan tujuan belajar yang maksimal. Proses belajarnya haruslah dominan pada siswa dimana mereka harus lebih aktif dan senang dalam belajar, peran guru sebagai fasilitator. Jika suasana belajar menyenangkan tercipta maka siswa akan lebih rileks dan mampu mengembangkan kompetensi mereka. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di SD perlu direncanakan secara sistematis agar hasil belajar siswa optimal. Menurut Roslan (2008:3) pembelajaran yang sistematis dan optimal mempunyai ciri-ciri yakni siswa mampu mengembangkan potensi dirinya, mampu mencapai tujuan belajarnya dengan baik, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berguna bagi dirinya. Pembelajaran yang menarik dilakukan guru yang profesional dan selalu berupaya mengembangkan kompetensinya (Nurhadi, 2016).

Pembelajaran yang sistematis bertujuan agar pembelajaran lebih terarah dan berjalan efektif serta efisien. Pembelajaran IPA yang dilaksanakan secara optimal, dapat mengembangkan potensi diri siswa, dan berani dalam menyampaikan pendapat sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya. Jika interaksi antar siswa terjalin dengan baik maka dapat tercipta pembelajaran aktif sehingga siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna.

Realita pembelajaran di SD Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh pada pembelajaran IPA, yaitu; 1) keaktifan siswa yang rendah, 2) partisipasi siswa pada kerja kelompok masih kurang, 3) komunikasi antar teman tidak berjalan efektif, 4) sebagian siswa cenderung takut

menyampaikan ide dan hasil kerjanya di depan kelas. 5) siswa yang berkemampuan lebih cenderung sebagai pekerja dan pemikir serta mendominasi pembelajaran. Pembelajaran terkesan membuat siswa terasa jenuh, hal ini terlihat beberapa siswa yang mengantuk saat pembelajaran berlangsung.

Penggunaan yang diberikan oleh guru hanya dikerjakan oleh ketua kelompok saja, ketua kelompok sangat dominan dalam mengerjakan tugas. Anggota kelompok menunggu jawaban yang dikerjakan ketua kelompoknya. Komunikasi antar teman juga tidak berjalan efektif, beberapa siswa sesekali melakukan komunikasi tapi tidak berkaitan dengan materi pelajaran. Setelah dilakukan evaluasi, kondisi ini berimplikasi pada hasil belajar siswa yang rendah dan tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal. Menurut Supriyadi (2009:53) “sangat penting bagi siswa untuk dibelajarkan bagaimana cara berinteraksi dengan sesamanya dan hal itu dapat dicapai melalui kemampuan mereka untuk saling bekerjasama”. Kemampuan bekerjasama dalam kelompok merupakan keterampilan yang perlu dimiliki siswa karena dalam kehidupan bermasyarakat begitu banyak orang yang menggantungkan hidup secara berkelompok.

Alternatif dalam mengatasi kondisi atau permasalahan yang terjadi di atas adalah dengan belajar sambil bermain. Dengan bermain siswa akan lebih aktif dalam menerima materi pelajaran. Belajar sambil bermain mampu meningkatkan interaksi siswa secara berkelompok. Mereka belajar lebih rileks dan menyenangkan, menghilangkan kejenuhan terhadap pembelajaran dalam kelas. Belajar tidak harus dibatasi oleh empat dinding pemisah melainkan dilaksanakan di lapangan dengan penuh sukacita. Menurut Aulia (2012:69) “Pelajaran IPA dapat diajarkan di luar kelas dengan cara bermain bertujuan agar siswa mempunyai jiwa sosial mengutamakan kepentingan masyarakat luas di atas kepentingannya sendiri”.

Bermain sambil belajar dapat meningkatkan interaksi di antara siswa dengan guru siswa dengan teman-teman lainnya tanpa ada membedakan siapapun. Dalam bermain anak tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi, berkonsentrasi, dan keberanian mencetuskan ide-ide kreatifnya. Dengan demikian nilai-nilai hidup seperti cinta, menghargai orang lain, kejujuran, sportivitas, dan disiplin diri akan diperoleh dari interaksinya dengan orang lain saat bermain bersama (Sujono, 2011). “Permainan yang akan digunakan dalam mengatasi masalah pembelajaran yakni permainan mokalari”.

