



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG
SISTEM TATA SURYA MELALUI PERMAINAN KARTU
BERGAMBAR DI SDN 3 SUKAMENAK**

Rini¹ & Caswita²

¹*Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamenak, Jawa Barat, Indonesia*

²*Institut Nahdlatul Ulama Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia*

¹*Contributor Email: caswitamaulana@gmail.com*

Received: March 7, 2023

Accepted: February 4, 2024

Published: March 30, 2024

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/1153>

Abstract

The teacher's incompatibility in applying learning techniques or models causes student learning outcomes in the Solar System material to not reach the Minimum Completeness Criteria (KKM). So we need an effort to overcome this problem, one of which is by using picture card games. This research aims to obtain an appropriate model for planning and implementing learning about the Solar System using picture card games and determine the improvement in student learning outcomes. This research uses the Kemmis and Mc.Taggart Classroom Action Research method which consists of 3 cycles. This research was carried out in class VI of Sukamenak 3 Elementary School which consisted of 23 students. The research results showed that the average student learning outcome was 71 in cycle 1, after cycle 2 the score was 80.8, while in cycle 3 the average was 87.8. This research concludes that student learning outcomes regarding the Solar System using picture card games have improved well.

Keywords: *Learning outcomes; Picture Card Games; Solar System*

Abstrak

Ketidaksesuaian guru dalam menerapkan teknik atau model pembelajaran menyebabkan hasil belajar siswa dalam materi Sistem Tata Surya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sehingga perlu suatu upaya yang dapat mengatasi masalah tersebut salah satunya adalah dengan menggunakan permainan kartu bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh model perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang tepat tentang Sistem Tata Surya dengan menggunakan permainan kartu bergambar serta mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc.Taggart yang terdiri dari 3 siklus. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamenak yang terdiri dari 23 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa rata-rata sebesar 71 pada siklus 1, setelah dilakukan siklus 2 nilainya menjadi 80,8, sedangkan pada siklus 3 mencapai rata-rata 87,8. Penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengenai Sistem Tata Surya dengan menggunakan permainan kartu bergambar meningkat dengan baik.

Kata Kunci: *Hasil Belajar; Permainan Kartu Bergambar; Sistem Tata Surya.*

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPA pada kurikulum 2013 adalah mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan keseluruhan aspek dari tingkat kemampuan siswa pada proses pembelajaran, hal ini dikarenakan IPA merupakan bagian dari mata pelajaran yang dikembangkan berdasarkan pencapaian kepada tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sehingga dengan adanya proses pengembangan kepada tiga aspek tersebut IPA memiliki peranan penting terutama dalam mengembangkan kemampuan, sikap, dan keterampilan siswa (Ardi Saputra & Rizki Susilowati, 2023; Nasir & Jamiludin, 2023). Kajian tersebut sesuai dengan peraturan dari Mendikbud Nomor 57 Tahun 2014 pasal 5 ayat 2 (2014:3) mengenai konsep dasar dari mata pelajaran IPA, yaitu mata pelajaran umum Kelompok A sebagai mana dimaksud pada ayat (1) huruf a merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pembelajaran IPA di SD berpedoman kepada kurikulum. Kurikulum yang digunakan khususnya di SDN 3 Sukamenak, Kecamatan Purbaratu,

Kota Tasikmalaya adalah Kurikulum 2013. Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah menuntut siswa mampu dan menemukan sesuatu. Di sekolah dasar aspek keterampilan dasar tersebut dikembangkan dalam semua mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPA atau sains. Pelajaran IPA harusnya dapat dilaksanakan dengan efektif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, hal ini dikarenakan cakupan materi IPA cukup luas.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan, masih ada beberapa hal yang perlu dibenahi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di kelas VI SDN 3 Sukamenak. Faktor yang kurang mendukung keberhasilan, antara lain sebagai berikut (Sriningsih, 2019).

1. Kecenderungan siswa pasif dan guru aktif masih mewarnai situasi kelas, sehingga siswa hanyalah sebagai pendengar dan penerima informasi langsung dari guru tanpa ada komunikasi multi arah.
2. Guru telah terbiasa menyampaikan pelajaran secara doktrin sehingga menyebabkan siswa tidak berani untuk mengemukakan gagasannya.
3. Munculnya anggapan siswa bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami dan rumit.

Kesulitan dalam pembelajaran IPA seperti dijelaskan Djohar dalam Bolgger, (2008: 1) bahwa: "Secara umum, pembelajaran IPA saat ini belum berorientasi pada proses belajar, namun lebih mementingkan pada produk belajar, yakni pengetahuan". Interaksi guru dan murid sekedar transfer pengetahuan dari seorang guru terhadap murid.

