



PENERAPAN PERMAINAN DOMINO SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPA SISWA KELAS VI DI SDN 4 KURANJI KOTA MATARAM

JAFAR ABDULLAH

Guru SD Negeri 4 Kuranji

e-mail: jefopuri@gmail.com

ABSTRAK

Selama ini penulis melakukan pembelajaran IPA dengan menggunakan metode diskusi kelompok dan penugasan. Namun, berdasarkan analisis pencapaian kompetensi mengenai pemahaman siswa khususnya pada materi perkembangbiakan tumbuhan prestasi belajar siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan masih rendahnya nilai tes tentang perkembangbiakan.

Penulis memperbaiki cara pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa tentang perkembangbiakan dengan melaksanakan prosedur dan penggunaan media pembelajaran yang tidak membosankan, berupa kartu domino. Permainan domino merupakan salah satu strategi yang dapat membuat siswa senang belajar dengan menerapkan prinsip: "Belajar sambil Bermain". Siswa yang senang dalam pembelajaran mendapatkan pemahaman dan daya ingat yang lebih baik.

Pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu pembelajaran menggunakan permainan domino. Dengan permainan ini siswa berperan lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa mengalami pembelajaran bermakna yang terorganisir dalam sebuah pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM).

Dalam penelitian telah ditetapkan indikator keberhasilan akhir sebesar 75% siswa (21 orang) siswa mencapai ketuntasan 62. Setelah dilaksanakan penelitian sebanyak 2 siklus, prestasi belajar siswa meningkat. Rerata dari hasil tes siklus I adalah 52,69, dan pada siklus II meningkat menjadi 76,48, sedangkan untuk ketuntasan kelas meningkat dari 60% pada kondisi awal sebelum penelitian dilaksanakan menjadi 84% siswa mencapai ketuntasan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "Prestasi belajar Siswa pada mata Pelajaran IPA di Kelas VI SDN Kuranji dapat ditingkatkan melalui Permainan Domino".

Kata kunci: Prestasi belajar, permainan domino

ABSTRACT

All this time writer do science learning by using group discussion method and assignment. However, based on the analysis of the achievement of competence on students' understanding, especially on the material of plant breeding, students achievement is still low. This is indicated by the low test value on breeding.

The author improves the way of learning to improve student learning achievement about breeding by implementing procedures and the use of learning media that is not boring, in the form of domino cards. The domino game is one of the strategies that can make students happy to learn by applying the principle: "Learning while Playing". Students who are happy in learning gain better understanding and memory. The problem solving used in this classroom action research, is learning using dominoes. With this game students play an active role in learning, so that students experience meaningful learning that is organized in an active, creative, effective, and fun learning (PAKEM).

In the research has been determined the final success indicator of 75% of students (21 students) reached completeness of 62. After the research carried out as much as 2 cycles, student achievement increases. The average of the results of the first cycle test is 52.69, and in the second cycle increases to 76.48, while for the class completeness increased from 60% at the initial condition before the study was conducted to 84% of students achieve mastery. Thus, it can be concluded that "Student learning achievement in Science Lessons in Class VI SDN Kuranji can be improved through Domino Game".

Keywords: Learning achievement, domino game

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Visi Departemen pendidikan Nasional yaitu “Insan Indonesia Cerdas dan Kompetitif 2025”. Cerdas mencakup cerdas spiritual, cerdas emosional dan sosial, cerdas intelektual, dan cerdas kinestetik. Insan Indonesia kompetitif maksudnya manusia yang berkepribadian unggul dan gandrung akan keunggulan, bersemangat tinggi, mandiri, pantang menyerah, pembangun dan Pembina jejaring, bersahabat dengan perubahan, inovatif dan menjadi agen pembaharuan, produktif, sadar akan mutu, berorientasi global, dan pembelajar sepanjang hayat (Pujipurnomo, 2008: 2). Untuk mencapai visi tersebut Depdiknas menetapkan misi mewujudkan pendidikan yang mampu membangun insan Indonesia cerdas dan kompetitif, yang berkeadilan, bermutu, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat lokal dan global (Purnomo, 2008: 3).

Dalam rangka mewujudkan misi tersebut, maka dilakukan pembangunan dalam bidang pendidikan. Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh banyak faktor, salah satunya adalah proses pendidikan. Proses pendidikan penting diperhatikan karena bagian dari sistem pelaksanaan pendidikan. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 Bab I Ayat 6, Standar Proses pendidikan adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kemampuan minimal yang harus dicapai oleh peserta didik setelah tamat mengikuti pendidikan pada jenjang atau satuan pendidikan tertentu, yang selanjutnya disebut dengan standar kelulusan.

Proses pendidikan berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, yakni kompetensi yang harus dicapai dalam ikhtiar pendidikan. Bagaimanapun bagus dan idealnya suatu rumusan kompetensi, pada akhirnya sangat tergantung kepada proses pembelajaran yang dilakukan guru.

Dalam implementasi Standar Proses pendidikan, guru merupakan komponen yang sangat penting, sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat tergantung pada guru sebagai ujung tombak. Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat dimulai dari pembenahan kemampuan guru. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah bagaimana merancang suatu strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai, karena tidak semua tujuan bisa dicapai hanya dengan satu strategi tertentu saja.