Permainan *go back slodor* merupakan salah satu permainan tradisional daerah Warisan budaya yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ini dimainkan di luar ruangan kelas, arena permainan ini berbentuk segi empat. Siswa melakukan permainan menjelajah melalui arena permainan yang berbentuk segi empat, penjelajahan dilakukan dengan melewati empat benteng yang telah disediakan. Pada masing-masing benteng siswa mencari kartu soal dan kartu jawaban yang telah disediakan kemudian di pasangkan. Kelompok pemenang dalam permainan ini yakni kelompok yang mampu memasang kartu soal dan kartu jawaban dengan tepat dan finish pada waktu tercepat. Permainan ini membutuhkan kerjasama tim dan kekompakan dalam menjelajah. Saling membantu teman dalam melewati benteng dan mengatur strategi agar dapat memenangkan perlombaan.

Penggunaan permainan *Go back slodor* dalam pembelajaran mampu membentuk keterampilan kerja sama. Keterampilan kerja sama siswa merupakan kemampuan siswa dalam berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Tahir (2010:159) “menjelaskan bahwa keterampilan-keterampilan ini meliputi kemampuan berkomunikasi yang efektif, menjalin interaksi bersama teman (bekerjasama), saling menghargai, memberi atau menerima masukan,

memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai dengan norma yang berlaku, dan sebagainya. Keterampilan dalam pembelajaran sangat membantu dalam mengembangkan potensi dirinya, dan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif”.

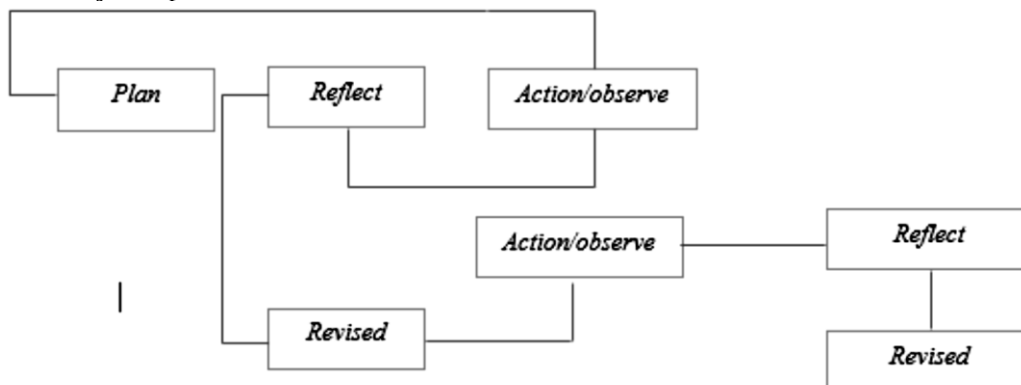
Permainan tradisional Warisan budaya sekarang ini mulai dilupakan oleh siswa terlebih lagi siswa SDN Tunjung 1 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan. Siswa sangat senang dengan permainan modern seperti *play station* dan *game online* yang tidak bersentuhan langsung dengan kondisi mereka serta hanya akan menimbulkan sifat individual. Permainan tradisional Warisan budaya sangat jarang sekali dimainkan oleh siswa, padahal permainan tradisional seperti *Go back slodor* merupakan permainan tradisional Warisan budaya dengan pembagian kelompok yang biasanya dimainkan di luar kelas atau di lapangan.

Proses belajar mengajar yang interaktif akan berdampak pada hasil belajar kognitif yang baik. Piaget dalam Santrock (2008: 217) “ menjelaskan bahwa dengan bermain anak akan mampu mempraktikkan kompetensi dan keahlian mereka dengan cara yang rileks dan menyenangkan”. Dalam hal ini Piaget menjelaskan bahwa struktur kognitif anak perlu dilatih dan permainan adalah upaya yang tepat dalam melatih perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu belajar mengajar dengan strategi permainan inilah yang menarik untuk diterapkan di sekolah dasar sehingga judul penelitian yang ditetapkan adalah “**Penggunaan Permainan Go back slodor Pada Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tunjung 1 Kecamatan Burneh**”.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini di gunakan pendekatan kualitatif jenis penelitian tindakan kelas karena penelitian ini mencermati dan mengatasi permasalahan yang ada dalam kelas utamanya masalah pembelajaran. Menurut Arikunto (2012:2) tiga hal yang dijadikan pengertian PTK, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas.



Gambar Alur Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc Taggart
(Sumber: Adaptasi dari Kusumah, 2012:21)

Peneliti mutlak diperlukan karena peneliti sebagai instrumen kunci dan pemberi tindakan dalam penelitian. Sebagai pemberi tindakan peneliti bertindak sebagai orang yang membuat kegiatan berlangsung. Selain itu peneliti juga bertindak sebagai penyusun instrumen, perancang tindakan, pelaksana tindakan, pengumpul data, dan pelapor hasil penelitian. Pada kegiatan ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas yaitu Rika Pramita Sari S.Pd. sebagai observer serta Desti Rosan.Aka, S.Pd. sebagai observer aktivitas siswa dan guru dalam proses

pembelajaran. Kedua observer tersebut juga sebagai rekan sejawat peneliti dalam melakukan diskusi hasil penelitian.

