

# **PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE BERMAIN JAWABAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Nurhasnah**

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Imam Bonjol Padang  
Email: [hasanahbio@yahoo.com](mailto:hasanahbio@yahoo.com)

**Guesa Maiwinda**

SDN 10 Painan Timur, Pesisir Selatan

## **Abstrak**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V masih rendah. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban pada mata pelajaran IPA kelas V.A SDN 10 Painan Timur. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban, dilaksanakan dua siklus dengan empat tahap tindakan yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V.A yang berjumlah 23 orang siswa yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki serta 8 orang siswa perempuan. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dan tes hasil belajar. Data hasil penelitian diolah secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan analisis data, didapatkan pada siklus I dan siklus II aktivitas siswa meningkat dari 55,9% menjadi 81,7%. Hasil belajar IPA siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu siklus I dengan perolehan rata-rata 71,39, pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan rata-rata 77,13. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V.A SDN 10 Painan Timur Kecamatan IV Jurai.

**Kata kunci:** Hasil belajar IPA siswa, aktivitas belajar IPA siswa, model pembelajaran kooperatif bermain jawaban.

## **Abstract**

The problem in this study was that the activities and learning outcomes of science V students in class V were still low. The study aimed to improve student learning activities and outcomes by applying cooperative learning models to the type of playing answers in class V.A science subjects of SDN 10 East Painan. This study is a Classroom Action Research (CAR) that applies a cooperative learning model to the type of play answer, carried out two cycles with four stages of action, namely, planning, action, observation and reflection. The subjects in this study were V.A grade students, totaling 23 students consisting of 15 male students and 8 female students. The instruments of data collection were in the form of observation sheets and learning outcomes tests. Data from the research results were processed in a qualitative and quantitative descriptive manner. Based on data analysis, it was found that in cycle I and cycle II student activity increased from 55.9% to 81.7%. The students' learning outcomes in science also increased from cycle I to cycle II, namely cycle I with an average gain of 71.39, in the second cycle it increased with an average of 77.13. So it can be concluded that the use of cooperative learning models playing the answer type can improve the activities and learning outcomes of science students of class V.A SDN 10 East Painan District IV Jurai.

Keywords: Student's science learning outcomes, students' science learning activities, cooperative learning models play answers.

## **PENDAHULUAN**

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”, sebagaimana dituangkan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam

pengembangan potensi siswa di Sekolah Dasar (SD) salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan dan dipelajari di SD adalah IPA.

Menurut kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006) IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pada pengembangan lebih lanjut menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan. IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat di amati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. Oleh karena itu, IPA adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati.

Depdiknas (2006) mengemukakan bahwa pembelajaran IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam semesta secara sistematis, bukan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa hasil saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung memecahkan suatu masalah untuk mengembangkan potensi siswa agar mampu menjelajahi alam sekitar secara ilmiah. Mulyasa (2005) juga menyatakan pembelajaran IPA di SD selain mengembangkan aspek kognitif juga meningkatkan keterampilan proses, sikap, kreatifitas, dan kemampuan aplikasi konsep.

Rahman dan Amri (2014) menyatakan bahwa "guru adalah faktor

penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran yang berkualitas". Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru dalam menciptakan pembelajaran IPA lebih baik adalah dengan mengupayakan menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan melalui penggunaan model yang bervariasi. Terwujudnya proses belajar yang efektif dan efisien tidak dapat ditentukan oleh materi pelajaran tetapi juga sangat ditentukan oleh ketetapan dalam memilih dan menggunakan model dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan model yang bervariasi dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA di SD sebaiknya tidak diajarkan melalui ceramah atau pemberian tugas saja, akan tetapi diajarkan dengan berbagai model pembelajaran yang lain. Model pembelajaran yang digunakan sebaiknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan IPA dan ruang lingkungannya. Masalah-masalah yang dihadapi akan dapat diatasi melalui proses berfikir menemukan jawaban sehingga memperoleh pengalaman yang dapat diimplementasikan di dalam kehidupan. Sebagaimana yang diutarakan Samatowa (2006) bahwa "Khusus untuk IPA di SD hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara ilmiah".