Berbagai upaya optimal hendaknya dilakukan guru untuk menyajikan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Pakem mengindikasikan pembelajaran yang tepat guna dalam pencapaian kompetensi pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan guru di antaranya pemilihan beberapa metode dan teknik pembelajaran yang tepat, pemilihan sumber belajar yang menarik dan kaya informasi, dan penggunaan media pembelajaran yang efektif sehingga dapat memacu siswa untuk belajar aktif dan kreatif. Pembelajaran yang aktif dan kreatif menanamkan kebiasaan siswa berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif, dan mandiri sehingga dapat menunjang perkembangan siswa secara utuh yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa adalah menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media, kualitas proses belajar mengajar akan lebih meningkat dan tahan lama. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mengkonkretkan materi pembelajaran, dan materi pembelajaran dapat dipahami oleh siswa, sehingga pemahaman terhadap materi tersebut akan meningkat yang secara tidak langsung akan meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Udin S. Winata Putra *dalam* A. Jafar (2005:3) yang mengatakan bahwa Media juga dapat meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk befikir sehingga dapat mencegah terjadinya penyakit verbalisme. Oleh karena itu media yang akan digunakan hendaknya dipilih dan digunakan secara tepat sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan yang ingin dicapai.

Pembelajaran yang dilakukan hendaknya memperhatikan perkembangan psikologis anak. Anak SD masih berada pada fase perkembangan operasional kongkret, dimana dalam setiap pembelajaran yang dilakukan diperlukan media untuk mengkonkretkan materi yang akan disampaikan agar siswa cepat mengerti pesan yang ingin disampaikan. Situasi yang diciptakan dalam pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam pencapaian kompetensi. Situasi yang diciptakan hendaknya menyenangkan bagi peserta didik sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan cepat dapat dimengerti oleh siswa.

Dalam menilai keberhasilan belajar mengajar, kriteria ideal ketuntasan minimal untuk masing-masing indikator 75%. Satuan pendidikan harus menentukan kriteria ketuntasan minimal dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik serta kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran. Satuan pendidikan diharapkan meningkatkan kriteria ketuntasan belajar secara terus menerus untuk mencapai kriteria ketuntasan ideal.

Pada kenyataannya Pembelajaran yang dilakukan di SDN Kuranji masih bersifat konvensional, dimana pembelajaran yang dilakukan masih didominasi oleh guru, dan diskusi yang dilakukan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA masih didominasi oleh beberapa siswa, sedangkan siswa yang lain terlihat pasif. Media pembelajaran jarang digunakan, sehingga tujuan yang dirumuskan seringkali tidak tercapai. Selama ini situasi yang diciptakan guru cenderung membuat siswa tegang dalam menerima pelajaran. Akibatnya persentase siswa yang telah mencapai KKM 62% pada materi Perkembangbiakan 60%, jauh di bawah standar yang ditetapkan yaitu 75% siswa mencapai KKM 62%.

Menyadari itu semua, maka guru dalam hal ini selaku peneliti berusaha mengembangkan metode dan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan dan menjadi siswa sebagai pusat belajar melalui metode permainan domino. Hal ini dilakukan karena permainan domino merupakan permainan yang sudah merakyat dan sesuai dengan fase perkembangan siswa yang masih senang bermain. Peneliti tertarik untuk memilih domino untuk media pembelajaran karena peneliti ingin merubah image yang berkembang di masyarakat bahwa permainan domino identik dengan "judi." Image ini dapat diubah dengan menyelipkan pesan pembelajaran dalam kartu domino dengan merubah model kartu domino yang digunakan.

Permainan domino merupakan salah satu strategi yang dapat membuat siswa senang belajar dengan menerapkan prinsip: "Belajar sambil Bermain". Siswa yang senang dalam pembelajaran diharapkan akan mendapatkan pemahaman dan daya ingat yang lebih baik. Pembelajaran dengan permainan domino akan lebih efektif jika sebelum bermain siswa harus membaca buku atau melakukan diskusi tentang konsep-konsep terkait. Dengan demikian maka permainan domino juga melatih siswa untuk belajar mandiri.

Rangkaian pelaksanaan prosedur dan penggunaan media pembelajaran secara sistematis tersebut akan dilaksanakan dalam sebuah penelitian tindakan kelas yang berjudul "Penerapan Permainan Domino Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran IPA di SDN Kuranji Tahun Pelajaran 2017/2018.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: "Apakah Penerapan Permainan Domino dapat meningkatkan prestasi Belajar siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran IPA di SDN Kuranji Tahun Pelajaran 2017/2018

Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah ingin mengetahui efektifitas penerapan permainan domino dalam meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas VI SDN Kuranji tahun Pelajaran 2017/2018.

Penelitian ini sangat potensial untuk perbaikan pendidikan dan atau pembelajaran di kelas, sehingga akan tampak manfaatnya bagi siswa, guru, maupun komponen pendidikan lain di sekolah. Manfaat tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa adalah meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran IPA dan siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran;
2. Manfaat bagi guru adalah mengembangkan pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan pemahaman siswa; dan
3. Manfaat bagi sekolah adalah dengan pembelajaran yang menarik dan situasi pembelajaran yang menantang akan meningkatkan minat siswa untuk bersekolah.