Kenyataan di lapangan pembelajaran IPA dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menjadi masalah bagi peserta didik, sehingga minat untuk pembelajaran IPA menjadi rendah yang berpengaruh pada pembelajaran dan hasil belajar. Dalam pembelajaran IPA di sekolah belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Adapun KKM untuk pelajaran IPA di kelas VI SDN 3 Sukamenak adalah 75. Di SDN 3 Sukamenak, kemampuan siswa dalam memahami sistem tata surya masih perlu ditingkatkan karena

persentase kemampuan dan pemahaman siswa di kelas VI memperoleh rata-rata adalah 50%. Dengan demikian, masih banyak siswa yang tidak mampu memahami sistem tata surya secara keseluruhan. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk mencari solusi agar siswa terbantu dalam mengenal sistem tata surya, dan cara kerja planet dalam tata surya, serta mengetahui model tata surya.

Salah satu faktor penyebab kurang berhasilnya pencapaian tujuan pembelajaran adalah kurangnya penggunaan alat bantu pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dewasa ini kekurangan alat bantu belajar dan kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran selalu menjadi kendala dalam mencapai hasil belajar yang optimal khususnya dalam pembelajaran IPA terutama di sekolah dasar (Malonisio, 2023). Padahal, pelajaran IPA merupakan disiplin ilmu yang membutuhkan alat bantu untuk menyampaikan suatu konsep. Pembelajaran yang dilaksanakan tanpa alat peraga akan mengakibatkan hasil belajar kurang optimal.

Solusi dari permasalahan di atas, penulis tertarik untuk menggunakan alat bantu dalam pembelajaran yang diperkirakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa tentang sistem tata surya yaitu dengan media permainan kartu bergambar. Wasliman (2008) mengungkapkan bahwa: "Siswa menyerap informasi hanya 30% dari yang mereka dengar selama periode kelas normal, 40% dari apa mereka baca atau lihat, baik berupa teks maupun gambar, 15% melalui bantuan faktual, berupa bahan-bahan, kegiatan menulis dan menggambar, serta 15% melalui kegiatan yang bersifat kinestetik, belajar dengan tindakan fisik dan terlibat dalam pengalaman nyata".

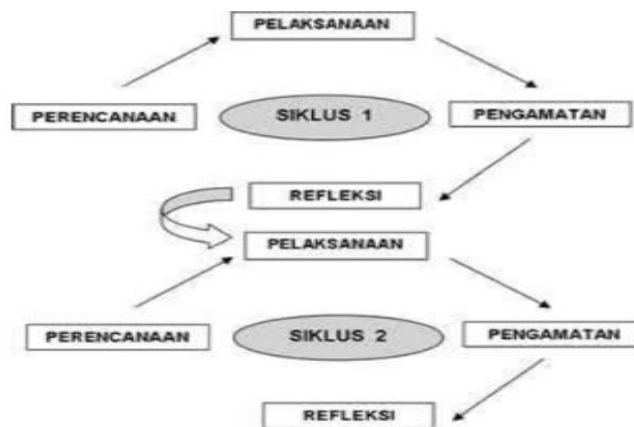
Permainan kartu bergambar penting dilaksanakan guru, karena sistem tata surya dapat berpindah atau merambat yang harus diperkenalkan kepada siswa melalui gambar-gambar pada sebuah kartu yang dilengkapi permainan yang memanjakan otak kanan siswa. Kegiatan ini akan membuat hati siswa senang, konsep diri mereka positif dan lebih mudah menyerap pelajaran. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan menggairahkan bagi siswa. Permainan kartu bergambar ini akan dicobakan kepada siswa

kelas VI Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamenak dan akan diteliti pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa tentang sistem tata surya.

Dari latar belakang masalah di atas, penulis mencoba untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengambil judul penelitian "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Sistem Tata Surya Melalui Permainan Kartu Bergambar di Sekolah Dasar" (PTK pada Pembelajaran IPA di kelas VI SD Negeri 3 Sukamenak Kec. Purbaratu Kota Tasikmalaya).