Kenyataan di lapangan berdasarkan observasi yang dilakukan pada kelas V.A SDN10Painan Timur Kecamatan IV Jurai pada tanggal 3 Januari 2017 dan 5 Januari 2017 peneliti mendapatkan hasil yang kurang memuaskan. Dalam melaksanakan proses pembelajaran IPA: 1) Siswa kurang menyenangi pembelajaran IPA, 2) Dalam pembelajaran siswa banyak yang meribut, 3) Tidak memperhatikan guru, 4) Sering keluar masuk kelas, 5) Banyak siswa yang tidak mau mengerjakan latihan, 6) Diam saat guru bertanya atau lebih banyak

menjadi pendengar guru, 7) Model pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi, 8) Sewaktu guru mengadakan diskusi kelompok, hanya beberapa orang yang aktif dalam diskusi tersebut, selebihnya mereka banyak bermain-main saat diskusi dilaksanakan. Keadaan ini dapat mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien serta berdampak pada siswa yang terlihat kurang bersemangat selama pembelajaran.

Kenyataan ini tidak sesuai dengan yang seharusnya, karena untuk anak jenjang SD hal yang harus diutamakan adalah bagaimana mengembangkan rasa ingin tahu dan daya berfikir kritis mereka terhadap suatu masalah serta kegiatan pembelajaran dengan memfokuskan pada pengembangan keterampilan proses sains siswa. Pada akhirnya, keadaan semacam ini menyebabkan permasalahan masih rendahnya hasil belajar IPA yang diperoleh siswa.

Selanjutnya hasil observasi di atas juga diperkuat berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V.A SDN 10 Painan Timur yaitu ibu Mrn pada tanggal 04 Januari 2017, beliau mengatakan bahwa pada saat proses pembelajaran siswa banyak yang meribut, keluar masuk kelas, tidak mau mengerjakan latihan yang diberikan, diam saat guru bertanya. Keadaan seperti ini, tentu sangat mengkhawatirkan karena dapat menyebabkan suasana belajar menjadi tidak menyenangkan, kurangnya aktivitas siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar siswa rendah. Maka salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe bermain jawaban, karena penggunaan model kooperatif tipe bermain jawaban akan membutuhkan rasionalitas siswa dalam berfikir dan bertindak.

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan carasiswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Menurut Johnson dan Johnson, pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil. Siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang berkelompok. Sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur (Thobroni, 2015)

Pelaksanaan model kooperatif dibutuhkan kemauan dan kemampuan serta kreatifitas guru dalam mengelola lingkungan kelas. Sehingga dengan menggunakan model ini guru bukannya bertambah pasif, tapi harus menjadi bertambah aktif terutama saat menyusun rencana pembelajaran secara matang, pengaturan kelas saat pelaksanaan, dan membuat tugas untuk dikerjakan siswa bersama dengan kelompoknya. Di samping itu, guru juga berperan dalam menyediakan sarana pembelajaran, agar suasana belajar tidak monoton dan membosankan. Dengan kreativitasnya, guru dapat mengatasi keterbatasan sarana sehingga tidak menghambat suasana pembelajaran di kelas (Isjoni, 2012)

Model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic*. Sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Jadi melalui model pembelajaran tersebut, siswa dapat mengembangkan keaktifannya dalam pemecahan masalah melalui bimbingan guru. Penggunaan model pembelajaran

kooperatif tipe bermain jawaban dalam pembelajaran IPA di SD dapat memberikan komunikasi langsung dan pengalaman nyata bagi siswa dalam pembelajaran IPA dan juga merupakan salah satu solusi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPA di SD (Suprijono, 2010).

Terbukti dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Suryadi (2013) dengan judul penelitian “Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Bermain Jawaban dalam Pembelajaran IPA Kelas V SDN 10 Koto Jua Kecamatan Bayang.” Hasil penelitian tindakan kelas pada kelas V SDN 10 Koto Jua menyimpulkan bahwa pembelajaran bermain jawaban pada mata pembelajaran IPA menunjukkan peningkatan hasil belajar. Astuti (2012) juga menyatakan adanya peningkatan prestasi belajar pada pembelajaran Fiqh di kelas V MI Salafiyah Pati setelah menerapkan pembelajaran kooperatif dengan bermain jawaban. Selanjutnya Mahardani (2011) pada penelitian tindakan kelasnya tentang “Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Tipe Bermain Jawaban Pada Siswa Kelas III SDN 02 Pandeyan TasikMadu” juga mendapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPS siswa setelah menerapkan model tersebut.

