

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KELAS III
PADA PEMBELAJARAN IPA MELALUI MODEL
BERMAIN JAWABAN DI SD NEGERI 32
BUNGO PASANG PADANG**

Novri Yaldi¹, Wince Hendri², Siska Angreni¹

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail: yaldinovri@gmail.com

Abstrakct

In line with this research is to know do usage of model play at answer can improve motivation learn student in replying question, answering to question, and discuse at study of IPA. This Research is research of class action with subjek research of class student of III amounting to 20 people in class of III SD Negeri 32 Bungo Pasang. this Instrument Research is observation sheet execution of process study of teacher, observation sheet motivate and student of tes result of learning student. Result of research of cycle of I obtained by percentage mean motivate student enquire that is enquiring 42,50% while at cycle of II 75,00%, replying question at cycle of I 47,50%, while at cycle of II 82,50%, and discuse at cycle of I 35,00% while at cycle of II its its his is make-up of cycle student enquette of I with amount 505 with percentage 42,08 and cycle of II with amount 1030 with percentage 85,83 % staying in good category.. Result of research of cycle of I in obtaining data result of learning student 55 % while at cycle of II 80%. Matter this means indicator goals in this research succeed and execution of study of IPA with model play at answer take place better. Pursuant to result of this research, is suggested that by teacher can use model play at answer to increase motivate to learn IPA student.

Keyword : Motivation, play at answer, result of learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sebagaimana dituangkan dalam undang-undang No 20 Tahun 2003.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, 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.

IPA merupakan kajian tentang diri sendiri dan alam sekitar. Dengan mempelajari IPA dapat membangkitkan kesadaran siswa dan mendorong kepekaan siswa terhadap diri sendiri dan alam sekitar. Oleh karena itu, para guru IPA dituntut untuk

mampu merangsang dan merencanakan pembelajaran IPA sedemikian rupa dengan memperhatikan prinsip dan karakteristik IPA itu sendiri sehingga tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa unsur.

Berdasarkan observasi yang peneliti, di peroleh gambaran bahwa proses pembelajaran IPA masih mengalami kendala-kendala diantaranya adalah motivasi belajar siswa rendah. Dalam proses pembelajaran siswa banyak meribut, tidak memperhatikan guru, sering keluar masuk kelas, tidak mengerjakan latihan.

Pada saat berdiskusi, siswa banyak yang diam bahkan banyak yang tidak mau bertanya, di karenakan mereka takut di tertawakan oleh teman – temanya. Oleh sebab itu, banyak siswa yang tidak aktif dalam proses diskusi. Apabila guru memberikan latihan banyak siswa tidak tepat waktu dalam penyelesaiannya.

Keadaan seperti di atas, tentu sangat mengkhawatirkan karena dapat menyebabkan suasana belajar tidak menyenangkan yang mengakibatkan tidak semangatnya siswa dalam belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yaitu dengan cara menggunakan metode pembelajaran aktif tipe Bermain Jawaban yaitu sebuah permainan yang dapat

melibatkan semua siswa dari menit-menit awal sampai akhir.

Dalam permainan ini, siswa ditantang untuk mencari jawaban yang benar dan sekaligus bergantung pada faktor keberuntungan. Permainan ini dapat digunakan untuk pre-test maupun post-test, dalam mengajarkan materi yang baru. Dalam permainan ini, guru mengajar dengan menggunakan jawaban-jawaban yang ditemukan oleh siswa, dalam kantong yang sudah di sediakan guru. Harapanya dengan metode bermain jawaban bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul: “Bermain Jawaban”

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang diuraikan sbb:

1. Mendeskripsikan motivasi bertanya siswa dalam pembelajaran IPA di kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang Padang melalui Metode Bermain Jawaban.
2. Untuk meningkatkan motivasi menjawab siswa dalam pembelajaran IPA di kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang Padang melalui Metode Bermain Jawaban.
3. Untuk meningkatkan motivasi berdiskusi siswa dalam pembelajaran IPA di kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang Padang melalui Metode Bermain Jawaban.
4. Untuk meningkatkan motivasi siswa

dalam menggunakan angket untuk belajar dalam pembelajaran IPA di kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang Padang melalui Metode Bermain Jawaban.

5. Untuk meningkatkan hasil belajar kognitif melalui metode bermain jawaban siswa dalam pembelajaran IPA di kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang Padang melalui Metode Bermain Jawaban.

METODE PENELITIAN

Menurut Sanjaya (2010: 24 - 26) Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai pendidik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri 32 Bungo Pasang Padang, dengan mempertimbangkan bahwa sekolah tersebut mau menerima inovasi pendidikan terutama dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang Padang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I Tahun Ajaran 2014/2015.

