

PENERAPAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

APPLICATION OF THE GAME METHOD FOR INCREASE INTEREST IN LEARNING

Oleh : Ricko Agustian, Mahasiswa PGSD FIP UNY
Ricococo08@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Gedongkiwo melalui penerapan metode permainan dalam pembelajaran IPA. Minat belajar siswa dilihat dari antusiasme, rasa ingin tahu, perhatian, partisipasi aktif, menghargai pendapat, dan ketekunan. Penelitian dilaksanakan di SDN Gedongkiwo, Kecamatan Mantrijeron, Yogyakarta. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V berjumlah 24 siswa. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilaksanakan dengan guru kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Teknik pengambilan data yaitu pengamatan dan skala minat. Validitas instrumen dilakukan melalui *expert judgement*. Teknik analisis data berupa teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan minat belajar siswa kelas V SDN Gedongkiwo dalam pembelajaran IPA dapat meningkat. Pada siklus I, menunjukkan bahwa 87,50% siswa mencapai kategori baik. Hasil angket yaitu 100% mencapai kategori baik. Pada siklus II menunjukkan bahwa 95,80% mencapai kategori baik.

Kata Kunci: *minat belajar siswa, metode permainan*

Abstract

This study aims to improved the learning interest of the fifth grade students of Gedongkiwo Elementary School through the application of game methods in science learning. Student learning interest is seen from enthusiasm, curiosity, attention, active participation, respect for opinions, and perseverance. The research was carried out at Gedongkiwo Elementary School. The research subjects were 24 V class students. This type of research was classroom action research with the Kemmis and Mc models. Taggart implemented with class teachers. The study was conducted in two cycles, each cycle consisting of three meetings. Data collection techniques are observation and interest scale. Instrument validity is done through expert judgment. Data analysis techniques are quantitative descriptive analysis techniques. The results of the study showed that the learning interest of the fifth grade students of Gedongkiwo Elementary School in science learning could increase. In cycle I, shows that 87.50% of students achieved good categories. Questionnaire results are 100% in good category. In cycle II shows that 95.80% achieved good category.

Keyword: *learning interest, game methods*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang di dalamnya mengkaji mengenai fenomena alam, baik itu berupa benda maupun peristiwa yang berkaitan dengan alam semesta ini. Materi pelajaran IPA di sekolah dasar memuat materi mengenai fenomena alam dan pengetahuan-pengetahuan alam di sekitar anak. Pengetahuan-pengetahuan yang didapatkan oleh anak diharapkan dapat diterapkan

dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Pembelajaran IPA di SD seharusnya dilakukan dengan baik, mengingat alasan pentingnya IPA tersebut. Pembelajaran yang dilakukan seharusnya mampu melatih siswa untuk bersikap kritis terhadap berbagai macam fenomena alam yang sering terjadi, baik di lingkungan sekitar tempat tinggalnya maupun lingkungan yang lebih luas.

Kemampuan anak untuk bersikap kritis terhadap fenomena alam dapat terwujud jika anak memiliki minat yang baik terhadap pembelajaran. Menurut Masnur Muslich (2011: 173), minat adalah keinginan yang tersusun melalui pengalaman yang mendorong individu mencari objek, aktivitas, konsep, dan keterampilan untuk tujuan mendapatkan perhatian atau penguasaan. Orang yang tidak memiliki minat pada mata pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Oleh karena itu, semua guru harus mampu membangkitkan minat semua peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Sepanjang masa kanak-kanak, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan, baik

. Oleh karena itu untuk mencapai hasil belajar yang optimal, maka dalam pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan adalah metode permainan. Hal ini dikarenakan metode permainan akan membuat anak merasa *enjoy* atau tidak tertekan dalam melakukannya. Anak justru merasa senang dan bahkan mereka terkadang tidak sadar kalau sebenarnya mereka sedang belajar

Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas V menunjukkan sikap tidak berminat dalam mengikuti pelajaran. Hal tersebut dapat dilihat ketika guru menanyakan PR yang harus dikumpulkan oleh siswa, ternyata banyak siswa yang tidak mengerjakan PR. Beberapa siswa tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan, mereka justru asyik bercerita dengan teman sebangkunya.

Beberapa siswa terlihat membaca komik yang mereka simpan di dalam laci agar tidak diketahui oleh guru. Selain itu ada juga yang terlihat meletakkan dagu di atas meja, melihat keluar ruangan, dan bermain gambar ketika penjelasan materi berlangsung.