Alasan dipilihnya model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban karena model ini sesuai dengan hakikat IPA, yaitu IPA sebagai produk, IPA sebagai proses dan IPA sebagai sikap. Model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban akan memberikan kesempatan siswa untuk mencari pengalaman langsung tentang materi, mengikuti proses, terlibat aktif, meningkatkan kemauan dalam mengerjakan latihan, menganalisis, dan menarik kesimpulan sendiri tentang suatu objek, keadaan atau proses tertentu. Dapat mendorong siswa di SD belajar secara aktif, menemukan konsep-konsep IPA

untuk diri mereka sendiri. Tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban ini adalah agar siswa mampu menyimpulkan fakta-fakta, informasi atau data yang diperoleh, sehingga dapat menjadikan suatu pembelajaran IPA yang bermakna bagi siswa di SD.

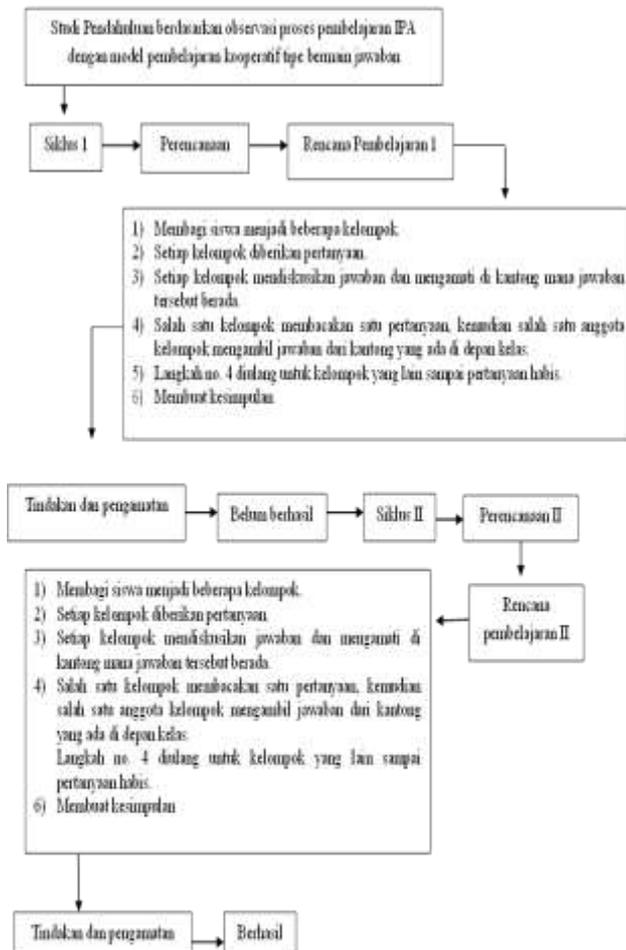
Berdasarkan hal di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA dengan Penerapan Model Kooperatif Tipe Bermain Jawaban di Kelas V.A SDN 10 Painan Timur Kecamatan IV Jurai”.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas, karena berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model kooperatif tipe bermain jawaban di kelas V.A SDN 10 Painan Timur Kecamatan IV Jurai. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V.A SDN 10 Painan Timur Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan. Penelitian dilaksanakan pada semester II bulan Maret sampai Mei tahun ajaran 2016/2017, terhitung mulai dari waktu perencanaan sampai pembuatan laporan hasil penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswakeselas V.A SDN 10 Painan Timur Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan yang berjumlah 23 orang.

Proses penelitian tindakan merupakan proses daur ulang atau siklus. Siklus dalam penelitian tindakan dilaksanakan dengan 4 tahap yaitu perencanaan (*penelitian*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2008). Alur penelitian ini merupakan pengembangan model penelitian menurut Kemmis dan MC. Taggart, seperti bagan berikut :

### Bagan Alur Penelitian



*Tahapan perencanaan*, peneliti bersama guru membuat rencana tindakan yang akan dilakukan pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban, yang dimulai dengan kegiatan berikut: 1) Menyusun RPP, 2) Membuat media kartu jawaban, 3) Menyusun lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran guru, 4) Menyusun lembar observasi aktivitas siswa.

*Tahap pelaksanaan*, penerapan ini berisi rancangan mengenai tindakan kelas sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan topik inti materi proses pelapukan batuan dan kompetensi yang ingin dicapai, 2) Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau bacaan, 3) Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar, 4) Guru memberikan pertanyaan-

pertanyaan. Jumlah pertanyaan setiap kelompok adalah sama, 5) Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kantong yang mana jawaban tersebut berada, 6) Guru memulai permainan dengan meminta salah satu kelompok membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu kelompok membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok mengambil jawaban dari kantong yang ada di depan kelas. Setelah selesai menjawab satu pertanyaan, kesempatan diberikan kepada kelompok lain, 7) Langkah sebelumnya diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan, 8) Guru memberikan klasifikasi jawaban atau menambah penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam pembelajaran tadi, 9) Berawal dari kegiatan diskusi tersebut, guru menambahkan materi yang belum diungkapkan oleh siswa, 10) Guru memberi kesimpulan tentang materi yang dipelajari, 11) Penutup.