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada disain PTK yang dirumuskan Arikunto, dkk. (2010:16) yang terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi.

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yaitu:

- 1) Data primer adalah data hasil belajar IPA siswa dan data observasi motivasi siswa, dan data observasi aktivitas guru.
- 2) Data sekunder adalah data tentang nilai mid semester dan ulangan harian siswa kelas III SD Negeri 32 Bungo Pasang Padang.

Data pemilihan ini dikumpulkan dengan menggunakan pencatatan lapangan, observasi, wawancara dan hasil tes. Untuk masing-masingnya diuraikan sebagai berikut:

1. Observasi mengamati apa yang terjadi dalam proses pembelajaran ditandai dengan memberikan ceklist pada kolom yang terdapat pada lembar *observasi*.
2. Tes yang digunakan untuk memperkuat data *observasi* yang terjadi dalam kelas terutama dalam butir penguasaan materi pembelajaran dari unsur siswa.
3. Wawancara digunakan untuk memperkuat data *observasi* yang terjadi di kelas baik dari unsur guru maupun siswa
4. Membuat catatan lapangan untuk memperkuat data *observasi* yang terjadi di dalam kelas.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu:

1. Lembar Pelaksanaan Pembelajaran Guru

Dalam lembar observasi ini, *observer* mengamati setiap aktivitas yang dilakukan

oleh guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Lembar Observasi Motivasi Siswa

Lembar observasi motivasi siswa berisi penilaian terhadap motivasi siswa seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan berdiskusi.

3. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa pada setiap siklus tindakan.

4. Angket Motivasi Intrinsik

Angket ini digunakan untuk mengetahui motivasi siswa dalam proses keinginan belajar.

Indikator keberhasilan hasil belajar siswa di katakan tuntas apabila mendapatkan nilai 70 atau lebih, sesuai dengan standar KKM. Siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah mencapai acuan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah tempat penelitian yaitu 70.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu:

1. Data observasi aktivitas guru

Data observasi kegiatan guru adalah data hasil observasi kegiatan guru yang digunakan untuk melihat proses dan perkembangan guru dalam mengelola pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

2. Data observasi motivasi siswa

Data motivasi siswa dapat dibuat dalam bentuk lembaran motivasi belajar siswa, yang mana *observer* mengamati seluruh siswa dan kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Data hasil belajar

Data hasil belajar adalah data yang diperoleh melalui tes hasil belajar. Data ini akan diolah dengan menggunakan rata – rata hasil belajar siswa dan ketuntasan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Hasil dari pengamatan ini direfleksikan untuk perencanaan tindakan berikutnya. Adapun pengamatan *observer* adalah sebagai berikut:

a. Hasil Observasi Motivasi Ektrinsik dan Motivasi Intrinsik Siswa dalam Pembelajaran

a. Motivasi Ektrinsik

Data hasil observasi yang didapat menggunakan lembar observasi motivasi ektrinsik siswa. Digunakan untuk melihat proses dan perkembangan motivasi ektrinsik yang terjadi selama pembelajaran. Hasil observasi *observer* terhadap motivasi siswa dapat dilihat dalam pembelajaran pada Tabel berikut:

Tabel 1 : Observasi Motivasi Ektrnsik pada Siklus I melalui metode bermain jawaban.

Indikator	Skor Pertemuan Ke		Rata-rata Persentase	Keterangan
	1	2		
	%	%		
Diskusi	35,00	50,00	42,50	Belum termotivasi
Menjawab	40,00	55,00	47,50	Belum termotivasi
Menanggapi	30,00	40,00	35,00	Belum termotivasi
Rata-rata	35,00	48,33	41,66	Belum termotivas

b. Motivasi Intrinsik

Data hasil observasi yang didapat menggunakan lembar angket motivasi iktrinsik siswa. Digunakan untuk melihat proses dan perkembangan motivasi iktrinsik yang terjadi atas kemauan atau keinginan siswa untuk belajar. Hasil observasi *observer* terhadap motivasi Intrinsik siswa dapat dilihat dalam proses motivasi Intrinsik siklus I.

Table 2: Hasil pengamatan persentase Motivasi Intrinsik pada Siklus I

Kegiatan Siswa	I
Saya tidak terlambat kesekolah	65%
Saya tidak keluar masuk kelas	45%
Saya tidak ngobrol saat jam pelajaran	20%
Saya kerjasama saat berdiskusi	75%
Saya bertanggung jawab saat berdiskusi	20%
Saya tidak bertanya pada materi yang sudah dibaca dan dibacakan	50%
Saya mengumpulkan latihan tepat waktu	35%
Saya mengerjakan latihan yang diberikan guru	45%
Saya tidak ribut ketika guru menerangkan pelajaran	35%
Saya mengunlangi pelajaran dirumah	40%
Saya selalu mengerjakan PR	40%
Saya mengumpulkan PR tepat waktu	35%

b. Hasil Observasi kegiatan Guru

Berdasarkan lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran guru dalam pembelajaran pada siklus I, maka

jumlah skor dan persentase kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 3. Pengamatan Pelaksanaan Proses pembelajaran Terhadap Guru Pada Siklus Pertama menggunakan metode Bermain Jawaban.