Perhatian siswa mudah sekali teralihkan oleh kegiatan yang ada di luar ruang kelas. Contohnya ketika kelas lain sedang berolahraga, siswa yang duduk di dekat jendela justru asyik melihat keluar. Banyak siswa yang sebentar-sebentar izin keluar dengan berbagai alasan, ada yang izin ke WC, membeli pulpen, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas V SDN Gedongkiwo mengatakan bahwa siswa memiliki minat yang rendah dalam pembelajaran IPA. Siswa lebih berminat pada mata pelajaran lain seperti olahraga, bahasa Indonesia, dan TIK. Guru menginginkan agar siswa memiliki minat yang tinggi untuk mata pelajaran apapun termasuk IPA.

Guru kelas V menyebutkan sikap yang sering ditunjukkan siswa ketika pembelajaran IPA. Siswa sering menunjukkan sikap tidak memperhatikan ketika sedang diberi penjelasan materi dan banyak siswa yang ramai di kelas. Jika ditegur siswa akan diam, namun setelah beberapa menit siswa kembali ramai, sehingga pembelajaran menjadi tidak kondusif lagi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas V kurang berminat pada pembelajaran IPA.

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan permasalahan di SDN Gedongkiwo dalam pembelajaran IPA di kelas V, peneliti bersama dengan guru perlu melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Usaha perbaikan yang dilakukan adalah dengan menerapkan metode permainan

agar peserta didik senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat dengan mudah menyerap isi dari pembelajaran. Peneliti bersama dengan guru menerapkan metode permainan agar dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan akan menimbulkan minat. Penerapan metode permainan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar IPA siswa. Menurut pendapat Mayke Tedjasaputro (dalam Anggani Sudono, 2000:15) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul “Meningkatkan Minat Belajar IPA Melalui Penerapan Metode Permainan untuk Siswa Kelas V SD Negeri Gedongkiwo, Kecamatan Mantrijeron, Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.”

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2007: 58), PTK adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya.

Subjek Penelitian

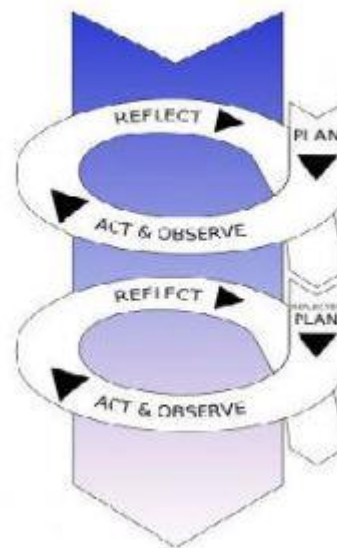
Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Gedongkiwo, Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. Jumlah siswa kelas V adalah 24 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 14 anak perempuan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gedongkiwo, Desa Gedongkiwo, Kecamatan Mantrijeron yang berlokasi di kota Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap yang mulai dilaksanakan pada bulan September sampai Desember . Minggu pertama penelitian peneliti bersama dengan guru melakukan perencanaan terlebih dahulu. Minggu kedua dan ketiga, peneliti bersama dengan guru melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode permainan sekaligus mengamati suasana pembelajaran di kelas. Minggu keempat, peneliti bersama dengan guru melakukan refleksi.

Model Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan model Kemmis terdiri dari 4 tahap. Masing-masing tahap tersebut meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).



Desain Penelitian Menurut Kemmis & Mc. Taggart

Perencanaan yang dilakukan meliputi pembuatan instrumen pelaksanaan penelitian dan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Peneliti dan guru merencanakan

menggunakan lembar observasi untuk melihat proses pembelajaran IPA apakah sudah sesuai dengan tahap-tahap metode permainan atau belum dan untuk mengetahui peningkatan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Peneliti juga berencana menggunakan instrumen skala minat untuk mengetahui minat siswa. Skala minat yang digunakan untuk mengetahui pendapat l-hal yang dilakukan selama mengikuti pelajaran dengan menggunakan metode permainan sehingga dapat diketahui apakah siswa tersebut berminat atau tidak.

Penjelasan yang lebih rinci dari langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada langkah perencanaan dalam penelitian ini adalah:

a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPA dengan metode permainan. RPP tersebut dikonsultasikan dengan guru kelas V SD Negeri Gedongkiwo maupun dosen pembimbing. Standar kompetensi pada siklus I yaitu SK 1. Mengidentifikasi fungsi organ manusia dan hewan. Standar Kompetensi siklus II yaitu SK 3. Mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan. Kompetensi dasar pada siklus I yaitu KD 1.1. Mengidentifikasi fungsi organ pernapasan manusia.

