



Global Journal Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjee>

Volume 1, Nomor 1 2024

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KOTAK MISTERI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD NEGERI UPT SPF SDN SUDIRMAN 1

Fidelia Tandilolo¹, Muhammad Ardiansyah², Hj Suriani A³

¹Universitas Negeri Makassar/email: fideliatandilolo05@gmail.com

²Universitas Negeri Makassar/email: m.ardiansyah@unm.ac.id

³UPT SPF SDN Sudirman 1 /email: 3111269.suriani@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received: 05-01-2024</i>	Tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui apakah dengan penggunaan media permainan kotak misteri dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA kelas V UPT SPF SDN Sudirman 1 Tahun Pelajaran 2023/2024”. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, menggunakan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 33 siswa yang terdiri dari 24 laki-laki dan 9 perempuan. Pada pelaksanaan tindakan siklus I, dengan jumlah peserta didik 33, terdapat peserta didik yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 19 peserta didik (58%) dan yang memperoleh nilai belum tuntas sebanyak 14 peserta didik (42%). Pada pelaksanaan Tindakan siklus II, peserta didik yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 29 peserta didik (88%) dan yang memperoleh nilai belum tuntas sebanyak 4 peserta didik (12%). Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media kotak misteri dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V UPT SPF SDN Sudirman 1.
<i>Revised: 10-01-2024</i>	
<i>Accepted: 2-2-2024</i>	
<i>Published, 5-2-2024</i>	

Keywords:

Hasil belajar IPA, Media kotak misteri.

artikel global journal education and learning dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Pergantian kurikulum merupakan suatu hal yang wajar terjadi dalam dunia pendidikan, hal ini dimaksudkan untuk mencari format kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan masyarakat sebagai pengguna lulusan. Kurikulum 2013 lebih mengedepankan pengembangan peserta didik ke arah mental atau sikap yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik setelah selesai mengikuti program pembelajaran.

Kurikulum 2013 memiliki tiga aspek penilaian, yaitu aspek sikap dan perilaku, aspek Pengetahuan dan aspek keterampilan (Masykur, 2019). Di dalam kurikulum 2013, terutama di dalam materi pembelajaran terdapat materi yang diringkas dan ada juga materi yang ditambahkan. Materi yang diringkas ada pada materi Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan lain-lain, sedangkan materi yang ditambahkan adalah materi Matematika. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013 pada jenjang Sekolah Dasar adalah Pembelajaran Tematik. Pembelajaran Tematik pada Kurikulum 2013 merupakan pendekatan pembelajaran yang menjadi ciri dari kurikulum ini. Pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan (Masykur, 2019).

Sutirjo dan Sri Istuti Mamik (dalam Masykur, 2019) menyatakan bahwa Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Dari pernyataan tersebut dapat ditegaskan bahwa Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Disamping itu Pembelajaran Tematik pada kurikulum 2013 akan memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan pada partisipasi/keterlibatan siswa dalam belajar. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek kegiatan belajar mengajar.

Proses pembelajaran dalam Pembelajaran Tematik memerlukan metode dan strategi yang benar-benar tepat dan bermakna, untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Metode dan strategi yang digunakan dalam menyampaikan pelajaran juga harus bisa mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Peneliti melakukan observasi di UPT SPF SDN Sudirman 1 sebanyak dua kali. Berdasarkan hasil observasi pertama yang telah peneliti lakukan di Kelas V (Lima), peneliti menemukan situasi kelas yang tidak kondusif, peserta didik mengobrol dengan teman sebangkunya bahkan berjalan-jalan pada saat proses pembelajaran, guru menerangkan pelajaran dengan berceramah dan memberikan penugasan, dan antusias peserta didik rendah dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama guru kelas V (Lima) UPT SPF SDN Sudirman 1 pada observasi kedua, guru menganggap bahwa peserta didik sulit untuk diatur, sebanyak 20 peserta didik mendapatkan hasil belajar di bawah standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada hasil penilaian tengah semester genap, standar nilai KKM Kelas yang ditentukan adalah 70, guru juga masih menggunakan metode ceramah. Setelah itu, peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa peserta didik, dan berdasarkan hasil wawancara tersebut peserta didik merasa bosan dengan metode yang guru gunakan serta merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas dan soal yang diberikan. Kemudian peneliti melakukan

dokumentasi dengan cara pengumpulan data berupa, hasil penilaian tengah semester genap, dan RPP.