TINJAUAN PUSTAKA

Media

Suharto dalam Hidayat N. (2005:15) menyatakan bahwa proses menumbuh kembangkan kemampuan siswa yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat dimodifikasi melalui salah satu cara permainan, sehingga siswa akan lebih mudah tertarik untuk belajar. Pada prinsipnya bermain tidak dapat dilepas dari kehidupan siswa karena bermain dalam kehidupan anak-anak merupakan proses yang sangat mendasar dalam pertumbuhan fisik dan perkembangan mental serta sosial seorang anak. Permainan dapat mengembangkan kecerdasan anak, dan merupakan sarana untuk mengungkapkan rasa gembira, susah serta perasaan lainnya.

Permainan bila sesuai dengan materi, situasi, dan kondisi siswa dapat digunakan untuk menyingkirkan keseriusan, menghilangkan stress, mengajak orang terlibat penuh, serta meningkatkan proses belajar. Selain itu, permainan dapat membuat pelajaran menyenangkan dan menarik bahkan dapat menjadi semacam ujian

dan ukuran bagi keberhasilan suatu pembelajaran. Meier dalam Hidayat N. (2008: 16), menyatakan bahwa untuk mengefektifkan dan menambah nilai nyata pada proses belajar, maka permainan belajar harus: 1) Terkait langsung dengan tempat kerja. Permainan yang terbaik adalah yang memberi pengetahuan, menguatkan sikap, dan mendorong tindakan yang penting bagi keberhasilan kerja; 2) Mengajari siswa berpikir, mengakses informasi, bereaksi, memahami, berkembang, dan menciptakan nilai dunia nyata bagi diri mereka sendiri dan organisasi mereka secara terus menerus; 3) Sangat menyenangkan dan mengasyikkan, namun tidak sampai membuat pembelajar tampak bodoh atau dangkal; 4) Membebaskan pembelajar untuk bekerjasama; 5) Menantang, namun tidak sampai membuat orang kecewa dan kehilangan akal; dan 6) Menyediakan cukup waktu untuk merenung, memberikan umpan balik, berdialog, dan berintegrasi.

Kata “media” berasal dari bahasa latin merupakan bentuk plural dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar pesan (Budiman R. Dalam Abdullah J., 2008: 2). Dalam proses pembelajaran, media dapat diartikan sebagai wahana dari pesan (guru) yang ingin diteruskan kepada penerima pesan (siswa), dimana pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran dengan tujuan agar tercapai proses belajar mengajar pada diri siswa. Media memegang peranan penting dalam pembelajaran. Adapun fungsi media (Udin S Winata Putra, dkk, dalam Abdullah J., 2008: 13) yaitu : 1) Sebagai sarana untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang lebih efektif, 2) Mempermudah siswa menangkap tujuan dan bahan ajar, 3) Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, 4) Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir, 5) Dapat menampilkan obyek yang telalu besar, 6) Dapat membawa obyek yang berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, 7) Dapat membangkitkan motivasi belajar.

Domino IPA

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, domino berarti permainan dengan 28 kartu (kayu, tulang, dsb) yang bermata (bertitik besar) tiap kartu dibagi menjadi dua bidang, tiap bidang berisi 0-6 titik. Pada penelitian ini yang dimaksud dengan domino merupakan media pembelajaran yang terbuat dari karton bekas yang prinsip kerjanya sama dengan domino yang biasanya digunakan dalam permainan di masyarakat pada umumnya, hanya saja titik (mata) dalam domino diganti dengan materi IPA kelas VI semester I tentang perkembangbiakan tumbuhan.

Domino IPA merupakan media pembelajaran yang tergolong media visual. Jumlah kartu dalam permainan domino ini adalah 25. Setiap kartu memiliki 2 bagian. Bagian A berisi istilah dan kotak B berisi istilah atau pernyataan lain yang sesuai dengan istilah yang ada di kartu lain.

Cara mendesain kartu domino dapat dilihat pada contoh cara mendesain kartu domino perkembangbiakan vegetatif alami berikut:

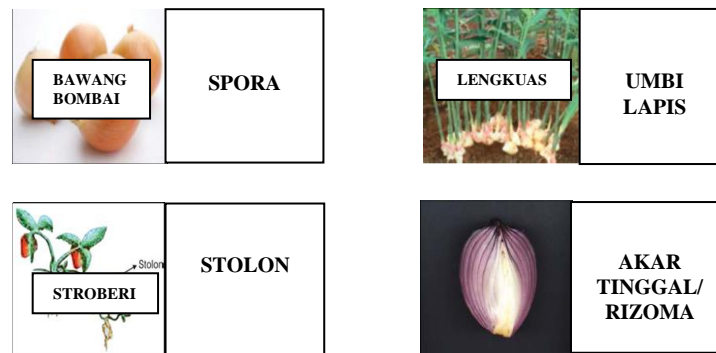
- a. Tabel 1. Identifikasi contoh tumbuhan yang berkembangbiak dengan vegetatif alami sebagai mata domino:

A	Spora	B	Umbi Lapis	C	Stolon	D	Tunas	E	Akar Tinggal
	1. Jamur		1. Bunga bakung		1.Arbei		1. Tebu		1. Temu lawak
	2. Paku		3. Bawang merah		2.Rumput teki		2. Pisang		2. Lengkuas
	3. Lumut		2. Bawang bombai		3. Sirih		3.Cemara		3. Kencur
	4. Suplir		4. Bawang putih		4. Straberi		4.Cocor Bebek		4. Jahe