2. Pelaksanaan

Pelaksana tindakan dalam penelitian ini adalah guru kelas V SD Negeri Gedongkiwo. Tindakan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah metode permainan.

Penelitian ini terdiri dari siklus I dan siklus II. Setiap siklus dilaksanakan dalam waktu tiga kali pertemuan.

3. Pengamatan

Pada setiap pertemuan, peneliti bertugas mengamati pelaksanaan metode permainan oleh guru serta minat belajar siswa pada satu kelompok dan empat pengamat bertugas mengamati minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA yang menerapkan metode permainan (setiap pengamat mengamati satu kelompok). Pengamat pelaksanaan metode permainan menggunakan instrumen berupa lembar pengamatan pelaksanaan metode permainan oleh guru. Pengamat minat belajar siswa menggunakan instrumen berupa lembar pengamatan minat belajar siswa.

4. Refleksi

Refleksi siklus I diawali dengan diskusi bersama guru pada Bulan November 2017. Pada saat diskusi, peneliti telah membawa catatan hasil pengamatan pelaksanaan metode permainan dan hasil pengamatan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil diskusi, diketahui bahwa guru merasa semua siswa belum memiliki minat untuk bertanya dan masih kurang mampu menghargai pendapat. Peneliti kemudian berkonsultasi dengan dosen pembimbing untuk melakukan refleksi tentang tindakan siklus I dengan lebih mendalam.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis metode pengumpulan data berupa pengamatan dan skala minat. Pengamatan atau observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan metode permainan oleh guru dan untuk mengamati minat siswa terhadap

pembelajaran yang dilakukan. Skala minat digunakan untuk mengukur minat siswa pada pembelajaran yang menerapkan metode permainan.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar observasi

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan metode permainan dan untuk mengamati minat belajar siswa. Lembar observasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berisi deskripsi mengenai kesesuaian antara pembelajaran dengan langkah-langkah yang telah ditentukan.

2. Skala Minat

Skala minat yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini ditujukan kepada siswa. Skala minat digunakan untuk mengukur minat siswa terhadap pembelajaran yang menerapkan metode permainan dan selanjutnya digunakan untuk meningkatkan minat siswa.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Menghitung jumlah skor yang diperoleh dari lembar pengamatan minat belajar siswa dan angket minat belajar siswa;
- b. Mengkonversi skor ke dalam pedoman penilaian berstandar 10;

c. Mencocokkan skor hasil konversi dengan tabel pengkategorian berdasarkan pedoman penilaian berstandar 10.

Keabsahan Data

Peneliti mengumpulkan data yang benar-benar valid agar dapat menjawab rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini. Data yang dikumpulkan adalah data yang berdasarkan fakta tanpa ada unsur rekayasa atau penipuan. Hal yang demikian diharapkan akan membuat penelitian ini menjadi bermakna.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila mampu meningkatkan minat siswa pada pembelajaran IPA. Minat yang menjadi indikator keberhasilannya adalah minat yang berkaitan dengan afektif siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengamatan Siklus I

Hasil siklus I yaitu ketercapaian minat belajar siswa berdasarkan hasil pengamatan dan skala minat siswa. Rata-rata minat belajar siswa pada siklus I berdasarkan hasil pengamatan adalah sebagai berikut.

Diketahui bahwa 4 siswa memiliki minat belajar pada kategori sangat baik, 17 siswa memiliki minat belajar pada kategori baik, 2 siswa memiliki minat belajar pada kategori cukup dan 1 siswa memiliki minat belajar pada kategori kurang. Berdasarkan kriteria keberhasilan, maka diketahui bahwa dua puluh satu siswa (87,5% dari dua puluh empat siswa) telah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu memiliki minat belajar minimal pada kategori baik.

Selain diukur melalui pengamatan, minat belajar siswa juga diukur dengan menggunakan

skala minat. Hasil skala minat belajar siswa digunakan sebagai data pendukung hasil pengamatan minat belajar.