B. Metode

Pada penelitian ini model yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu pada teori Kemmis & Taggart (1990:11), yang menyatakan bahwa PTK merupakan penelitian yang bersiklus yang terdiri dari rencana, aksi, observasi dan refleksi dan dilakukan secara berulang. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Model PTK Kemmis dan Mc.Taggart

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SDN 3 Sukamenak dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VI dengan jumlah siswa 23 orang yang terdiri dari 15 siswa perempuan, 8 siswa laki-laki. Penelitian ini akan dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas tersebut yang kemudian disebut sebagai guru mitra. Dalam tahap tindakan pembelajaran, peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan pembelajaran sedangkan guru kelas berperan untuk mengamati proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu dua bulan yaitu pada bulan Maret – April 2019, pelaksanaan penelitian direncanakan hari Jumat 8 Maret 2019 pukul 07.30-08.40 WIB untuk siklus I, sedangkan pembelajaran siklus II dilaksanakan hari Jumat 15 Maret 2019 pukul 07.30-09.00 WIB. Siklus III hari Jumat 22 Maret 2019 pukul 07.30-08.40 WIB.

Pelaksanaan tindakan ini diikuti dengan observasi terhadap semua aspek dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dan disepakati sebelumnya kemudian hasil observasi dianalisis dan direfleksikan sebagai bahan pertimbangan pada tindakan selanjutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui teknik observasi yaitu mengamati kegiatan di kelas saat dilaksanakan pembelajaran oleh guru kelas sebagai guru mitra yang bertugas mengamati setiap tahapan tindakan dan aktivitas guru maupun siswa dengan menggunakan instrumen observasi yang sudah disiapkan oleh peneliti. Teknik Tes atau penilaian, yaitu tes digunakan untuk menjaring data tentang hasil belajar dan penguasaan siswa terhadap materi sistem tata surya dengan penyajian lembar soal yang harus diisi siswa.

Selanjutnya data yang telah diperoleh dilakukan pengolahan data. Data yang diperoleh dari hasil observasi dan tes kemudian dianalisis secara kualitatif. Teknik ini akan sesuai dengan data yang diperoleh peneliti. Data yang diperoleh adalah data kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi awal sampai dengan observasi akhir dibandingkan yang digunakan sebagai bahan untuk membuat kesimpulan.

Teknik analisis data hasil penelitian menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis data dilakukan pada setiap siklus tindakan, yaitu sebagai berikut.

1. Analisis data

Analisis yang dipergunakan adalah teknik deskriptif dengan persentase. Fokus analisis dilakukan terhadap data pengetahuan awal siswa, kemampuan guru dalam perencanaan dan melaksanakan pembelajaran dan data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta data hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran.

2. Pengelompokan data

Pengelompokan data dilakukan terhadap a) pemahaman konsep awal siswa tentang sistem tata surya melalui permainan kartu bergambar di kelas VI SD Negeri 3 Sukamenak, b) kemampuan guru dalam merancang rencana pembelajaran tentang sistem tata surya melalui permainan kartu bergambar di kelas VI SD Negeri 3 Sukamenak, c) kemampuan guru dalam proses pembelajaran tentang sistem tata surya melalui permainan kartu bergambar di kelas VI SD Negeri 3 Sukamenak serta d) hasil belajar siswa setelah dilakukan tes akhir.

3. Interpretasi data

Interpretasi data dilakukan terhadap hasil pengelompokan data di atas pada setiap putaran siklus kegiatan pembelajaran.

4. Tindak lanjut (rekomendasi)

Hasil refleksi penelitian pada siklus pertama, merupakan dasar untuk merancang dan merekomendasikan tindakan untuk kegiatan pembelajaran siklus kedua, siklus pertama dan kedua menjadi dasar perumusan hipotesis tindakan baru atau rekomendasi tindakan pembelajaran siklus ketiga, sampai pada akhirnya permasalahan dapat teratasi.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Pengetahuan siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak tentang sistem tata surya dan perpindahannya terlihat kurang. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan siswa yang dilaksanakan oleh guru kelas dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1: Hasil Tes tentang Sistem Tata Surya

| No. | Nama Siswa | Nilai | Keterangan |
|-----|------------------|-------|------------------|
| 1. | Nazila Zahra D | 50 | 5 siswa nilai 40 |
| 2. | Faradita Tsani M | 60 | 3 siswa nilai 50 |
| 3. | Fiak Mulki H | 40 | 3 siswa nilai 60 |

| No. | Nama Siswa | Nilai | Keterangan |
|----------------|---------------|-------|---------------------|
| 4. | Fika Septiana | 70 | 8 siswa nilai 70 |
| 5. | Puput Sarah | 70 | 4 siswa nilai 80 |
| 6. | Raditya | 80 | 0 siswa nilai 90 |
| 7. | Rahadi R | 80 | 0 siswa nilai 100 |
| 8. | Rahmat Rizki | 70 | |
| 9. | Rahmawati | 70 | Tuntas : 1,7% |
| 10. | Evin Fauji R | 70 | Belum Tuntas: 98,3% |
| 11. | Riana Putri | 40 | |
| 12. | Rizwan Alyasa | 50 | |
| 13. | Ririn | 40 | |
| 14. | Rosa Riana | 60 | |
| 15. | Sahrul Alam | 80 | |
| 16. | Sandra K | 70 | |
| 17. | Silvia P | 70 | |
| 18. | Sindi Mega A | 70 | |
| 19. | Siska Aulia | 40 | |
| 20. | Sri Ayu D | 50 | |
| 21. | Syifa Aulia | 40 | |
| 22. | Ipan Arila | 60 | |
| 23. | Gilang S | 80 | |
| Jumlah | | | 1410 |
| Persentase (%) | | | 61,3 |