- b. Pasangkan atau distribusikan cara perkembangbiakan vegetatif alami dan contoh tumbuhan yang berkembangbiak dengan vegetatif alami yang satu dengan vegetatif lainnya. Cara distribusi kartu adalah sebagai berikut:

A ↔ B	B ↔ C	C ↔ D
A ↔ C1	B ↔ D1	C ↔ E1
A ↔ D2	B ↔ E2	C ↔ A2
A ↔ E3	B ↔ A3	C ↔ B3
A ↔ A4	B ↔ B4	C ↔ C4
D ↔ E	E ↔ A	
D ↔ A1	E ↔ B1	
D ↔ B2	E ↔ C2	
D ↔ C3	E ↔ D3	
D ↔ D4	E ↔ E4	

c. Contoh/model domino perkembangbiakan vegetatif alami:



Adapun aturan permainannya adalah sebagai berikut (Hidayat N., 2008: 86)

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok
2. Untuk permainan pertama dilakukan hompimpa. Kelompok yang menang akan membuang kartu pertama, sedangkan kelompok yang kalah bertugas mengocok kartu yang selanjutnya dibagikan sama banyak kepada semua kelompok pemain.
3. Setelah kartu dibagi sama banyak kepada semua pemain, pemenang hompimpa membuang kartu pertama, dilanjutkan oleh kelompok lain.
4. Kartu bagian A harus dipasangkan dengan kartu bagian B dari kartu lain.
5. Jika kelompok tidak memiliki kartu yang cocok, maka kelompok tersebut harus menutup salah satu kartunya sebagai hukuman, dan kartu yang ditutup tidak boleh diambil lagi, dan giliran membuang kartu diberikan kepada kelompok lain.
6. Untuk penilaian: kelompok yang benar membuang kartu diberi skor 1, sedang kelompok yang menutup kartu diberi skor 0.

As'ari dalam Purnomo P. (200; 280) menyatakan bahwa pembelajaran dengan permainan domino akan lebih efektif jika sebelum bermain siswa harus membaca buku atau melakukan diskusi tentang konsep-konsep terkait. Dengan demikian permainan domino juga melatih siswa belajar mandiri.

Prestasi Belajar

Kata prestasi berasal dari Bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan, misalnya olah raga, kesenian, dan pendidikan. Seseorang dikatakan berprestasi bila ia dapat mencapai hasil yang maksimal dari apa yang telah dilakukannya (Pumartono dalam Purwanto H., 1971: 8)

Poerwodarminto dalam Purwanto H. (1986: 8) juga mengatakan bahwa : "Prestasi berarti merupakan hasil yang telah dicapai atau diraih seseorang". Sehingga apa yang diraih tersebut merupakan hasil jerih payah dalam upaya mencapai prestasi yang diinginkan. Sedangkan pengertian belajar adalah : "Suatu kegiatan untuk mengetahui sesuatu yang belum dimengerti agar ada perubahan cara berfikir dalam mempelajari perubahan."

Prestasi belajar siswa, dalam penelitian ini dititik beratkan pada prestasi belajar IPA.

METODE PENELITIAN

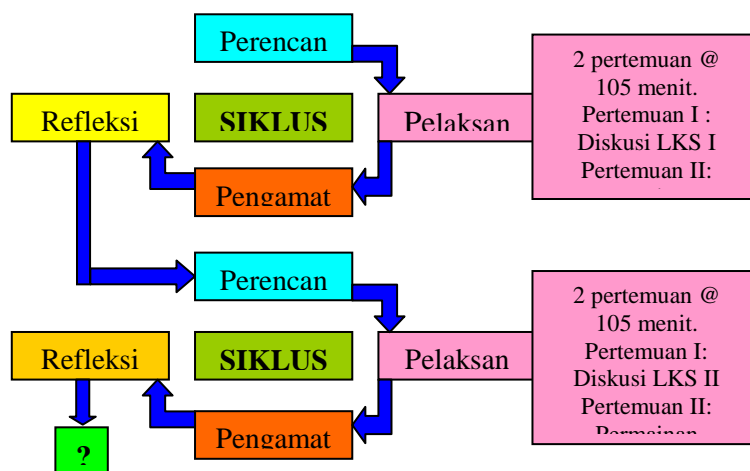
Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VI SDN Kuranji, Jalan Alamanda B33 Puri Angrek Kelurahan Tanjung Karang Kecamatan Sekarbela Kota Mataram dari Agustus 2017 sampai dengan Desember 2017.

Subyek penelitian ini adalah semua siswa kelas VI SDN Kuranji tahun pelajaran 2017/2018, yang berjumlah 28 orang, yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Rata-rata umur siswa 11 tahun ke atas dan berada pada akhir tahap operasional kongkret. Pada tahap ini anak masih memerlukan benda kongkret untuk membantu pemikirannya, serta sudah mampu mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda.

Rencana Tindakan

Untuk memberikan gambaran dalam memahami rencana tindakan secara keseluruhan dan untuk memberikan panduan bagi penulis, maka perlu penulis tampilkan model penelitian tindakan yang akan dilaksanakan, yang diadaptasi dari model penelitian tindakan Arikunto (2006;16).