B. Pengamatan Siklus 2

Hasil siklus II yaitu minat belajar siswa berdasarkan hasil pengamatan dan angket. Minat belajar siswa pada siklus II berdasarkan hasil pengamatan adalah minat belajar siswa pada siklus II. Ketercapaian indikator “melakukan permainan dengan sukarela” yaitu sebesar 100%, ketercapaian indikator “melakukan permainan dengan segera” yaitu sebesar 97%, ketercapaian indikator “melakukan permainan tanpa pengulangan perintah” yaitu sebesar 97%, ketercapaian indikator “menanyakan langkah-langkah permainan” yaitu sebesar 86%, ketercapaian indikator “menanyakan tujuan permainan” yaitu sebesar 90%, ketercapaian indikator “menanyakan aturan-aturan permainan” yaitu sebesar 44%, ketercapaian indikator “memperhatikan media permainan” yaitu sebesar 100%, ketercapaian indikator “menggunakan media permainan” yaitu sebesar 100%, ketercapaian indikator “memanfaatkan waktu dengan baik” yaitu sebesar 100%, ketercapaian indikator “mengemukakan ide” yaitu sebesar 93%, ketercapaian indikator “bekerjasama dengan anggota kelompok” yaitu sebesar 100%, ketercapaian indikator “memberikan bantuan kepada teman yang kesulitan” yaitu sebesar 69%, ketercapaian indikator “tidak mencela pendapat teman” yaitu sebesar 94%, ketercapaian indikator “mau mendengarkan pendapat teman” yaitu sebesar 88%, ketercapaian indikator “tidak memotong pembicaraan teman” yaitu sebesar 95%, ketercapaian indikator “berusaha keras menyelesaikan permainan yaitu sebesar 100%,”

serta ketercapaian indikator “berusaha keras menjawab pertanyaan pada LKS” yaitu sebesar 66%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Minat belajar siswa kelas V SDN Gedongkiwo dalam pembelajaran IPA dapat meningkat melalui penerapan metode permainan. Berdasarkan hasil penelitian, muncul temuan bahwa pemilihan bentuk permainan mempengaruhi minat belajar siswa, kemampuan guru untuk memancing siswa agar bertanya mempengaruhi rasa ingin tahu siswa sehingga mendorong untuk bertanya, pentingnya adanya tanggung jawab individu dalam menyelesaikan permainan sehingga masing-masing siswa memiliki tanggung jawab yang sama dalam menyelesaikan permainan. Ketika semua siswa memiliki tanggung jawab yang sama maka akan memberikan kontribusi yang baik dalam menyelesaikan permainan. Siswa akan berusaha keras menyelesaikan permainan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran bagi guru agar menerapkan metode permainan dengan lebih efektif, yaitu:

1. Bentuk permainan yang digunakan bervariasi agar siswa tidak cepat bosan, misalnya bermain *puzzle*, bermain ular tangga, bermain dadu, dan lain sebagainya yang lebih menantang siswa.
2. Penyampaian tujuan permainan tidak disampaikan secara langsung oleh guru namun siswa dipancing untuk bertanya agar siswa lebih aktif dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

3. Pembuatan aturan-aturan permainan melibatkan siswa dan dibuat kesepakatan agar siswa merasa lebih dilibatkan dalam penentuan aturan sehingga lebih bertanggung jawab untuk mematuhi.

4. Permainan dibuat sedemikian rupa agar siswa lebih bebas bergerak dan merasa semakin senang dalam menyelesaikan permainan.

Diskusi kelompok tidak terlalu dominan dalam permainan agar tidak banyak terjadi perselisihan pendapat.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Hadis. (2006). *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Abruscato, Joseph dan Derosa, Donald A. (2010). *Teaching Children Science: a Discovery Approach*. USA: Pearson.

Adi Soenarno. (2006). *Motivasi Games untuk Pelatihan Manajemen*. Yogyakarta: CV Andi Offset

Andang Ismail. (2006). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Bennett, Neville, Liz Wood, Sue Rogers. (2005). *Teaching Trough Play*. (Alih bahasa: Frans Kowa). Jakarta: Gramedia Widiasarana.

Conny Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.

Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dockett, Sue dan Marlin Fler. (1999). *Play and Pedagogy in Early Childhood: Bending the Rules*. Australia: Harcourt Brace

Dwi Sunar Prasetyono. (2005). *Rahasia Mengajarkan Anak Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Think

Dwi Yulianti. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Indeks

Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1, Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga

———. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga

Hendro Darmodjo dan Jenny R. E. Kaligis. (1992). *Pendidikan IPA II*. Jakarta: DEPDIKBUD DIKTI

Isjoni. (2007). *Pembelajaran Visioner Malaysia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Maslichach Asy'ari. (2006). *Penerapan Pendekatan STM dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.

Masnur Muslich. (2011). *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research), Cetakan Kelima*. Jakarta: Bumi Aksara

———. (2011). *Authentic Assesment: Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*. Bandung: PT Refika Aditama

Mansyur, Harun Rasyid, & Suratno. (2009). *Assesmen Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Multi Presindo