*Tahap pengamatan* dilaksanakan sejalan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini adalah data tentang aktivitas siswa dan catatan lapangan yang muncul pada setiap pembelajaran. Dalam kegiatan ini guru dan peneliti berusaha mengamati dan mendokumentasikan semua indikator dari perubahan yang terjadi, baik disebabkan oleh tindakan yang terencana maupun dampak intervensi dari pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe bermain jawaban. Pengamatan ini dilakukan secara terus menerus mulai dengan siklus 1 sampai dengan siklus 2. Hasil pengamatan ini kemudian didiskusikan dengan guru dan diadakan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya.

*Tahap refleksi* diadakan setiap satu tindakan terakhir. Langkah selanjutnya, dilaksanakan tindakan yang disertai

dengan observasi dan penilaian hasil belajar siswa, selanjutnya diadakan refleksi kembali terhadap hal-hal yang telah terjadi. Tindakan berikutnya dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan. Data-data pelaksanaan tindakan terdahulu sudah tertuang dalam catatan observasi. Pada tahap refleksi, usahakan menemukan masalah atau keunggulan yang telah dilakukan pertama tadi. Hasil penelitian juga perlu dimanfaatkan untuk merefleksikan dan menemukan formula perbaikan tindakan.

Data penelitian ini dikumpulkan dari hasil observasi, hasil tes, dan dokumentasi yang berhubungan dengan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban pada siswa kelas V.A SDN 10 Painan Timur Kecamatan IV Jurai. Sumber data penelitian adalah proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi kegiatan pembelajaran. Data diperoleh dari subjek yang diteliti yaitu guru dan siswa kelas V.A SDN 10 Painan Timur Kecamatan IV Jurai.

Analisis data dari data yang diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi dan lainnya dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, memilih yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Bungin, 2008).

Tahapan analisis data tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Menelaah data yang telah terkumpul baik melalui observasi pencatatan dengan menggunakan proses hasil pengamatan, menyeleksi dan pemilihan data. Hal ini misalnya

mengelompokkan data pada siklus I dan siklus II. Kegiatan menelaah data dilaksanakan sejak awal.

2. Reduksi data, meliputi pengkategorian dan pengklasifikasian. Semua data yang terkumpul di seleksi dan dikelompokkan sesuai dengan pusatnya.
3. Menyajikan data dilakukan dengan cara mengorganisasikan informasi yang telah direduksi. Data tersebut mula-mula disajikan terpisah, tetapi setelah tindakan terakhir akan dilakukan reduksi. Keseluruhan data tindakan dirangkum dan disajikan secara terpadu sehingga diperoleh sajian tunggal berdasarkan fokus pembelajaran melalui metode pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban.

Analisis data kuantitatif berkaitan dengan hasil belajar siswa. Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa, maka diadakan tes. Tes dapat diberikan untuk mengetahui apakah semua hasil belajar sudah dikuasai dengan baik oleh siswa. Tes ini biasanya dilakukan setelah materi pembelajaran berakhir dalam proses pembelajaran. Adapun bentuk tes yang diberikan adalah dalam bentuk evaluasi hasil, seperti menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru diakhir pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan.

Analisis data kuantitatif ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang dikemukakan oleh Adersusliana dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Skor responden

N = Jumlah responden

(Arikunto, 2005)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif yaitu berhubungan dengan hasil pengamatan/observasi, sedangkan analisis data kuantitatif berkaitan dengan hasil belajar siswa, untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa.