Data prasiklus di atas membuktikan bahwa rata-rata hasil belajar sangat rendah dan perlu ditingkatkan sehingga dapat mencapai tuntutan kurikulum. Kriteria Ketuntasan Minimum untuk pelajaran IPA di SDN 3 Sukamenak berdasarkan analisis kompleksitas, daya dukung dan intake siswa ditetapkan 75. Hasil belajar siswa untuk pengetahuan tentang sistem tata surya masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan penemuan ini maka penulis berminat untuk merancang sebuah pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang didiskusikan bersama kepala sekolah dan guru kelas.

Dari hasil evaluasi yang dilaksanakan pada pembelajaran siklus 1 peneliti memperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak yang dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Siklus 1

| No. | Kode Siswa | Siklus 1 | Keterangan |
|------------|------------------|----------|-------------------|
| 1. | Nazila Zahra D | 60 | 1 siswa nilai 50 |
| 2. | Faradita Tsani M | 70 | 6 siswa nilai 60 |
| 3. | Fiak Mulki H | 60 | 6 siswa nilai 70 |
| 4. | Fika Septiana | 70 | 8 siswa nilai 80 |
| 5. | Puput Sarah | 80 | 2 siswa nilai 90 |
| 6. | Raditya | 90 | 0 siswa nilai 100 |
| 7. | Rahadi R | 80 | |
| 8. | Rahmat Rizki | 70 | Tuntas: 43% |
| 9. | Rahmawati | 80 | Belum Tuntas: 57% |
| 10. | Evin Fauji R | 90 | |
| 11. | Riana Putri | 60 | |
| 12. | Rizwan Alyasa | 70 | |
| 13. | Ririn | 60 | |
| 14. | Rosa Riana | 80 | |
| 15. | Sahrul Alam | 80 | |
| 16. | Sandra K | 80 | |
| 17. | Silvia P | 70 | |
| 18. | Sindi Mega A | 80 | |
| 19. | Siska Aulia | 60 | |
| 20. | Sri Ayu D | 70 | |
| 21. | Syifa Aulia | 50 | |
| 22. | Ipan Arila | 60 | |
| 23. | Gilang S | 80 | |
| Jumlah | | | 1650 |
| Persentase | | | 71,7 |

Kriteria Penilaian.

A = Sangat Baik Nilai 90-100

B = Baik Nilai 80-89

C = Cukup Nilai 70-79

D = Kurang 0- 69

Dari tabel 2 di atas tampak bahwa persentase hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus 1 adalah 71,7% kategori cukup, yang berarti belum mencapai target tuntutan kurikulum 75% dan secara garis besar hasil belajar siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak setelah mendapat pengalaman belajar melalui permainan kartu bergambar masih di bawah 75 dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Selanjutnya data yang diperoleh pada siklus 2, tentang hasil belajar siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak setelah melalui pembelajaran siklus II dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Siklus II

| No. | Kode Siswa | Nilai | Keterangan |
|------------|------------------|-------|-------------------|
| 1. | Nazila Zahra D | 70 | 3 siswa nilai 70 |
| 2. | Faradita Tsani M | 80 | 11 siswa nilai 80 |
| 3. | Fiak Mulki H | 70 | 5 siswa nilai 90 |
| 4. | Fika Septiana | 80 | 9 siswa nilai 100 |
| 5. | Puput Sarah | 90 | |
| 6. | Raditya | 100 | Tuntas: 89% |
| 7. | Rahadi R | 90 | Belum Tuntas: 11% |
| 8. | Rahmat Rizki | 80 | |
| 9. | Rahmawati | 100 | |
| 10. | Evin Fauji R | 100 | |
| 11. | Riana Putri | 70 | |
| 12. | Rizwan Alyasa | 90 | |
| 13. | Ririn | 80 | |
| 14. | Rosa Riana | 80 | |
| 15. | Sahrul Alam | 70 | |
| 16. | Sandra K | 80 | |
| 17. | Silvia P | 70 | |
| 18. | Sindi Mega A | 80 | |
| 19. | Siska Aulia | 70 | |
| 20. | Sri Ayu D | 80 | |
| 21. | Syifa Aulia | 70 | |
| 22. | Ipan Arila | 70 | |
| 23. | Gilang S | 90 | |
| Jumlah | | | 1860 |
| Persentase | | | 80,8 |

Keterangan.