Hasil dari observasi tersebut ditemukan masalah dalam proses pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dari aspek kognitif terlihat hasil belajar peserta didik masih rendah, hal ini dibuktikan dari hasil penilaian tengah semester genap yang sebagian pesertanya belum mencapai standar nilai KKM. Batas nilai KKM kelas yang ditentukan adalah 70, namun sebanyak 20 peserta didik (60,61%) belum tuntas dalam hasil belajar, dari jumlah total 33 peserta didik. Dari aspek afektif, peserta didik masih pasif dalam menanggapi materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian pada aspek psikomotor, peserta didik kurang berminat dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan kurang maksimalnya peserta didik dalam unjuk kerja.

Permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut harus segera diatasi, salah satu caranya adalah melalui pembelajaran yang inovatif sehingga akan menimbulkan suasana partisipatif dan menyenangkan dengan menggunakan media permainan kotak kartu misteri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kotak misteri merupakan media yang dikombinasikan dengan permainan. Penerapannya melibatkan seluruh siswa, baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif. Gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memberikan motivasi dan menarik siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Permainan ini pun mampu merangsang daya fikir yang inovatif, kreatif, dan kritis siswa, sehingga mereka mampu memahami pesan-pesan yang diberikan. Respon-respon positif yang timbul secara komunikatif merupakan hasil dari permainan yang dirancang secara menarik dan sistematis. Kotak misteri sangat cocok untuk diterapkan kepada peserta didik sekolah dasar yang berada pada usia anak-anak atau usia bermain, dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar terhadap peserta didik..

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian ini dilakukan berdasarkan jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan kelas diartikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya (Juanda, 2016). Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V UPT SPF SDN Sudirman 1. Dalam penelitian ini menggunakan Model Penelitian Tindakan Kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Model PTK yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart adalah merupakan model pengembangan dari model Kurt Lewin. Dikatakan demikian, karena dalam satu siklus terdiri atas empat komponen, keempat komponen tersebut, meliputi: (1) Perencanaan, (2) Aksi/Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi. Sesudah suatu siklus selesai diimplementasikan, khususnya sesudah adanya refleksi, kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri (Juanda, 2016). Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Tes Hasil Belajar, Observasi, Wawancara, Dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil analisis deskripsi terhadap hasil tes peserta didik setelah menggunakan media kotak misteri pada siklus I yaitu dari jumlah peserta didik sebanyak 33

peserta didik, yang nilainya mencapai KKM sebanyak 19 peserta didik (58%) dan yang nilainya belum mencapai KKM sebanyak 14 peserta didik (42%).

Berdasarkan hasil analisis deskripsi terhadap hasil tes peserta didik setelah menggunakan media kotak misteri pada siklus II yaitu dari jumlah peserta didik sebanyak 33 peserta didik, yang nilainya mencapai KKM sebanyak 29 peserta didik (88%) dan yang nilainya belum 54 mencapai KKM sebanyak 4 peserta didik (12%).

Adapun persentase hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 58% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 88%. Peningkatan hasil belajar tersebut merupakan bukti bahwa penelitian dapat dikatakan berhasil karena sudah memenuhi indikator keberhasilan.

Pembahasan

Pada siklus I, hasil analisis data telah ditemukan beberapa tahap pembelajaran yang telah dilaksanakan namun masih kurang, dan juga ada berapa tahapan yang belum dilaksanakan, sehingga itu dapat dikatakan sebagai faktor penghambat atau kendala pada siklus I. Kendala tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Pada awal pelajaran guru lupa mengecek kehadiran peserta didik sehingga peserta didik tidak siap mengikuti pelajaran.
2. Terdapat peserta didik yang masih bercerita dengan temannya saat guru menyampaikan materi.
3. Peserta didik masih kurang aktif dalam menanyakan materi yang belum dipahami, sehingga kurang mampu dalam menjawab soal.
4. Masih terdapat beberapa peserta didik yang masih pasif dalam diskusi kelompok.
5. Peserta didik masih kurang dalam membuat kesimpulan.