Subyek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh berjumlah 28 siswa, yang terdiri dari laki-laki 11 siswa dan perempuan 17 siswa. Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa melalui permainan mokalari.

Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan empat instrumen penelitian sebagai alat bantu dalam pengumpulan dan pengidentifikasian pemerolehan data penelitian secara tepat. Instrumen tersebut adalah 1) dokumentasi berupa foto dan wawancara, pelaksanaan pembelajaran 2) observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa 3), 4) tes hasil belajar IPA.

Teknik Analisis Data

Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

Pada analisis data penelitian tindakan kelas dilakukan apabila semua data penelitian terkumpul dengan lengkap. Analisis data penelitian ini dijabarkan sebagai berikut: Data yang diperoleh dari hasil observasi diperoleh melalui kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh observer selama pembelajaran berlangsung, berupa data pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dengan penggunaan permainan tradisional mokalari. Setelah lembar observasi atau pengamatan diisi, kemudian hasil observasi dianalisis menggunakan rumus.

$$\text{Nilai rata-rata (NR)} = \frac{\sum \text{SkorPerolehan}}{\sum \text{SkorMaksimal}} \times 100$$

(Sumber : Arikunto (2012:272))

Kriteria hasil persentase nilai rata-rata hasil observasi untuk guru dan siswa adalah sebagai berikut:

Nilai rata-rata	Klasifikasi Kriteria
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat kurang

Tabel Klasifikasi Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru dan Siswa

Sumber : Riduwan dan Akdon (2009: 16-21)

Hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran guru dan siswa dengan penggunaan permainan tradisional Warisan budaya dikatakan berhasil jika menunjukkan kriteria sangat baik. Tetapi jika menunjukkan kriteria baik, cukup, kurang dan sangat kurang maka dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan permainan *go back slodor* belum terlaksana.

Analisis data hasil belajar

Hasil belajar dianalisis dengan menggunakan persentase. Hasil tes yang diperoleh siswa dikatakan tuntas pembelajaran IPS di SDN Tunjung 1 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan apabila mendapat skor sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 dari nilai tertinggi 100.

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Ketuntas secara klasikal bahwa pembelajaran dianggap tuntas apabila mencapai 75 % dari jumlah siswa yang telah mencapai KKM.

$$\text{Daya Serap} = \frac{\text{jumlah yang memperoleh nilai} > \text{KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN

Penggunaan permainan *go back slodor* pada siklus I dapat dilihat perolehan nilai rata-rata keterlaksanaan pembelajaran oleh guru yakni 73,75. Sedangkan nilai rata-rata keterlaksanaan siswa yakni 74,8. Pada siklus II keterlaksanaan pembelajaran untuk guru mencapai 83,30 dan untuk siswa mencapai nilai rata-rata 82,7. Peningkatan aktivitas guru dan siswa terjadi karena adanya proses perbaikan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Pelaksanaan	Guru		Siswa	
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
Kegiatan pembelajaran	73,75	83,30	74,8	82,7
Kriteria	Baik	Sangat baik	Baik	Sangat baik

Tabel Peningkatan Keterlaksanaan Pembelajaran Guru dan Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Nilai	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Nilai rata-rata (daya serap)	77,5	81,04	11,3 %
Ketuntasan klasikal	73%	81%	6,7 %

Tabel Hasil Belajar Siswa pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Peneliti juga melaksanakan wawancara kepada siswa. Tujuan wawancara untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran IPA dengan menggunakan permainan mokalari. Wawancara mengenai respon siswa terhadap penerapan pembelajaran permainan *go back slodor* dilakukan pada empat siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Kesimpulan hasil wawancara siswa sangat senang belajar sambil bermain, siswa merasa mempunyai tantangan belajar sehingga mereka lebih termotivasi dan semangat dalam belajar. Bekerjasama menjadi hal yang harus dilakukan untuk dapat memenangkan permainan. Permainan *go back slodor* juga memberi dampak positif bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan belajar sambil bermain mereka lebih menyukai pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pada siklus I proses pembelajaran belum memenuhi kriteria yang telah ditetapkan hal ini disebabkan beberapa kendala dalam permainan. Kendala-kendala dalam permainan *Go back slodor* yakni: 1) siswa kurang aktif menjawab soal, 2) sebagian siswa tidak peduli dengan temannya, 3) kerjasama siswa masih kurang, 4) penetapan waktu oleh guru pada tiap kelompok tidak berjalan maksimal, 5) siswa yang kurang berkomunikasi dengan teman kelompoknya, 6) siswa mempunyai kemampuan lebih masih sering mendominasi pembelajaran, 7) Pemberian hukuman pada siswa yang melanggar permainan tidak maksimal.