A= Sangat Baik Nilai 90-100

B= Baik Nilai 80-89

C= Cukup Nilai 70-79

D= Kurang 0- 69

Hasil belajar siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak setelah mengalami pembelajaran melalui permainan kartu bergambar pada pembelajaran siklus II mengalami peningkatan. Persentase hasil belajar mencapai 80,8% kategori baik yang berarti telah mencapai target. Secara garis besar nilai siswa setelah melalui pembelajaran siklus 2 memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal.

Selanjutnya data tentang hasil belajar siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak setelah melalui pembelajaran siklus III dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Siklus III

| No. | Kode Siswa | Nilai | Keterangan |
|------------|------------------|-------|-------------------|
| 1. | Nazila Zahra D | 70 | 3 siswa nilai 70 |
| 2. | Faradita Tsani M | 90 | 5 siswa nilai 80 |
| 3. | Fiak Mulki H | 70 | 9 siswa nilai 90 |
| 4. | Fika Septiana | 90 | 6 siswa nilai 100 |
| 5. | Puput Sarah | 100 | |
| 6. | Raditya | 100 | Tuntas : 87% |
| 7. | Rahadi R | 100 | Belum Tuntas: 13% |
| 8. | Rahmat Rizki | 90 | |
| 9. | Rahmawati | 100 | |
| 10. | Evin Fauji R | 100 | |
| 11. | Riana Putri | 70 | |
| 12. | Rizwan Alyasa | 90 | |
| 13. | Ririn | 90 | |
| 14. | Rosa Riana | 90 | |
| 15. | Sahrul Alam | 90 | |
| 16. | Sandra K | 80 | |
| 17. | Silvia P | 80 | |
| 18. | Sindi Mega A | 90 | |
| 19. | Siska Aulia | 80 | |
| 20. | Sri Ayu D | 90 | |
| 21. | Syifa Aulia | 80 | |
| 22. | Ipan Arila | 80 | |
| 23. | Gilang S | 100 | |
| Jumlah | | 2020 | |
| Persentase | | 87,8 | |

Kriteria Penilaian.

A= Sangat Baik Nilai 90-100

A= Baik Nilai 80-89

B= Cukup Nilai 70-79

C= Kurang 0- 69

Hasil belajar siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak setelah mengalami pembelajaran melalui permainan kartu bergambar pada pembelajaran siklus III mengalami peningkatan yang signifikan. Persentase hasil belajar mencapai 87,8% dengan kategori baik yang berarti telah mencapai target.

Secara garis besar nilai siswa setelah melalui pembelajaran siklus III memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal.

2. Pembahasan

a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan permainan kartu bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang sistem tata surya di kelas VI. Hasil observasi pada aspek kurikulum menunjukkan kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan penyusunan indikator sudah sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. Materi pembelajaran yang disiapkan oleh guru dikemas cukup sesuai dengan perkembangan siswa dan dapat memenuhi tuntutan kompetensi dasar dan indikator.

Media pembelajaran yang dirancang dan dipersiapkan berupa kartu-kartu bergambar sistem tata surya dengan permainan yang menarik relatif tepat dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari sikap antusias siswa untuk mengikuti permainan kartu bergambar.

Metode permainan kartu bergambar sangat sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa kelas VI SD yang berada pada tahap operasional konkret di mana pembelajaran yang menggunakan gambar dan melibatkan aktivitas berpikir juga aktivitas motorik akan membuat hati siswa menjadi senang sehingga konsep mereka positif dan lebih mudah menerima materi pelajaran yang disampaikan guru.

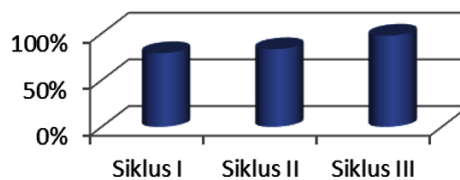
Adapun Langkah-langkah yang ditempuh dalam perencanaan antara lain sebagai berikut.

1. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan alokasi waktu yang dibutuhkan.
2. Menciptakan alat peraga yang sesuai dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan pendekatan yang dipilih yaitu permainan kartu bergambar sistem tata surya.
3. Membuat ringkasan materi untuk kegiatan permainan kartu bergambar.
4. Membuat langkah-langkah permainan kartu bergambar

5. Membuat papan perolehan skor yaitu lembar yang berisi berapa kali siswa mampu menutup permainan.
6. Membuat alat evaluasi berupa lembar soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 nomor.

Sesuai dengan analisis data ditemukan bahwa hasil penelitian ini mengukur hasil observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus 1 jumlah nilai dengan rata-rata 78,75% dan pada siklus II mengalami peningkatan 4,25% dengan jumlah rata-rata 83%, dan untuk siklus III jumlah nilai dengan rata-rata 97,5%. Berikut grafik hasil observasi kemampuan guru merancang rencana pelaksanaan pembelajaran seperti di bawah ini.

Hasil Observasi RPP



Grafik 1. Hasil Observasi RPP

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran pada siklus 1 tidak berjalan seperti apa yang direncanakan. Hal ini terjadi karena menjelaskan aturan main dalam permainan kartu bergambar kepada siswa tidak cukup dengan waktu 5 menit melainkan waktu yang dibutuhkan sampai 20 menit sehingga proses pembelajaran pada kegiatan inti lebih dari 50 menit mengambil waktu yang direncanakan untuk evaluasi sehingga harus melebihi jam yang sudah direncanakan. Dalam waktu permainan pun masih banyak siswa yang tidak mengerti sehingga menghambat siswa lainnya dan permainan tidak berjalan dengan baik. Namun, guru dibantu juga oleh siswa yang mengerti aturan permainan kartu bergambar yang sudah dirancang yang kemudian menjadi tutor untuk anggota lain dalam kelompoknya. Hal ini membuat waktu banyak terbuang untuk menjelaskan aturan main dalam permainan kartu bergambar yang mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan sesuai rancangan.

Proses kegiatan pembelajaran siklus I tidak sesuai dengan perencanaan. Pembelajaran yang dirancang 10 menit untuk kegiatan awal, 50 menit untuk kegiatan inti, dan 10 menit untuk kegiatan akhir tetapi pada pelaksanaannya 10 menit untuk kegiatan awal, 70 menit untuk kegiatan inti dan 20 menit untuk kegiatan akhir. Begitu pula kegiatan yang dilaksanakan pada setiap fase dalam pembelajaran tidak sesuai dengan yang direncanakan yaitu penjelasan aturan main dalam permainan kartu bergambar yang sudah diberikan kepada siswa secara jelas dan tertulis yang direncanakan cukup 5 menit, tetapi pada pelaksanaannya menghabiskan waktu 20 menit, bahkan dengan waktu 20 menit ini masih banyak siswa kurang mengerti cara bermain kartu bergambar yang mengakibatkan permainan kurang berjalan dengan baik. Pada kegiatan akhir yang direncanakan akan ada kegiatan menyimpulkan materi bersama siswa tidak dilaksanakan karena waktu telah habis. Namun, ada juga kegiatan yang berjalan sesuai rancangan pembelajaran yaitu kegiatan apersepsi, kegiatan eksplorasi, pembagian kelompok yang tepat waktu sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Pembelajaran pada siklus II dan III berjalan seperti yang direncanakan. Penambahan waktu untuk menjelaskan aturan permainan kartu bergambar membuat siswa mengerti dan pembelajaran berjalan lebih lancar.

Sesuai dengan analisis data ditemukan bahwa hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 jumlah nilai dengan rata-rata 78,25% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata 82,9%, dan pada siklus ke III jumlah nilai dengan rata-rata 97,5%. Berikut grafik hasil observasi kemampuan guru merancang rencana pelaksanaan pembelajaran seperti di bawah ini.



Grafik 2. Hasil Observasi Proses Pembelajaran

c. Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Media pembelajaran yang dirancang dan dipersiapkan sama seperti media pada pembelajaran siklus 1, siklus II dan siklus III yaitu berupa kartu-kartu bergambar sistem tata surya dengan permainan yang menarik relatif tepat dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari sikap antusias siswa untuk mengikuti permainan kartu bergambar, tetapi permainan kartu bergambar yang menarik minat siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI Sekolah Dasar ini belum mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang sistem tata surya pada pembelajaran siklus 1. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada kegiatan akhir dimana nilai siswa rata-rata dibawah 71 dan tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum yang menetapkan pembelajaran harus mencapai 75%.