Gambar 1. Model PTK

Peningkatan prestasi belajar IPA siswa tentang perkembangbiakan menggunakan permainan domino direncanakan dilakukan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan (2 x 3 jam pelajaran). Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan penelitian tindakan kelas yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan yang dilakukan adalah; 1) menyusun perangkat RPP yang menerapkan metode permainan menggunakan domino perkembangbiakan tumbuhan; 2) merencanakan dan membuat media domino perkembangbiakan hewan; 3) membuat lembar observasi, 4) Membuat aturan permainan domino, 5) menyiapkan tes dll.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui: dengan menggunakan Lembar Observasi dan Tes.

Teknik atau cara untuk mengamati suatu keadaan atau suatu kegiatan (tingkah laku). Karena sifatnya mengamati, maka alat yang paling pokok dalam teknik ini adalah panca indera, terutama indera penglihatan. Menurut Kasbolah dalam Hidayat N. (2008: 24), peneliti harus menentukan dengan cermat mempertimbangkan dan menentukan metode, memilih teknik, dan mempersiapkan alat yang tepat agar data yang diperoleh benar-benar sah dan dapat diandalkan. Lembar observasi terlampir.

Hal-hal yang diobservasi dalam pelaksanaan penelitian ini mencakup:

- Penyusunan perangkat pembelajaran,
- Efektifitas penggunaan permainan,
- Aktivitas guru dalam pembelajaran dan kesulitan-kesulitan yang dialami guru, serta
- Aktivitas siswa dan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa.

Teknik tes atau sering juga disebut sistem testing merupakan usaha mengetahui prestasi siswa dengan menggunakan alat-alat yang bersifat mengukur atau mentes. Tes sebagai suatu prosedur yang sistematis untuk mengukur hasil pembelajaran atau kemajuan belajar siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi belajar. Bentuk tes yang digunakan adalah tes tulis isian dan uraian.

Teknik Pengolahan Data

Sukidin, dkk. (2002: 111), menyatakan bahwa analisis data merupakan usaha (proses) memilih, memilah, membuang, dan menggolongkan data untuk menjawab dua permasalahan pokok, yaitu:

- Tema apa yang dapat ditemukan pada data-data ini, dan
- Seberapa jauh data-data ini dapat menyokong tema tersebut. Penentuan model analisis yang dipilih harus benar-benar sesuai dengan jenis data yang diperoleh. Data yang didapatkan adalah data kuantitatif untuk itu analisis data yang dilakukan adalah secara deskriptif (persentase, mean, frekwensi, dll.). Tahapan analisis data untuk mengolah skor menjadi nilai adalah sebagai berikut:

- a) Menyusun tabel frekwensi untuk tiap-tiap indikator;
- b) Menghitung Mean dengan rumus:

$$M = \frac{Fx}{n}, \text{ dimana :}$$

M = Mean/nilai rata-rata

F = Frekwensi

x = nilai

n = jumlah siswa

- c) Membuat grafik dari hasil sebaran nilai, dan
- d) Menafsirkan hasil hitung untuk menentukan prestasi belajar siswa.

Menurut Purwanto (2008, h.103), untuk menafsirkan tingkat prestasi belajar siswa digunakan kreteria sebagai berikut:

Tabel 2. Tingkat Prestasi Siswa

Tingkat Prestasi	Nilai	Bobot	Predikat
86 % - 100 %	A	4	Sangat memuaskan
76 % - 85 %	B	3	Baik
60 % - 75 %	C	2	Cukup
55 % - 59 %	D	1	Kurang
0 % - 54 %	E	0	Sangat kurang

Data hasil tes tertulis diolah menggunakan rumus seperti yang diungkapkan Slamento dalam Abdullah (2008;22) sebagai berikut:

$$N \frac{S}{Sm} \times 100\%, \text{ dimana:}$$

N = Nilai akhir

S = Skor yang diperoleh

Sm = Skor maksimal

Indikator Kinerja

Data awal menunjukkan bahwa siswa yang mencapai KKM 62 sebanyak 60% dari jumlah siswa. Data ini diperoleh dari analisis nilai ulangan harian pada materi yang sama pada tahun sebelumnya. Ketuntasan minimal yang ditetapkan adalah 75% mencapai KKM 62. Kemampuan siswa yang dikembangkan adalah peningkatan prestasi belajar siswa pada materi perkembangbiakan, yang diukur dengan tes tulis. Indikator kinerja yang terkait dengan efektifitas kegiatan guru dan siswa apabila hal-hal yang diobservasi dalam kegiatan pembelajaran minimal sudah mencapai 75% yang dapat dilihat dari hasil observasi kegiatan guru dan siswa. Sedangkan indikator kinerja yang terkait dengan peningkatan prestasi yaitu minimal 75% siswa mencapai KKM 62.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

Data yang diperoleh pada pertemuan I adalah penilaian proses pembelajaran yang berkaitan dengan aspek penilaian berupa kinerja siswa, dan hasil observasi pelaksanaan pertemuan 1 siklus I. Sedangkan data pertemuan 2 siklus 1 berupa penilaian permainan domino, lembar observasi pertemuan 2 siklus I, dan nilai hasil tes siklus I. Data atau penilaian ini berguna untuk melakukan refleksi atau mengevaluasi kemajuan kegiatan setiap siklus.

Dari data hasil penilaian proses pada siklus I diperoleh persentase kinerja siswa adalah 81,41 (pertemuan 1 = 75,64 dan pertemuan 2=87,18) Kinerja siswa tergolong pada kriteria baik. Kekurangan yang dijumpai pada kinerja siswa adalah kurangnya rasa percaya diri siswa dalam presentasi khususnya pada pertemuan 1.