Berdasarkan kendala-kendala yang telah disebutkan di atas dan data hasil dari observasi pelaksanaan pembelajaran, dengan penggunaan permainan *go back slodor* dirasakan belum maksimal. Guru model bersama guru kelas sebagai mitra peneliti berdiskusi untuk mencari solusi yang akan dijadikan perbaikan pada proses pembelajaran berikutnya.

Pada proses pelaksanaan pembelajaran siklus II, guru melakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan kendala-kendala pada siklus I. Berdasarkan kesepakatan dan hasil diskusi dengan mitra peneliti, proses perbaikan pembelajaran dengan permainan *go back slodor* disepakati proses perbaikan pembelajaran yakni: (1) guru lebih menekankan penjelasan tentang pentingnya kerjasama dan kekompakan, (2) sebelum menjawab soal pada rintangan, siswa harus memastikan temannya telah melewati rintangan, (3) guru senantiasa mengingatkan waktu pada setiap kelompok yang melakukan permainan, (4) guru menjelaskan aturan permainan dengan simulasi di lapangan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang aturan main yang benar dan tepat, (5) guru memberikan *reward* kepada kelompok khusus yang melakukan kerjasama dengan baik, (6) guru memotivasi siswa agar tidak takut dalam menyampaikan pendapatnya.

Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahapan pembelajaran *go back slodor* serta perbaikan pembelajaran langkah perbaikan pembelajaran yang telah ditentukan. Sehingga pada siklus II hasil keterlaksanaan pembelajaran meningkat, untuk guru aktivitas keterlaksanaan mencapai nilai rata-rata 83,30 sedangkan untuk siswa mencapai 82,7. Dengan demikian penggunaan permainan *go back slodor* berdampak positif bagi proses pembelajaran IPA bagi siswa kelas IV SD.

Ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa dari tes evaluasi hasil belajar terlihat semakin meningkat dari pratindakan, siklus I dan siklus II. Hasil tes akhir terhadap 25 orang siswa dengan KKM 75, pada pratindakan terdapat 60% yaitu 15 siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Siklus I terdapat 72% atau 18 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, yang berarti meningkat 11,3% . sedangkan pada siklus II mencapai 80% atau 20 siswa, terjadi peningkatan siklus I ke siklus II mencapai 6,7%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan dalam bab sebelumnya, dapat disimpulkan. Penggunaan permainan *go back slodor* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan Peningkatan capaian tersebut adalah : a) antusias siswa untuk melakukan permainan dengan penuh kerjasama, b) siswa saling membantu dalam menyelesaikan tugas, c) siswa memiliki tanggung jawab kelompok dalam melakukan permainan, d) siswa memiliki rasa empati terhadap temannya saat melalui rintangan permainan, f) siswa berkomunikasi dengan baik dalam menyusun strategi untuk masuk dalam arena permainan.

Penggunaan permainan *go back slodor* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Negeri Tunjung 1 Kecamatan Burneh Kabupaten Bangkalan. Peningkatan hasil belajar siswa disebabkan adanya, 1) semua siswa aktif dalam menyelesaikan soal pada tiap rintangan, 2) motivasi belajar siswa meningkat dengan belajar di luar kelas menggunakan permainan, 3) siswa saling membantu temannya dalam memahami materi pelajaran, 4) sebelum pembelajaran dimulai siswa mempelajari materi terlebih dahulu di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, A. 2012. Metode Mengajar Anak di Luar Kelas. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto, S. & Supardi. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2012. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Elliot, S. N & Gresham, F. M. 1990. Social Skill Rating system. American Guidance Service Inc. Publishers' Building, Circle Pines, MN 55014-1796. (http://overlake.virtual-space.net/SLP/SSRS_locked.pdf), diakses 21 Oktober 2016.
- Kusumah, W. & Dwitagama, D. 2012. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Indeks.
- Nurhadi, Ali (2016) *Profesi Keguruan : Menuju Pembentukan Guru Profesional*. Goresan Pena, Kuningan, Jawa barat. ISBN 978-602-364-117-8
- Riduwan & Akdon. 2009. Rumus dan Data Aplikasi Statistik. Bandung: Alfabeta.
- Roslan, E. 2008. Gagasan Merancang Pembelajaran Kontekstual. Bandung: PT Karsa Mandiri Persada.