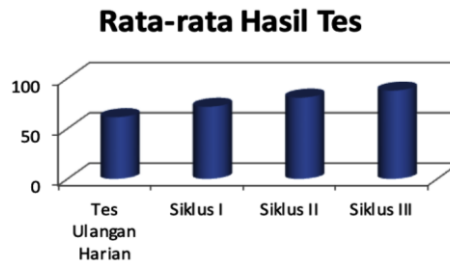
Dilihat dari hasil belajar siswa permainan kartu bergambar yang menarik minat siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI Sekolah Dasar ini mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang sistem tata surya pada pembelajaran siklus II. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil evaluasi yang dilaksanakan pada kegiatan akhir di mana nilai siswa rata-rata 80,8 begitu juga hasil belajar siswa pada siklus III mencapai rata-rata 87,8, sesuai dengan tuntutan kurikulum yang menetapkan pembelajaran harus mencapai 75% juga sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum sehingga setiap siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak bisa dikatakan tuntas dalam kompetensi dasar “Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya”.

Secara rinci peningkatan pengetahuan siswa kelas VI SDN 3 Sukamenak tentang sistem tata surya setelah melalui pembelajaran dengan media permainan kartu bergambar dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa tentang Sistem Tata Surya Melalui Permainan Kartu Bergambar

| No. | Kode Siswa | Kemampuan awal | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|-----|------------------|----------------|----------|-----------|------------|
| 1. | Nazila Zahra D | 50 | 60 | 70 | 70 |
| 2. | Faradita Tsani M | 60 | 70 | 80 | 90 |
| 3. | Fiak Mulki H | 40 | 60 | 70 | 70 |
| 4. | Fika Septiana | 70 | 70 | 80 | 90 |
| 5. | Puput Sarah | 70 | 80 | 90 | 100 |
| 6. | Raditya | 80 | 90 | 100 | 100 |
| 7. | Rahadi R | 80 | 80 | 90 | 100 |
| 8. | Rahmat Rizki | 70 | 70 | 80 | 90 |
| 9. | Rahmawati | 70 | 80 | 100 | 100 |
| 10. | Evin Fauji R | 70 | 90 | 100 | 100 |
| 11. | Riana Putri | 40 | 60 | 70 | 70 |
| 12. | Rizwan Alyasa | 50 | 70 | 90 | 90 |
| 13. | Ririn | 40 | 60 | 80 | 90 |
| 14. | Rosa Riana | 60 | 80 | 80 | 90 |
| 15. | Sahrul Alam | 80 | 80 | 70 | 90 |
| 16. | Sandra K | 70 | 80 | 80 | 80 |
| 17. | Silvia P | 70 | 70 | 70 | 80 |
| 18. | Sindi Mega A | 70 | 80 | 80 | 90 |
| 19. | Siska Aulia | 40 | 60 | 70 | 80 |
| 20. | Sri Ayu D | 50 | 70 | 80 | 90 |
| 21. | Syifa Aulia | 40 | 50 | 70 | 80 |
| 22. | Ipan Arila | 60 | 60 | 70 | 80 |
| 23. | Gilang S | 80 | 80 | 90 | 100 |
| | Jumlah | 1410 | 1650 | 1860 | 2020 |
| | Rata-rata | 61,3 | 71,7 | 80,8 | 87,8 |

Dari data pada tabel 5 di atas tampak jelas bahwa pembelajaran dengan media permainan kartu bergambar terus meningkat yaitu dari pengetahuan awal ke siklus 1 hasil belajar siswa mengalami peningkatan 10,4% dan setelah mengalami pembelajaran siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan 9,1%, sedangkan untuk siklus III hasil belajar siswa mengalami peningkatan 7% sebagaimana tergambar dalam grafik 4.3 di bawah ini.



Grafik 3: Hasil Evaluasi Siswa

D. Penutup

Perencanaan pembelajaran yang dibuat guru sebelum dilaksanakan tindakan baru mengacu pada kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan media permainan kartu bergambar dapat disusun guru dengan efektif. RPP disusun dengan memperhatikan kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan, materi, metode dan kemampuan siswa. Setelah dilakukan dua kali tindakan, rencana pembelajaran yang dibuat guru meningkat lebih baik. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi kinerja guru dalam merancang RPP pada siklus I berkategori baik dengan diperolehnya jumlah nilai hasil observasi pada aspek tersebut sebesar 78,75%. Sementara itu, pada siklus II kinerja guru tersebut berkategori baik, dengan diperolehnya jumlah nilai hasil observasi aspek tersebut sebesar 83% dan untuk siklus III berkategori baik, jumlah nilai hasil observasi pada aspek tersebut sebesar 97,5%.