Persentase permainan domino 53%. Data permainan domino tergolong dalam kriteria kurang karena permainan ini masih dirasakan sulit oleh siswa, mengingat permainan domino yang menggantikan mata

domino dengan materi pembelajaran merupakan pembelajaran yang baru bagi mereka, dan siswa tidak membaca kembali materi pertemuan 1 di rumah, sehingga banyak siswa yang tidak bias menjodohkan kartu.

Persentase hasil observasi pelaksanaan kegiatan siklus I adalah 71,43. Data ini masih tergolong dalam kategori cukup. Hasil analisis terhadap hasil tes tulis siklus I diperoleh rata-rata kelas 6,77 % atau 67,7%, dan siswa yang telah tuntas 69,33 % (18 dari 26 siswa). Untuk lebih jelasnya data kinerja siswa, data permainan domino, dan nilai tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut!.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75% siswa telah mencapai ketuntasan 62, dan 75% untuk hasil observasi kegiatan guru dan siswa sudah terlaksana.

Analisis hasil tes menunjukkan bahwa ketuntasan kelas adalah 61,54% (16 dari 26 siswa). Dari hasil ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan kelas belum mencapai indikator penelitian yang ditetapkan. Sedangkan rata-rata persentase proses kegiatan pembelajaran (dari hasil observasi pelaksanaan kegiatan yaitu 71,43%, penilaian permainan domino 53%, serta persentase kinerja siswa yaitu 81,41) yaitu 68,61% berada pada kategori cukup, belum mencapai indikator yang ditetapkan. Berdasarkan persentase ketuntasan hasil tes dan persentase hasil observasi pelaksanaan kegiatan maka peneliti merumuskan “ siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan maka penelitian perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.”

Siklus II

Data yang diperoleh pada siklus II sama dengan data yang diperoleh pada siklus I. Yang berbeda pada siklus 2 adalah adanya tes awal yang dilakukan pada awal pertemuan 1 siklus 2 yang berguna untuk mengukur seberapa besar peningkatan prestasi pada siklus II. Rata-rata pada tes awal adalah 4,44 dengan persentase ketuntasan kelas 12%

Pembahasan

Siklus I

Rancangan yang dibuat untuk penelitian siklus I berupa RPP, LKS, lembar tes tulis, lembar penilaian proses, dan lembar pengamatan dapat berjalan dengan baik. Meskipun masih ada beberapa kendala yang akan disampaikan pada hasil refleksi. Siklus I dilaksanakan secara berkesinambungan antara Pertemuan 1 dan Pertemuan 2. Materi pada siklus I adalah tentang perkembangbiakan generatif.

Pertemuan 1 dilaksanakan dengan kegiatan awal berupa menyanyikan lagu lihat kebunku yang bertujuan untuk memotivasi siswa dilanjutkan dengan menunjukan bunga dan Tanya jawab tentang manfaat bunga. Kegiatan inti dilaksanakan dengan membagi siswa menjadi 2 kelompok besar. Kelompok pertama terdiri dari 3 kelompok kecil yang bertugas mengamati bagian-bagian bunga, serta mengamati hewan yang membantu penyerbukan. Kelompok II terdiri dari 2 kelompok kecil yang bertugas mencari ciri-ciri penyerbukan dan jenis penyerbukan.

Setelah kegiatan tersebut, secara bergiliran wakil dari 2 kelompok besar mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan kelompok lain menanggapi. Kegiatan ini di akhiri dengan menarik kesimpulan, refleksi dan persiapan permainan domino.

Pertemuan 2 dilaksanakan dengan kegiatan awal berupa Tanya jawab tentang materi yang telah diberikan, kemudian dilanjutkan dengan permainan domino. Siswa masih mengalami kesulitan karena baru pertama kali melakukan permainan domino dan belum memahami betul materi tentang panca indera. Kegiatan ini diakhiri dengan tes tulis untuk mengukur pencapaian kompetensi sesuai indikator.

Data yang diperoleh dari pertemuan 1 adalah tentang penilaian proses kinerja siswa yang menilai aspek keaktifan siswa dalam diskusi dan presentasi . Presentase yang diperoleh adalah 75,64%. Secara kualitatif nilai tersebut menggambarkan bahwa keaktifan siswa dalam diskusi dan keberanian siswa mempresentasikan hasil diskusi masih perlu ditingkatkan.

Data yang diperoleh dari pertemuan II adalah tentang penilaian proses permainan domino dan tes tulis. Nilai rata-rata penilaian proses permainan domino adalah 53%. Secara kualitatif nilai tersebut menggambarkan bahwa keaktifan siswa dalam melakukan permainan domino tergolong ke dalam kategori kurang. Hal ini disebabkan karena siswa belum memahami permainan domino dan sebagian siswa tidak mengulang membaca materi pertemuan 1 di rumah, akibatnya masih terjadi beberapa kesalahan dalam menjodohkan kartu domino. Persentase kinerja siswa 87,18%, (masuk kategori baik), meningkat 11,54% dibanding pertemuan 1. Sedangkan persentase hasil observasi pelaksanaan kegiatan siklus I adalah 71,43 yang tergolong dalam kategori cukup.