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase
1	31	57,48%
2	35	64,81%
Rata-rata		61,14%

Hal ini disebabkan karena guru belum terbiasa menyajikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain jawaban. Dapat disimpulkan kalau kriteria dalam pengamatan Pelaksanaan Proses pembelajaran guru mendapatkan nilai cukup.

c. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tes siklus I terkait tes akhir siklus, persentase siswa yang tuntas tes akhir siklus dan rata-rata skor tesnya dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 4: Pengamatan Rata-rata Hasil Ketuntasan Belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada akhir siklus pada Siklus I

Uraian	Nilai
Jumlah siswa yang mengikuti tes	20
Jumlah siswa yang tuntas	11
Jumlah siswa yang tidak tuntas	9
Persentase ketuntasan belajar siswa	55,00 %
Rata-rata skor siswa	68

2. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Adapun pengamatan *observer* adalah sebagai berikut:.

a. Motivasi Ektrinsik

Hasil observasi *observer* terhadap motivasi ekstrinsik siswa dapat dilihat dalam pembelajaran pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5 : Observasi Motivasi Ektrinsik pada Siklus II melalui metode bermain jawaban

Indikator	Skor Pertemuan Ke		Rata-rata Persentase	Keterangan
	1	2		
	%	%		
Diskusi	70,00	80,00	75,00	Sudah termotivasi
Menjawab	80,00	85,00	82,50	Sudah termotivasi
Menanggapi	65,00	75,00	70,00	Sudah termotivasi
Rata-rata	71,66	77,08	75,83	Sudah termotivasi

b. Motivasi Intrinsik

Data hasil observasi yang didapat menggunakan lembar angket motivasi intrinsik siswa. Digunakan untuk melihat proses dan perkembangan motivasi intrinsik yang terjadi atas kemauan atau keinginan siswa untuk belajar. Hasil observasi *observer* terhadap motivasi Intrinsik siswa dapat dilihat dalam proses motivasi Intrinsik siklus II.

Table 6: Motivasi Intrinsik Siswa pada Siklus II

Kegiatan Siswa	II
Saya tidak terlambat kesekolah	80%
Saya tidak keluar masuk kelas	90%
Saya tidak ngobrol saat jam pelajaran	90%
Saya kerjasama saat berdiskusi	85%
Saya bertanggung jawab saat berdiskusi	95%
Saya tidak bertanya pada materi yang sudah dibaca dan dibacakan	90%
Saya mengumpulkan latihan tepat waktu	95%
Saya mengerjakan latihan yang diberikan guru	85%
Saya tidak ribut ketika guru menerangkan pelajaran	85%
Saya mengunlangi pelajaran dirumah	85%
Saya selalu mengerjakan PR	75%
Saya mengumpulkan PR tepat waktu	75%

b. Observasi Pelaksanaan Guru

Berdasarkan lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran guru dalam pembelajaran pada siklus I, maka jumlah skor dan persentase pelaksanaan proses pembelajaran guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 7. Pengamatan Pelaksanaan Proses pembelajaran Terhadap Guru Pada Siklus Kedua menggunakan metode bermain jawaban

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase
1	43	79,62%
2	45	83,3%
Rata-rata		81,46%

c. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil tes siklus II terkait tes akhir siklus, persentase siswa yang tuntas tes akhir siklus dan rata-rata skor tesnya dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 8: Rata-rata dan Ketuntasan Hasil Belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan metode bermain jawaban pada akhir siklus pada Siklus II.

Uraian	Nilai
Jumlah siswa yang mengikuti tes	20
Jumlah siswa yang tuntas	16
Jumlah siswa yang tidak tuntas	4
Persentase ketuntasan belajar siswa	80,00 %
Rata-rata skor siswa	77,5

Pembahasan Penelitian

1. Motivasi Ektrinsik Siswa dan Motivasi Instrinsik Siswa

Motivasi dari seseorang siswa dalam belajar adalah hal yang paling utama dalam pembelajaran. Memotivasi siswa juga memiliki peranan sangat penting untuk mencapai keberhasilan dalam belajar, karena dengan adanya motivasi belajar, siswa dapat melakukan sesuatu hal secara tekun dan disiplin untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Tabel 9: Pengamatan Motivasi Ektrinsik Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Indikator Motivasi Siswa	Rata-rata Persentase	
	Siklus I	Siklus II
Siswa berdiskusi	42,50%	75,00%
Siswa menjawab pertanyaan	47,50%	82,50%
Siswa bertanya	35,00%	70,00%

Sumber data dari lembar observasi siswa

Dalam persentase rata-rata motivasi ekstrinsik siklus I dan siklus II dikatakan berhasil. Hal ini terbukti dengan menggunakan metode bermain jawaban telah mampu memotivasi siswa dalam berdiskusi, bertanya dan menanggapi pertanyaan.