Pelaksanaan pembelajaran sebelumnya guru hanya memberikan penjelasan tentang contoh-contoh saja dan bersifat konvensional yang dilanjutkan dengan memberikan latihan pada siswa, tetapi setelah pelaksanaan pembelajaran tentang sistem tata surya dengan menggunakan media permainan kartu bergambar dapat dilaksanakan guru dengan efektif dan dilaksanakan sesuai dengan RPP yang direncanakan serta pelaksanaannya mengacu pada tujuan pembelajaran yang diharapkan, hasilnya pun meningkat dengan baik. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, berkategori baik dengan diperolehnya jumlah nilai hasil observasi dalam ketiga tahap tersebut

sebesar 78,25%, sedangkan pada siklus II kemampuan guru tersebut berkategori baik dengan diperolehnya jumlah nilai 82,9%, dan pada siklus III kemampuan guru tersebut berkategori baik dengan diperolehnya jumlah nilai 97,5%. Hal tersebut menggambarkan peningkatan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran sebesar 14,6%. Hal ini menunjukkan bahwa guru melakukan upaya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang sistem tata surya.

Hasil belajar siswa sebelumnya tentang sistem tata surya tanpa melalui media permainan kartu bergambar dilihat dari hasil tes masih di bawah KKM, setelah tindakan peningkatan pemahaman siswa tentang sistem tata surya tanpa melalui media permainan kartu bergambar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Sukamenak Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya sudah mencapai keberhasilan. Nilai hasil belajar siswa pada awal pembelajaran bernilai rata-rata 61,3, pada siklus I setelah menggunakan media permainan kartu bergambar nilai rata-rata 71%, dan meningkat siklus II sebesar 80,8% dan pada siklus III lebih meningkat lagi mencapai hasil rata-rata 87,8% Hal tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 26,5%. Hal ini menggambarkan bahwa guru berhasil melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu bergambar.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih penulis haturkan kepada kepala sekolah SDN 3 Sukamenak, pengawas binda serta rekan-rekan guru yang telah membantu pelaksanaan penelitian di SDN 3 Sukamenak.

Daftar Referensi

Ardi Saputra, Y., & Rizki Susilowati, A. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (GPPH). *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 743-758. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.1152>

BSNP. (2006). *Standar Isi Mata Pelajaran IPA SD*. Jakarta: BP. Dharma Bakti

- Depdiknas. (2006). *Pedoman Hasil Belajar sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Depdiknas. (2013). *Silabus kurikulum 2013 revisi 2018*. Jakarta: Depdiknas.
- Dirdjosoemarto, S dkk. (1995). *Pendidikan IPA I*. Jakarta: Depdikbud
- Heryadi, Y. (2006). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan yang Menggunakan Keterampilan Proses pada Lingkungan di SMP Negeri I Karangnunggal*. Skripsi Sarjana pada: FKIP Universitas Siliwangi
- Jamil, Z. (2008). *Raih Tumbuh Kembang Sempurna* [online]. Tersedia: <http://www.ummigroup.co.id>.
- Jasuni, S. (2008). *Hakikat Sains*. [online]. Tersedia: <http://www.google.co.id>.
- Majid, A. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Malonisio, M. (2023). Blended Learning Modality in Teaching Statistics in a Graduate Program of a State University in the Philippines. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 11(2), 403-424. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v11i2.889>
- Nasir, L. M., & Jamiludin, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 129-142. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1041>
- Power, B. (2005). *Permainan Kreatif Pengisi Waktu Luang*. Jakarta : Erlangga
- Rini. (2008). *Meningkatkan Penguasaan Siswa dalam Konsep Gaya Magnet dengan Menggunakan Media Permainan Magnet pada Pembelajaran IPA di SD*. Skripsi Sarjana pada: FIP UPI Kampus Tasikmalaya. Tidak diterbitkan
- Sadiman, A.S. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Srayana, E. (2007). *Peningkatan Kemampuan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Tentang Volume Tabung Melalui Pendekatan Pemecahan Masalah Menurut Polya di SD*. Skripsi Sarjana pada : FIP UPI Kampus Tasikmalaya
- Sriningsih, E. (2019). Penerapan Strategi Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(1), 75-88. Retrieved from

<https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/29>

- Sulistio, E. (2008) *Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI*. Jakarta Pusat: Perbukuan BSE.
- Sutardi, D., & Sadjarudin, N. (2004). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Buku Wajib Perkuliahan PGSD UPI Kampus Tasikmalaya. Tidak dipublikasikan
- Wasliman, I. (2008). *Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran yang Efektif dalam Rangka Membangun Mutu Pendidikan*. Makalah Seminar Nasional Pendidikan KPPD, Tasikmalaya
- Wiriaatmadja, R. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.