Sebagai indikator keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa dalam penelitian ini adalah meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Siswa dapat dikatakan meningkat hasil belajarnya jika indikator keberhasilan telah terpenuhi. Indikator aktivitas dan hasil belajar siswa adalah:

1. Sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa memperoleh nilai  $\geq$  dengan nilai KKM yaitu sebesar 73

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V.A SDN 10 Painan Timur pada mata pelajaran IPA semester II tahun ajaran 2016/2017. Pelaksanaan tindakan dibagi atas 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri atas 2 kali pertemuan. Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai observer sedangkan pendidik sebagai pendidik praktisi. Tahap-tahap pembelajaran setiap tindakan disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban. Adapun perincian hasil-hasil penelitian pada setiap siklus sebagai berikut:

### Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Dari hasil observasi yang didapat menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Digunakan untuk melihat proses dan perkembangan aktivitas yang terjadi selama pembelajaran. Hasil observasi *observer* terhadap aktivitas siswa dapat dilihat dalam pembelajaran. Hal ini dilihat dari persentase rata-rata aktivitas siswa pada table 1 berikut:

**Tabel 1.** Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Aktivitas Siswa	Rata-rata Persentase			
		Siklus I	Kategori	Siklus II	Kategori
A	Berdiskusi dengan anggota kelompok	58,7 %	Cukup	80,5%	Baik Sekali
B	Menjawab pertanyaan guru	52,2 %	Kurang	80,5%	Baik Sekali
C	Menanggapi pertanyaan	45,7 %	Cukup	80,5%	Baik Sekali
D	Memperhatikan penjelasan guru	52,6 %	Kurang	76,2%	Baik
E	Menghargai pendapat kelompok lain	54,4%	Cukup	78,3%	Baik
F	Mengerjakan LKPD	71,8%	Baik	91,6%	Baik Sekali
	<b>Rata-rata</b>	<b>55,9%</b>	<b>Kurang</b>	<b>81,7%</b>	<b>Baik Sekali</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe bermain jawaban yang dilaksanakan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini terbukti dari

kenaikan rata-rata persentase untuk masing-masing indikator keberhasilan aktivitas siswa yang telah ditetapkan. Pada siklus satu rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 55,9 % dengan kategori kurang, sedangkan pada siklus II rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 81,7 % dengan kategori baik sekali.

### **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

Berdasarkan hasil tes hasil belajar pada siklus I dan siklus II, persentase siswa yang tuntas tes akhir siklus dan rata-rata skor tesnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

**Tabel 2.** Rata-rata dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus	Siswa yang Tuntas	Siswa yang Belum Tuntas	Rata-rata
I	14 (60.87 %)	9 (39.13 %)	71,39
II	18 (78.26 %)	5 (21.74%)	77,13

Dari analisis data di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada tes akhir siklus I siswa yang mengikuti tes adalah 23 orang. Siswa yang tuntas pada siklus I adalah 14 orang dan yang tidak tuntas adalah 9 orang, sedangkan pada siklus II adalah 18 orang siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas adalah 5 orang. Selanjutnya terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar dari 71,39 menjadi 77,13.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

PTK melalui model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dan 1 kali tes hasil belajar pada setiap akhir siklus. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 kompetensi dasar yaitu mendeskripsikan proses pembentukan tanah karena pelapukan dan mengidentifikasi jenis-jenis

tanah. Proses pembelajaran setiap kali pertemuan mengacu pada buku IPA SD kelas V dengan kurikulum KTSP. Instrumen penelitian berupa lembar observasi peserta didik, lembar observasi proses pembelajaran oleh pendidik.

Aktivitas siswa pada siklus I dikategorikan sedikit sekali siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan karena pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe bermain jawaban merupakan hal baru bagi peserta didik. Sehingga siswa masih belum begitu paham. Pada pertemuan pertama, hanya sedikit siswa yang bertanya. Sedangkan pada pertemuan kedua, siswa sudah mulai aktif dalam pembelajaran, siswa juga mulai memperhatikan kelompok lain yang tampil dan memperhatikan guru menjelaskan pelajaran. Hasil belajar IPA siswa juga belum mencapai indikator keberhasilan. Dari kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama siklus I peneliti menyadari masih terdapat kendala-kendala. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diperoleh sebagai berikut : a) Masih ada beberapa langkah pembelajaran yang belum sepenuhnya dapat dilakukan dan beberapa langkah yang belum terlaksana secara optimal sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran; b) Media pembelajaran yang dipakai sudah sesuai dengan materi pembelajaran; c) Penggunaan waktu belum sesuai dengan RPP; d) Siswa masih banyak yang kurang aktif dalam berdiskusi dan memberikan tanggapan saat melaporkan hasil pengamatan; e) Dalam membagi kelompok siswa tidak tenang karena siswa memilih-milih teman dalam kelompok; f) Nilai rata-rata kelas dan ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah.