Berdasarkan refleksi pada siklus I maka langkah-langkah yang akan peneliti perbaiki pada siklus II yaitu sebagai berikut:

1. Guru harus mengecek kehadiran siswa sebelum memulai pelajaran agar peserta didik lebih siap untuk mengikuti pelajaran.
2. Guru mengajak peserta didik untuk lebih fokus memperhatikan guru saat menjelaskan materi.
3. Guru terlebih dahulu menekankan penjelasan materi dan merangsang peserta didik untuk lebih aktif serta guru memberikan waktu lebih banyak untuk menanyakan materi yang belum dipahami.
4. Guru mengamati dengan baik peserta didik yang kurang aktif berdiskusi dengan temannya kemudian guru menegur dan mengarahkan untuk ikut serta dalam berdiskusi.
5. Guru harus mengajak dan membimbing peserta didik dengan baik untuk membuat kesimpulan.

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan (Hasan, 2021). Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan, 2021).

Menurut Putri Eka Kurniasari Widodo (dalam Munawaroh, 2019) kelebihan media pembelajaran kotak misteri, sebagai berikut:

- a) Permainan menggunakan media kotak misteri ini menarik, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang konsep meliputi kaidah-kaidah dasar prinsipnya, unsurunsur pokoknya, prosesnya, hasil dan dampaknya dengan cara yang menyenangkan.
- b) Kartu-kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau pertanyaan ataupun bentuk lainnya yang kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, menampilkan gagasan-gagasan baru secara lancar dan orisinal serta memberikan

- kesempatan untuk menguasai keterampilan afektif yaitu menjawab atau manggapi.
- c) Siswa lebih tertantang mendapatkan kartu misteri.
 - d) Siswa dapat belajar untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri, saling menghargai dan menghormati.

Menurut Putri Eka Kurniasari Widodo (dalam Munawaroh, 2019) kelemahan media kotak misteri, sebagai berikut:

- a) Siswa mengalami kesulitan jika belum terbiasa, kelas akan ramai saat permainan berlangsung jika guru kurang dapat mengondisikan siswa.
- b) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan banyak tenaga, pikiran dan waktu.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah melaksanakan proses pembelajaran dan dapat ditentukan dalam bentuk nilai atau angka. Achdiyat dan Utomo (dalam Ai Mufliahah, 2021), hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran.

Berdasarkan data hasil tes formatif yang dilakukan pada tindakan siklus I yang diikuti sebanyak 33 peserta didik, terdapat 19 peserta didik yang nilainya mencapai KKM dengan persentase ketuntasan 58% dan 14 peserta didik yang nilainya belum mencapai KKM dengan persentase ketidak tuntas 42%. Sedangkan hasil tes pada siklus II yang diikuti sebanyak 33 peserta didik yang memperoleh nilai mencapai KKM sebanyak 29 peserta didik dengan persentase ketuntasan 88%, dan yang belum mencapai KKM sebanyak 4 peserta didik dengan persentase ketidak tuntas 12%.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan penggunaan media kotak misteri dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA karena media kotak misteri selain meningkatkan nilai hasil belajar peserta didik dari setiap siklus, juga membuat peserta didik senang dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di UPT SPF SDN Sudirman 1 tentang penggunaan media permainan kotak misteri untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA kelas V tahun pelajaran 2023/2024, maka disimpulkan bahwa dengan penggunaan media kotak misteri dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil belajar siswa dimana pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh, yaitu 67 dengan persentase ketuntasan 58%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata peserta didik mencapai 79 dengan persentase 88%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ai Mufliahah. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2 (1), 152–160. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.86>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Juanda, A. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Masykur, R. (2019). Teori Dan Telaah Pengembangan Kurikulum. In *Aura Publisher* (Issue September). www.aura-publishing.com.

Munawaroh, M. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar Melalui permainan Kotak Kartu Misterius (Kokami) Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III SD Negeri 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran 2019/2020*