Tabel 10. Motivasi Instrinsik Siklus I dan Siklus II

Kegiatan Siswa	I	II
Saya tidak terlambat kesekolah	65%	80%
Saya tidak keluar masuk kelas	45%	90%
Saya tidak ngobrol saat jam pelajaran	20%	90%
Saya kerjasama saat berdiskusi	75%	85%
Saya bertanggung jawab saat berdiskusi	20%	95%
Saya tidak bertanya pada materi yang sudah dibaca dan dibacakan	50%	90%
Saya mengumpulkan latihan tepat waktu	35%	95%
Saya mengerjakan latihan yang diberikan guru	45%	85%
Saya tidak ribut ketika guru menerangkan pelajaran	35%	85%
Saya mengunlangi pelajaran dirumah	40%	85%
Saya selalu mengerjakan PR	40%	75%
Saya mengumpulkan PR tepat waktu	35%	75%

Sumber: Lembar Angket

2. Pelaksanaan Pembelajaran Guru

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran pada umumnya dilihat juga dari pengelolaan pelaksanaan pembelajaran pada persentase kegiatan guru. Dalam hal ini terlihat peningkatan pengelolaan pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran bermain jawaban pada tabel di bawah ini:

Tabel 11. Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran oleh Guru melalui model bermain jawaban pada Siklus I dan Siklus II

Pertemuan	Siklus	
	I	II
1	57,48%	79,62%
2	61,81%	83,3%

3. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil ulangan siswa yang dilakukan pada setiap akhir siklus, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup baik. Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata kelas yang meningkat pada setiap siklusnya. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 12 : Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Pada Siklus I dan Siklus II

Perbandingan Hasil belajar Siswa Siklus I		Perbandingan Hasil belajar Siswa Siklus II	
Rata-rata	Ketuntasan	Rata-rata	Ketuntasan
68	55%	77,5	80%

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Terjadinya peningkatan siswa yang bertanya pada siklus 1 dengan persentase 42,50%, menjadi 75,00% pada siklus II yang berada dalam kategori baik.
2. Terjadinya peningkatan siswa yang menjawab pertanyaan pada siklus 1 dengan persentase 47,50%, menjadi 82,50% yang berada dalam kategori baik.
3. Terjadinya peningkatan siswa yang berdiskusi pada siklus 1 dengan persentase 35,00%, menjadi 70,00% yang berada dalam kategori baik.
4. Terjadinya peningkatan angket siswa siklus I dengan jumlah 505 dengan persentase 42,08 dan siklus II dengan

jumlah 1030 dengan persentase 85,83 % berada dalam kategori baik.

5. Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa siklus I dengan rata-rata 68 dan rata-rata siklus II 77,5 sedangkan persentase siklus I 55% dan persentase siklus II 80%.

Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model bermain jawaban sebagai berikut:

1. Bagi siswa, agar meningkat motivasi siswa dalam proses pembelajaran dengan cara aktif menjawab pertanyaan, menanggapi pertanyaan dan berdiskusi karena dengan siswa aktif maka akan menunjang semangat belajar.
2. Bagi guru yang melaksanakan pembelajaran dengan model bermain jawaban dapat memberikan kesempatan bagi siswa dalam proses pembelajaran yaitu mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan menyimpulkan pelajaran dan dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan nyanyian
3. Bagi peneliti yang mengambil judul ini sebaiknya dalam pembelajaran di variasikan dengan media gambar sehingga siswa tidak monoton atau jenuh dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Diyanto, 2006. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Melalui Tipe Bermain Jawaban dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 20 Kumango, Kabupaten Tanah Datar*. Padang: UNP.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maslichah, Asy'ari. 2006. *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat Dalam Pembelajaran Sains Di SD*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Yang Disempurnakan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Pebriyeni. 2009. *Pembelajaran IPS II (Kelas Tinggi)*. Padang: kerjasama Dikti-Depdiknas dan Jurusan PGSD FKIP Bung Hatta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Suprijono, Agus 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Taniredja, Tukiran. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Warsono dan Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Zaini. Hisham. 2005. *Metode Bermain Jawaban*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.