Nilai rata-rata hasil tes siklus I adalah 60,77. Persentase ketuntasan siswa 69,23% atau 18 dari 26 siswa yang hadir. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah 75% siswa telah mengalami ketuntasan dan penilaian proses berupa hasil observasi mencapai 75%. Hasil pelaksanaan siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Tabel Hasil Penilaian Siklus I

Parameter	Hasil
Penilaian Hasil Tes	
a. Banyak siswa	26
b. Total nilai	176,0
c. Nilai rata-rata	60,77
d. Banyak siswa yang tuntas	18
e. Persentase ketuntasan	69,33%

Tabel di atas menunjukkan bahwa siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan dan perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Siklus II

Rancangan yang dibuat untuk penelitian siklus II berupa RPP, LKS, lembar tes tulis, lembar penilaian proses, dan lembar pengamatan dapat berjalan dengan baik. Rancangan ini sudah diperbaiki sesuai hasil refleksi siklus I.

Siklus II dilaksanakan secara berkesinambungan antara Pertemuan 1 dan Pertemuan 2. Materi pada siklus II adalah tentang perkembangbiakan vegetatif alami dan perkembangbiakan vegetatif buatan pada tumbuhan.

Pertemuan 1 siklus 2 dilaksanakan dengan kegiatan awal berupa Tanya jawab tentang perkembangbiakan generatif, memperlihatkan beberapa tanaman dan menanyakan cara perkembangbiakan-nya. Kegiatan awal dilanjutkan dengan motivasi tentang perlunya mengenal tumbuhan.

Pada kegiatan inti, siswa dibagi menjadi 5 kelompok dan tiap kelompok terdiri dari 5 orang (2 orang tidak hadir karena sakit, 1 orang tidak hadir karena meninggal neneknya). Setiap kelompok ditugaskan mengamati cara perkembangbiakan vegetatif alami tanaman sesuai dengan ciri-ciri yang nampak, mempraktekkan langkah-langkah perkembangbiakan vegetatif buatan, keuntungan dari perkembangbiakan vegetatif buatan serta mencatatnya pada LKS. Kegiatan ini dilanjutkan dengan presentasi hasil kerja kelompok. Kegiatan inti diakhiri dengan menarik kesimpulan. Pada saat pelaksanaan kegiatan inti observer mengobservasi kinerja siswa dan pelaksanaan proses belajar mengajar dan mencatatnya pada lembar observasi.

Kegiatan akhir pada pertemuan 1 siklus II berupa refleksi kegiatan untuk mengetahui kualitas pembelajaran yang dilakukan serta persiapan permainan domino siklus II.

Pertemuan 2 siklus II dilaksanakan dengan kegiatan awal berupa Tanya jawab tentang perkembangbiakan vegetatif pada tanaman, penyampaian motivasi, serta penyampaian langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan 2 siklus II. Kegiatan inti berupa pemberian kesempatan kepada kelompok untuk membaca kembali materi perkembangbiakan vegetatif tumbuhan dilanjutkan dengan permainan domino. Permainan domino sudah berjalan lancar karena siswa sudah memahami cara permainan dan membaca materi di rumah. Kegiatan ini diakhiri dengan tes tulis untuk mengukur pencapaian kompetensi sesuai indikator.

Data yang diperoleh dari pertemuan 1 adalah tentang penilaian kinerja siswa. Presentase kinerja siswa pada pertemuan 1 siklus II adalah 92% (berada pada kategori sangat baik), meningkat 4,82% jika dibandingkan dengan pertemuan 2 siklus I.

Data yang diperoleh dari pertemuan 2 adalah tentang penilaian kinerja siswa pertemuan 2 siklus II, penilaian proses permainan domino dan hasil tes tulis. Presentase kinerja siswa pertemuan 2 siklus II adalah 96% meningkat 2% dibandingkan pertemuan 1 siklus II. Nilai rata-rata penilaian proses permainan domino 77% (tergolong kategori baik), meningkat 24% dibanding siklus I. Rata-rata penilaian hasil tes siklus II 76,5% (tergolong kategori baik), meningkat 8,8% dibandingkan siklus I. Persentase ketuntasan pada siklus II 84% atau 21 dari 25 siswa yang hadir, meningkat 14,67% jika dibandingkan pada siklus I.

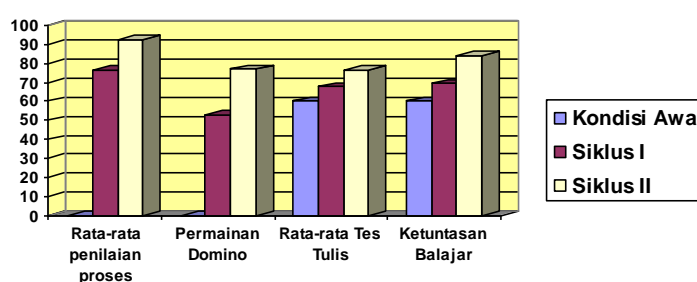
Untuk lebih jelasnya data hasil pelaksanaan siklus II dan perbandingannya dengan pelaksanaan siklus I dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Tabel Hasil Penilaian Siklus II