Setelah dilaksanakan perbaikan pada siklus II diketahui bahwa perencanaan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik, dan langkah pembelajaran sudah dilakukan dengan baik. Rekapitulasi hasil penilaian

pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban yang telah dilaksanakan, dapat dilihat bahwa aktivitas dan hasil belajar IPA siswa meningkat, dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa penelitian dalam pembelajaran siklus II telah terlaksana dengan baik dan indikator keberhasilan telah dicapai. Dengan demikian penelitian ini berhenti pada siklus II dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban membuat siswa merasa senang dalam belajar terutama siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Dengan model bermain jawaban membuat peserta didik berani menyampaikan sesuatu di depan teman-temannya. Siswa yang kurang aktif dapat menjadi aktif melalui model bermain jawaban karena guru membelajarkan siswa untuk berdiskusi kelompok dengan baik dan setelah itu siswa diminta mencari pasangan yang sesuai dengan jawaban dan membacakan pertanyaan. Selain itu bagi siswa yang aktif akan menambah aktivitas dan siswa yang kurang aktif akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif. Kondisi ini sejalan dengan yang dikemukakan Sardiman (2014) bahwa tidak ada belajar tanpa aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Menurut ilmu jiwa modern aktivitas belajar tersebut hendaklah didominasi oleh siswa. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran pada umumnya dilihat dari nilai-nilai tinggi, namun aktivitas siswa juga memegang peranan dalam menciptakan nilai-nilai tinggi tersebut. Karena dengan beraktivitas siswa sudah menjadi subjek belajar, yaitu mengalami pengalaman belajarnya sendiri berperan aktif dalam proses pembelajaran,

menemukannya dengan sendirinya (Hisyam dkk, 2008). Sehingga dengan meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA, diharapkan hasil belajar IPA siswa juga meningkat.

Berdasarkan diskusi yang dilakukan dengan guru kelas V.A peneliti menyimpulkan bahwa guru merasa terbantu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban dan juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA. Peningkatan juga dapat dilakukan dengan menerapkan model-model yang lebih bervariasi selama pembelajaran.

Penelitian yang telah dilakukan ini juga sangat relevan dengan penelitian yang telah diteliti oleh Suryadi (2013), Astuti (2012), dan Mahardani (2011) tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, setelah pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat menciptakan seorang guru profesional, yang mampu menyusun dan melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan (PAIKEM). Sehingga, jelaslah bahwa dalam proses pembelajaran bukanlah sekedar kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi sesuatu kegiatan yang memungkinkan siswa membentuk pengetahuan sendiri.

Keterbatasan penelitian dan rekomendasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban ini adalah dalam pelaksanaan siswa bermain-main dalam mencari jawabannya. Rekomendasi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan cara menekankan materi kepada siswa, agar tidak salah mencari jawabannya. Dari beberapa gambaran serta penjelasan yang dimulai dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar

Siswa pada Pembelajaran IPA dengan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Bermain Jawaban Kelas V.A SDN 10 Painan Timur Kecamatan IV Jurai sudah berhasil karena telah terjadi peningkatan dari segi aktivitas siswa, guru dan hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari analisis data dan pembahasan yang dijelaskan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: *Pertama*, pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban pada pembelajaran IPA di kelas V.A SDN 10 Painan Timur kecamatan IV Jurai dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yaitu siklus I dengan rata-rata 55,9% (kurang) menjadi 81,7% (baik sekali) di siklus II.

*Kedua*, Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban di kelas V.A SDN 10 Painan Timur kecamatan IV Jurai juga mengalami peningkatan yaitu siklus I dengan perolehan rata-rata 71,39 sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan rata-rata 77,13.

## REFERENSI

- Astuti, Puji. 2011. *Penerapan Cooperative Learning dengan Strategi Bermain Jawaban Pada Mata pelajaran fiqh Materi Pokok Kurban Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Kelas V MI Salafiyah Lahar Pati*. Semarang : IAIN Walisongo
- BSNP. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas
- Bungin, Burhan. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Kencana
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Hisyam, Zaini, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Mahardani, AJ. 2011. Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bermain Jawaban Pada siswa Kelas III SD Negeri 02 Pandeyan Tasik Madu Karanganyar. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya
- Rahman, Muhammad dan Sofan Amri. 2014. *Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assesment, and Satifaction) Terintegratif dalam Teori dan Praktik untuk Menunjang Penerapan Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Samatowa, Usman. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. raja Grafindo Persada
- Suharsimi, Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Suryadi, A. 2013. *Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Bermain Jawaban dalam Pembelajaran IPA Kelas V SDN 10 Koto Jua Kecamatan Bayang*. Padang: Universitas Bung Hatta.

Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media