Parameter	Siklus I	Siklus II	Perubahan
Penilaian Hasil Tes			
a. Banyak siswa yang hadir	26	25	Turun 1 orang
b. Total nilai	176,0	191,2	Naik 15,2
c. Nilai rata-rata	6,77	7,65	Naik 0,88
d. Banyak siswa yang tuntas	18	21	Naik 3 Orang
e. Persentase ketuntasan	69,33	84%	Naik 14,67%

Dari data pada tabel di atas menunjukkan bahwa siklus ini telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian maka penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Untuk memberikan gambaran secara utuh tentang data kondisi awal dan data setiap siklus yang meliputi penilaian proses, penilaian permainan domino, dan hasil tes tulis (ketuntasan hasil belajar) maka penulis menyajikan diagram batang persentase nilai sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram batang persentase nilai

Data pada tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa penilaian proses dan hasil siklus II meningkat dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan tersebut disebabkan karena: (1) kualitas pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah jauh lebih meningkat dibandingkan dengan siklus I, (2) Siswa sudah terlibat secara aktif dalam pembelajaran, (3) Siswa sudah membaca kembali materi yang diberikan pada pertemuan 1 siklus II, serta (4) Siswa merasa senang terhadap pembelajaran yang dilakukan, sehingga siswa cepat memahami materi yang diberikan.

Sejalan dengan hal ini As'ari (dalam Purnomo 2008; 280) menyatakan bahwa pembelajaran dengan permainan domino akan lebih efektif jika sebelum bermain siswa harus membaca buku atau melakukan diskusi tentang konsep-konsep terkait. Pendapat ini juga sesuai dengan pendapat Bara (dalam Hidayat; 282) yang menyatakan bahwa pembelajaran PAKEM sejalan dengan roh dari KBK, maupun KTSP. Pembelajaran yang PAKEM di wujudkan dengan pembelajaran yang atraktif, penciptaan suasana yang aman dan nyaman, dan permasalahan yang disajikan sesuai dengan lingkungan siswa, sehingga siswa dapat memusatkan perhatian secara penuh pada pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini dilaksanakan bertolak dari latar belakang, yaitu: rendahnya prestasi belajar IPA khususnya pada materi perkembangbiakan generatif tumbuhan, serta permasalahan yang timbul, yaitu: apakah penerapan permainan domino dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA tahun pelajaran 2017/2018. Maka, dalam penelitian telah ditetapkan indikator keberhasilan akhir sebesar 75% siswa dari 28 siswa mencapai ketuntasan. Setelah dilaksanakan penelitian sebanyak 2 siklus, sebanyak 84 % = 21 siswa dari 25 siswa yang hadir mencapai ketuntasan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "Permainan domino dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA tahun pelajaran 2011/2012."

Saran-saran

1. Bagi sekolah, peneliti menyarankan agar senantiasa mendorong dan memfasilitasi para guru dan kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas. Kegiatan ini mengajak guru untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dan selanjutnya melakukan usaha perbaikan. Konsekuensi dukungan ini adalah adanya tambahan anggaran untuk melakukan penelitian sehingga sekolah bersama komite dapat mengalokasikan dana penelitian dalam RAPBS.
2. Bagi para guru, penulis menyarankan untuk senantiasa memperbaiki pembelajaran, salah satu diantaranya dengan mengaplikasikan hasil penelitian ini dalam pembelajaran supaya mendapatkan pengalaman nyata dan menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menyenangkan. Meskipun ada beberapa kelemahan dari penelitian ini, hendaknya para guru dapat menyesuaikan dengan kondisi sekolah masing-masing.
3. Bagi para peneliti lain, penulis menghimbau untuk melakukan penelitian lanjutan berdasarkan permasalahan-permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, misalnya: desain kartu domino yang lebih menarik, desain pembelajaran yang lebih efisien terhadap waktu, instrumen penilaian dan pengamatan yang lebih valid, serta penggunaan metode yang lebih menyenangkan. Dengan penelitian lebih lanjut akan didapatkan kesimpulan yang lebih akurat dan desain permainan domino yang lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara, Jakarta
- Abdullah, J. (2008). *Peningkatan Pemahaman Siswa Mengkonversi Satuan Ukuran Volume Menggunakan Media Jambatan Zebra (PTK)*. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta
- Suhartanti, D., dkk (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD/MI Kelas VI*. Pusat Perbukuan, Jakarta
- Hidayat, N. (2008). *Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas IV A Tentang Panca Indera Menggunakan Permainan Domino pada Mata Pelajaran IPA di SDN Jember Lor 3 Tahun Pelajaran 2008/2009 (PTK)*. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta
- Iskandar, M. Srini (2001). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. CV. Maulana, Bandung
- Purwanto, Ngalim. (2008). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Purnomo, P. (2008). *Kurikulum Tingkat satuan pendidikan (Modul)*. Universitas sanata Dharma, Yogyakarta
- Purnomo, P. (2008). *Menjadi Guru yang Ilmuwan dan Ilmuwan yang Guru*. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta
- Sardiman, A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers, Jakarta
- Soetarno R. (2001). *Rangkuman Pengetahuan Alam Lengkap*. Aneka Ilmu Semarang
- Sudjana, Nana (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT.Remaja Rosdakarya Bandung.
- Sulistiyanto, H., Wiyono E. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD/MI Kelas VI*. Pusat Perbukuan. Jakarta
- Tim (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka, Jakarta
- Usman, Uzer (2000). *Menjadi Guru Profesional*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung