

Research Article

## Implementasi Guru Menggunakan Metode Permainan Pada Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar

*Faizal Chan*

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia*

---

### Article Information

Reviewed : Feb 20, 2017

Revised : April 10, 2017

Available Online : Jun 10, 2017

---

### Keyword

*Teacher Effectiveness, Game Methods, Science Lesson.*

---

### Correspondence

e-mail : [faizal.chan@unja.ac.id](mailto:faizal.chan@unja.ac.id)

---

### ABSTRACT

The effectiveness of teachers is the ability of teachers in teaching to achieve the goals set. The effectiveness of teachers is the success of education for their students, because effective teachers can support the success of the learning level of learners. This study aims to influence the effectiveness of teachers in using the game method on science subjects class III SDN 110/1 Tenam Village. This research uses qualitative method. The location of this research is at SDN 110/1 Tenam Village, Muara Bulian Sub-district, Batanghari District which is held for one month. The data collection tools used in this study with the observation review of the learning implementation plan, the teacher review in the implementation of the learning, and the teacher's interview. The results showed the effectiveness of teachers have been effective in using the game method on science subjects in class III SDN 110/1 Desa Tenam. And the implementation of science lesson in class III SDN 110/1 Village Tenam learning in accordance with the steps of learning game method.

---

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6821>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan nasional bertujuan membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beretika (beradab dan berwawasan budaya bangsa Indonesia), memiliki nalar (maju, cakap, cerdas, kreatif, inovatif dan bertanggung jawab), berkemampuan komunikasi sosial (tertib dan sadar hukum, kooperatif dan komunikatif, demokratis), dan beradab sehat sehingga menjadi manusia mandiri. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan keterlibatan berbagai pihak. Selama ini, reformasi pendidikan lebih banyak menitik beratkan pada persoalan kurikulum baik secara struktural maupun prosedural. Padahal, perubahan kurikulum tidak akan bermakna, tanpa adanya perubahan praktik pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-

fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi pengetahuan bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. pendidikan IPA diarahkan untuk menemukan dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar, dan belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep dan prinsip IPA. Di dalam mata pelajaran IPA, pengetahuan tidak hanya teori saja, tetapi dalam kehidupan reality sangat terbukti kebenarannya. Jika siswa belajar hanya dari teori saja tanpa ada tindakan langsung atau praktek, maka pengetahuan yang didapat siswa hanya pengetahuan sesaat saja dan tidak bertahan lama. Oleh karena itu penggunaan metode dalam pembelajaran IPA sangat perlu dilakukan oleh guru. Kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam memahami materi Daur hidup hewan bervariasi, ini ditentukan oleh keaktifan dan respon siswa terhadap pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di sebagian sekolah belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Kegiatan belajar mengajar di kelas sebagian besar masih menggunakan pengajaran konvensional. sehingga tidak menutup kemungkinan pola pembelajaran seperti inilah yang menjadi salah satu penyebab kesulitan siswa dalam menguasai materi pelajaran, yang berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa. Hal ini diungkapkan dari data Educational For All Global Monitoring Report 2012 yang dikeluarkan oleh UNESCO bahwa setiap tahunnya, pendidikan Indonesia berada di peringkat ke-64 untuk pendidikan di seluruh dunia dari 120 negara. Selanjutnya, Data Education Development Index (EDI) Indonesia mengungkapkan, pada tahun 2011 Indonesia berada pada peringkat ke-69 dari 127 negara.<sup>3</sup> Sedangkan data hasil pengukuran daya serap kurikulum siswa secara nasional oleh Direktorat pendidikan TK dan SD tahun 2000/2001 menunjukkan rata-rata daya serap kurikulum secara nasional adalah 5,1 untuk 5 mata pelajaran.<sup>4</sup>

Sudjana (2005: 22) dalam bukunya menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang

dimaksud merupakan kemampuan masing-masing individu siswa untuk dapat menerima, memahami dan mengolah materi dari pengalaman belajar mereka. Penurunan hasil belajar siswa mungkin terjadi dikarenakan masih monotonnya guru dalam membelajarkan matematika kepada siswa di kelas. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, mengerjakan soal, pemberian materi baru, dan berulang terus dalam pembelajaran kelas. Hal tersebut dapat dipastikan membuat siswa merasa bosan dalam mempelajari mata pelajaran matematika. Oleh karena itu dapat dikatakan tujuan belajar matematika tidak tercapai secara optimal.

Dalam upaya melakukan pembelajaran yang optimal, perlu ada suatu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan siswa tadi. Pemilihan metode pembelajaran merupakan suatu hal yang penting bagi guru untuk melakukan suatu skenario pembelajaran. Penggunaan metode akan mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Jean Piaget dalam (Penny, 2012: 178-179) tahap perkembangan kognitif dan moral pada anak sekolah dasar, anak-anak belajar melalui permainan di lapangan bermain dengan berinteraksi bersama rekan sebayanya. Supaya perkembangan kognitif anak-anak berjalan baik, dibutuhkan salah satu bentuk pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara langsung, IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa prinsip, konsep-konsep, atau fakta-fakta saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pengetahuan pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Era globalisasi semakin menuntut bangsa Indonesia untuk mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memadai secara kuantitas, terlebih lagi kualitasnya. SDM yang dimiliki Indonesia harus mampu berkompetisi dengan negara berkembang yang lain, bahkan dengan negara maju sekalipun. SDM yang meningkat dapat ditunjukkan dengan sikap ilmiah atau kemampuan ilmiah yang baik, cerdas, kreatif, dan inovatif.

Keadaan di lapangan belum sesuai dengan yang diharapkan. Hasil studi menyebutkan bahwa meski adanya peningkatan mutu pendidikan yang cukup menggembirakan, tetapi pembelajaran dan pemahaman siswa Sekolah Dasar (pada beberapa materi pelajaran termasuk IPA) menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Berdasarkan pengamatan di SDN 110/1 Desa Tenam pada tanggal 02 Juli 2016 pembelajaran konsep cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga konsep-konsep akademik kurang bisa atau sulit dipahami. Guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa. Selain itu, hal ini terlihat bagi guru hanya menjelaskan materi yang diajar tanpa memberi stimulus kepada siswa. Metode yang digunakan kurang bervariasi, dan sebagai akibatnya kreativitas siswa kurang berkembang dan pola belajar cenderung menghafal.

Proses pembelajaran tersebut tampak dalam proses pembelajaran IPA di kelas III SDN 110/1 Desa Tenam. Selama proses pembelajaran, guru telah menggunakan metode permainan pada mata pelajaran IPA guru mendominasi kelas sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Jika guru melontarkan pertanyaan kepada siswa, hanya beberapa siswa yang berani atau mau menjawab. Permasalahan lain tampak saat guru menjelaskan materi, beberapa siswa tampak mengantuk, melamun ada pula yang asyik mengobrol dengan teman didekatnya.

Pembelajaran dengan metode permainan merupakan satu komponen penting dalam pendekatan konstruktivis yang telah memiliki sejarah panjang dalam inovasi pendidikan. Dalam pembelajaran dengan metode permainan, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk mereka sendiri.

Kunandar (2011:54) menyatakan bahwa “guru adalah pendidik yang professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah”.

Selanjutnya Usman (2009:5) mendefinisikan guru sebagai berikut: Guru adalah suatu jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. Pekerjaan guru tidak bisa dilakukan oleh orang yang tidak memiliki keahlian untuk melakukan kegiatan atau pekerjaan

sebagai guru. Orang yang pandai berbicara dalam bidang-bidang tertentu, belum dapat disebut sebagai guru. Untuk menjadi guru diperlukan syarat-syarat khusus, apalagi sebagai guru yang profesional yang harus menguasai betul seluk-beluk pendidikan dan pengajaran dengan berbagai ilmu pengetahuan lainnya yang perlu dibina dan dikembangkan melalui masa pendidikan tertentu.

Guru merupakan penentu keberhasilan pendidikan melalui kinerjanya pada tingkat institusional dan instruksional. Peran strategis tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, yang menempatkan kedudukan guru sebagai tenaga profesional sekaligus sebagai agen pembelajaran. Sebagai agen profesional pekerjaan guru hanya dapat dilakukan oleh seseorang yang mempunyai kualifikasi akademik, kompetensi, dan sertifikat pendidik sesuai dengan persyaratan untuk setiap jenis dan jenjang pendidikan tertentu.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa efektivitas guru adalah kemampuan guru dalam mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas guru merupakan keberhasilan pendidikan bagi siswa nya, karena guru yang efektif bisa menunjang keberhasilan tingkat belajarnya peserta didik. Adapun indikator menurut Wotruba dan Wright dalam Miarso (2004), indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Pengorganisasian materi yang baik
- 2) Kumunikasi yang efektif.
- 3) Penguasaan dan antusiasme terhadap mata pelajaran
- 4) Sikap positif terhadap siswa
- 5) Pemberian nilai yang adil.
- 6) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, dan
- 7) Hasil belajar siswa yang baik

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan. Beberapa ahli telah mengemukakan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga. Kegiatan bermain sangat penting sebagai media sosialisasi bagi anak. Menurut Suyanto (dalam Budiyati, 2014:28), menyatakan bahwa teori bermain dibagi menjadi dua, yaitu teori klasik dan modern. Teori kalsik menerangkan alasan-alasan anak menyukai bermain. Alasan-alasan tersebut adalah

kelebihan energi, rekreasi dan relaksasi, insting, dan rekapitulasi. Jika perkembangan anak normal, maka anak akan kelebihan energi yang selanjutnya digunakan untuk bermain.

Anak senang bermain karena insting (bawaan). Insting digunakan untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa. Bermain memainkan peran seperti ayah, ibu, atau guru akan sangat penting bagi kehidupannya kelak ketika anak benar-benar sudah menjadi ayah, ibu, atau guru. Pada teori modern memandang bermain sebagai bagian dari perkembangan anak. Perkembangan tersebut meliputi perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak. Teori modern dibagi menjadi tiga macam, yaitu teori perkembangan kognitif, teori psikoanalisis, dan teori perkembangan sosial.

Dalam Kimpraswil (dalam Muhammad, 2011:1) mengatakan bahwa “permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah pisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi lebih baik”.

Teori permainan mampu menjelaskan bahwa permainan sangat penting bagi kehidupan anak. Bermain merupakan bagian dari kehidupan anak. Konteks permainan biasanya diakrabi dan bebas stres, juga melibatkan pilihan bebas. Dengan menggunakan media permainan dalam kegiatan belajar, maka ada penyeragaman penafsiran dari guru mata pelajaran terhadap mata pelajaran yang akan di sampaikan kepada siswa. Dengan permainan proses pembelajaran lebih menarik.

Menurut Moeslichatoen dalam Budiyati (2014:41), pelaksanaan kegiatan bermain dalam pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa langkah. Langkah-langkah dalam pembelajaran dengan permainan meliputi kegiatan pra-bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pra-bermain meliputi dua macam kegiatan yaitu, kegiatan penyiapan siswa dalam kegiatan bermain dan kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk digunakan. Kegiatan penyiapan siswa dalam kegiatan bermain meliputi penjelasan guru mengenai tujuan kegiatan bermain dan petunjuk-petunjuk yang harus dipatuhi ketika bermain.

Kegiatan bermain dilaksanakan dengan bimbingan guru. Siswa bermain menggunakan permainan sains sesuai dengan petunjuk-petunjuk permainan yang dijelaskan oleh guru. Petunjuk-

petunjuk inilah yang diberikan oleh guru sebagai sarana membimbing siswa dalam mengikuti permainan.

Bermain dengan materi pelajaran IPA, dan memotivasi siswa agar selalu semangat dalam bermain dan belajar. Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran di mana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Melalui metode ini, siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok.

Metode permainan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak usia SD, terdapat unsur kesenangan dan keceriaan pada diri anak. Meskipun demikian, pendekatan pembelajaran IPA pada anak-anak harus memperhatikan prinsip-prinsip yang berorientasi pada kebutuhan-kebutuhan anak, diantaranya adalah prinsip yang dikemukakan oleh Yulianti dalam Budiwati (2014:40) yang mengatakan bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak yaitu, Salah satu kebutuhan perkembangan anak adalah rasa aman. Jika kebutuhan fisik anak sudah terpenuhi dan merasa aman secara psikologis, maka anak akan belajar dengan baik.
- b. Bermain sambil belajar Melalui kegiatan bermain, anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Bermain bagi anak juga merupakan suatu proses kreatif untuk bereksplorasi, mempelajari keterampilan yang baru dan bermain dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunia. Pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga melalui bermain anak-anak menemukan konsep dengan suasana yang menyenangkan dan tidak terasa anak telah belajar sesuatu dalam suasana bermain yang menyenangkan.
- c. Selektif, kreatif, dan inovatif. Materi IPA yang disajikan hendaknya dipilih sedemikian rupa sehingga dapat disajikan melalui bermain. Proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran hendaknya juga dilakukan secara dinamis.

Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Melalui metode ini, siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok. Penggunaan metode ini didasarkan atas tujuan penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, dan norma yang dapat dicapai ketika siswa secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lain dan pemecahan masalah dilakukan melalui peragaan.

Susanto (2009:20) menyatakan bahwa permainan dapat berfungsi memberikan pencerahan saat mengalami kejenuhan, menanamkan materi dalam ingatan menjadi lebih lama, dan juga dapat berfungsi sebagai penguat dalam membuat kesimpulan diakhir pertemuan. Dengan *games*, kelas akan menjadi lebih hidup, suasana belajar penuh ceria, semangat. Selain itu, siswa akan menjadi percaya diri dan pro aktif mengikuti pelajaran.

#### Ciri-ciri dan Prinsip Metode Pembelajaran Bermain

Adapun ciri-ciri metode permainan menurut Kimpraswil (dalam Muhammad, 2011:1)

- 1) Siswa dalam kelompok secara bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. jika mungkin anggota kelompok berasal
- 3) Dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender
- 4) Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu.”

Selanjutnya Muhammad (2011:2) menjelaskan prinsip-prinsip metode permainan sebagai berikut:

1. Permainan yang dikembangkan hendaknya permainan yang terkait langsung dengan konteks keseharian peserta didik.
2. Permainan diterapkan untuk merangsang daya pikir, mengakses informasi dan menciptakan makna-makna baru.
3. Permainan yang dikembangkan haruslah menyenangkan dan mengasyikan bagi peserta didik.



4. Permainan dilaksanakan dengan landasan kebebasan menjalin kerja sama dengan peserta didik lain.
5. Permainan hendaknya menantang dan mengandung unsur kompetisi yang memungkinkan peserta didik semakin termotivasi menjalani proses tersebut

### Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Bermain

Menurut Muhammad (2011:3) kelebihan dan kekurangan pembelajaran bermain adalah sebagai berikut:

Kelebihan metode permainan:

1. Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian
2. Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup.
3. Anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.
4. Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.

Kekurangan metode permainan:

1. Tidak semua topik dapat disajikan melalui permainan.
2. Memerlukan banyak waktu
3. Penentuan kalah menang dan bayar-membayar dapat berakibat negatif.
4. Mungkin juga terjadi pertengkaran.
5. Mengganggu ketenangan belajar di kelas-kelas lain.

### Pembelajaran IPA di SD

Kawuryan (2016:1) menjelaskan bahwa: “Pembelajaran merupakan kegiatan bertujuan yang melibatkan aktivitas siswa dan guru. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan pemilihan dan penggunaan metode yang tepat karena metode pembelajaran berfungsi sentral sebagai alat atau cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berkaitan dengan hal ini, tujuan pembelajaran sudah seharusnya dikembangkan berdasarkan tiga ranah, yaitu tujuan kognitif, afektif dan psikomotor”.

Selain itu, pemilihan metode pembelajaran seharusnya juga mempertimbangkan pengembangan kemampuan siswa dan didasarkan pada hasil kajian antara perilaku yang

diharapkan dengan cara yang akan ditempuh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengalaman belajar yang diperoleh siswa diupayakan sesuai dengan minat dan kemampuan siswa. Dalam konteks ini, penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar perlu dilakukan dengan mengurangi implementasi metode-metode yang mengutamakan verbalisme dan meningkatkan penggunaan metode yang lebih menekankan pada interaksi siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan sumber belajar.

Tujuan pembelajaran IPA di SD adalah sebagai berikut (Depdikbud,2004:4):

- a. Menanamkan pengetahuan dan konsep-konsep sains yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari
- b. Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains dan teknologi
- c. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
- d. Ikut serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam
- e. Mengembangkan kesadaran tentang daya hubungan yang saling mempengaruhi antar sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat
- f. Mempengaruhi alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

Berdasarkan uraian di atas, seorang guru harus mempunyai pandangan ke depan dalam proses belajar mengajar. Terlebih dapat diketahui bersama bahwa karakter dari individu anak berbeda-beda, yang jelas dengan situasi yang seperti ini guru lah yang mengelola berjalannya proses pembelajaran sehingga dapat tercipta dengan baik. Untuk itu anak-anak terlebih dahulu dapat diperkenalkan dengan sebuah materi yang nantinya dapat berkaitan dengan cara belajar di setiap masing-masing siswa. Guru tidak langsung memberikannya kepada anak didik melainkan mengajak mereka untuk mengikuti permainan yang telah disediakan berkaitan dengan materi yang nantinya akan ajarkan kepada peserta didik. Melalui pembelajaran IPA metode permainan disini sangat cocok untuk diperkenalkan kepada peserta didik disamping itu juga dapatlah dimunculkan sebuah teori yang mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena pada subjek penelitian secara deskriptif dalam konteks alamiah dengan mengumpulkan data secara triangulasi, analisis data bersifat induktif dan memanfaatkan berbagai metode ilmiah yang ada dengan peneliti sebagai instrumen kunci. Penelitian ini merupakan sebuah studi yang akan mengungkapkan, menemukan dan menggali informasi tentang efektivitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran di kelas III SDN 110/1 Desa Tenam. Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 110/1 Desa Tenam Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batanghari, dengan meneliti efektivitas guru dalam menggunakan metode permainan pada pembelajaran IPA.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan mencari kelemahan dan memecahkan masalah yang telah ditemukan. Permasalahan dipecahkan dengan data yang valid dan sesuai dengan objek penelitian. Jika data yang digunakan dan tidak sesuai dengan keabsahan data pada penelitian akan mempengaruhi hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini berdasarkan pengelompokannya adalah menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dari responden yaitu melalui observasi dan data hasil dari wawancara peneliti dengan narasumber. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang ada. Dalam data sekunder ini data yang diperoleh dari dokumentasi.

Sumber data terdiri dari jenis-jenis informasi yang diperoleh peneliti dari subjek penelitian dan dijadikan sebagai responden atau informan. Informasi dan sumber data yang dapat diperoleh dalam penelitian ini diantaranya adalah guru kelas III SDN 110/1 Desa Tenam. Adapun data-data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang berkaitan dengan efektivitas guru dalam menggunakan metode permainan, dan bagaimana cara guru menerapkan metode pembelajaran di Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan teknik observasi, teknik wawancara dan dokumentasi.

Dalam kegiatan menganalisis data yang diperoleh peneliti, peneliti menggunakan model Miles and Huberman dalam Sugiyono (2014:337) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas,

sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap data hasil observasi secara langsung yang telah dilakukan oleh peneliti tentang rencana pelaksanaan pembelajaran dan cara guru dalam pelaksanaan pembelajaran didalam kelas dengan tidak mengganggu proses pembelajaran siswa. Peneliti dalam melakukan pengambilan data tentang pelaksanaan pembelajaran terhadap guru kelas III dimulai dengan observasi secara langsung terhadap guru tersebut tentang jumlah peserta didik pada kelas III berjumlah 20 orang.

Peneliti juga melakukan pengambilan data tentang efektivitas guru dimulai dengan observasi secara langsung terhadap guru, kemudian buku pegangan siswa yang tersedia untuk belajar dan kegiatan guru dikelas pada saat pembelajaran berlangsung dikelas sesuai dengan agenda penelitian.

Langkah pertama metode permainan guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan yaitu permainan sebut nama benda berdasarkan abjad. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai tujuan permainan, langka-langkah yang harus dilakukan, dan aturan-aturan yang harus dipatuhi. Siswa diberikan kesempatan bertanya jika penjelasan dari guru masih ada yang belum dimengerti.

Langkah kedua metode permainan adalah sesuai dengan materi yang dipelajari, guru memulai permainan dengan memberi teka-teki nama-nama benda yang menggelinding, jatuh, dan memantul.

Langkah ketiga metode permainan guru menjelaskan macam-macam benda dan geraknya. Guru tanya jawab dengan siswa untuk menyamakan pemahaman mereka mengenai gerak suatu benda.

Langkah keempat metode permainan adalah kesimpulan dari kegiatan permainan. Kesimpulan diambil dari hasil tanya jawab yang dilakukan oleh guru dan siswa. Kesimpulan tidak semata-mata dari guru namun siswa juga ikut menyimpulkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi pada tahap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas III secara umum sudah berjalan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Terbukti dari hasil observasi bahwa dari 13 deskriptor hanya 1 efektivitas guru yang tidak terlaksana yaitu pada deskriptor guru dapat memberikan materi pembelajaran yang baik dengan menggunakan metode permainan. Hal ini dikarenakan guru melakukan pembelajaran dengan metode ceramah dan pemberian tugas saja, pada saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif, mencatat, dan siswa lebih banyak membaca buku sendiri dari pada dijelaskan oleh guru sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan rendah. Penguasaan kelas yang masih kurang terkadang membuat siswa sering ribut.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian tentang efektivitas guru dalam menggunakan metode permainan pada mata pelajaran IPA dikelas III SDN 110/1 Desa tenam Kabupaten Batanghari, meliputi beberapa indikator efektivitas yang diamati selama pembelajaran yaitu: pengorganisasian materi yang baik, komunikasi yang efektif, penguasaan dan antusiasme terhadap mata pelajaran, sikap positif terhadap siswa, pemberian nilai yang adil, keluwesan dalam pendekatan pembelajaran dan hasil belajar yang baik.

IPA ialah ilmu yang berhubungan dengan gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan hasil pengamatan dan percobaan yang dikumpulkan dan disusun secara teratur dimana pengetahuan itu saling berkaitan sehingga antara satu dengan yang lainnya merupakan satu kesatuan yang utuh (Powler dalam Usman Samatowa, 2011: 3). Selanjutnya menurut Folwer (Trianto, 2014:136) “IPA ialah pengetahuan yang sistematis yang dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi”. Menurut Usman Samatowa (2011: 4) IPA mampu melatih anak untuk berpikir kritis dan objektif, sehingga IPA bermanfaat bagi suatu bangsa karena IPA merupakan dasar teknologi.

Hal ini sejalan dengan yang tertuang dalam KTSP Standar Isi 2006, Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam

kehidupan sehari-hari. Sehingga pembelajaran IPA mempunyai pengaruh penting dalam kehidupan manusia pada umumnya karena dengan adanya pembelajaran IPA, manusia akan termotivasi untuk melakukan penemuan dan inovasi untuk menunjang kehidupannya. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mampu melatih dan memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan proses dan mampu melatih siswa untuk dapat berpikir serta bertindak secara rasional dan kritis terhadap persoalan yang bersifat ilmiah yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Keterampilan-keterampilan yang diberikan kepada siswa sebisa mungkin disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia dan karakteristik siswa Sekolah Dasar, sehingga siswa juga mampu menerapkannya dalam kehidupannya sehari-hari. Pembelajaran IPA di SD, hendaknya tidak hanya fokus pada upaya pencapaian akademik semata, tetapi juga mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Dengan demikian, semakin jelas bahwa proses belajar mengajar IPA lebih ditekankan pada pendekatan keterampilan proses, sehingga siswa mampu menemukan sendiri fakta, konsep teori, dan sikap ilmiah yang diharapkan mampu memiliki sikap ilmiah kritis, kreatif dan mandiri yang nantinya dapat berpengaruh baik dalam proses pendidikan maupun produk pendidikan.

Dalam menyampaikan pembelajaran guru harus mampu dalam mengorganisasikan materi pembelajaran, menyesuaikan pembelajaran berdasarkan kemampuan siswa dan mudah dimengerti oleh siswa. Suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil baik, jika kegiatan belajar mengajar tersebut dapat membangkitkan proses belajar, pembelajaran yang efektif terletak pada hasilnya. Maka dari itu suatu pembelajaran yang dapat dikatakan efektif apabila peserta didiknya mampu memenuhi batas minimal kompetensi yang telah dirumuskan oleh gurunya. Kesiapan guru dalam mengajar dan pemberian materi yang baik, juga merupakan indikator pengorganisasian yang baik. Pada kenyataannya, semua proses belajar tidak selalu berjalan dengan lancar. Ada siswa yang mengalami hambatan dalam proses penerimaan dan ada pula siswa yang mengalami kesulitan dalam proses penyimpanan.

Menurut Uno (2011 : 174) ada hal lain yang harus diperhatikan dalam pengorganisasian materi, yaitu “Daya serap peserta didik, dimana daya serpa peserta didik ini dapat tercapai jika

ada motivasi dan kesiapan pada peserta didik itu sendiri dalam mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan”.

Pengorganisasian materi dalam setiap pertemuan didalam proses pembelajaran biasanya diwujudkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Yang harus diperhatikan dalam kegiatan pendahuluan adalah kelengkapan segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran, memperhatikan kesiapan kelas, memperhatikan peserta didik, membuat bahan ajar sebaik mungkin. Buatlah kebiasaan yang menyenangkan saat memulai pelajaran, karena dengan cara begitu siswa akan mengingat cara bagaimana guru mengajar dan akan menjadi kebiasaan sehari-hari tanpa diingatkan lagi.

Kegiatan pelaksana merupakan kegiatan inti dari setiap pertemuan pembelajaran, oleh karena itu dalam kegiatan sebaiknya semua materi yang seharusnya disampaikan bisa diterima oleh peserta didik dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Kegiatan terakhir dalam suatu pertemuan pembelajaran biasanya adalah kegiatan penutup, pada kegiatan ini guru memberikan kesimpulan dari kegiatan yang telah berlangsung. Sering kali guru mengabaikan kegiatan ini dengan alasan waktu yang sudah tidak memadai. Padahal kegiatan ini sangat perlu diperhatikan karena memiliki fungsi untuk memberikan rangkuman, memberikan antar pokok bahasan, memberikan tes akhir untuk mengetahui daya serap peserta didik agar mau mempelajari pokok bahasan selanjutnya.

Saat penelitian berlangsung pengorganisasian materi sudah berjalan dengan baik dan guru sudah menyampaikan pembelajarannya sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), siswa sudah mulai tenang saat guru menyampaikan pembelajaran hingga akhir pembelajaran selesai. Hanya saja guru sering lalai dalam kegiatan akhir pembelajaran alasan dikarenakan waktu sudah habis.

Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Poppy bahwa karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan diciptakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, kaku menjadi gerak akrab, dan dari jenuh menjadi riang. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu dan Murdibjono (2012) menemukan hasil sebesar 85.94% siswa sangat tertarik dengan adanya penggunaan permainan dalam proses

pembelajaran bahasa inggris. Sisa nya sebesar 14.06% tertarik dengan penggunaan permainan dalam proses pembelajaran bahasa inggris. Dari kuesioner didapatkan hasil sebesar 62.5% siswa berpikir bahwa permainan membantu mereka dalam memelihara kemampuan bahasa inggris, 31.25% siswa berpikir permainan membantu mereka mengembangkan kemampuan bahasa inggris. Hampir seluruh siswa memberikan respon positif pada penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa inggris. Para siswa berpikir bahwa permainan membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih mudah, selain itu juga dapat mengurangi rasa bosan mereka. Siswa merasa santai ketika belajar bahasa inggris dengan menggunakan permainan. (Ayu dan Murdibjono, 2012:7). Penelitian lain yang juga memberikan hasil positif dari penerapan permainan adalah penelitian yang dilakukan oleh Saefudin, dkk (2012:5-6), penggunaan metode permainan pada pembelajaran bahasa Inggris diketahui dapat meningkatkan keaktifan dan keantusiasan siswa dalam pembelajaran. Dari siklus ke siklus diketahui siswa terlihat senang, antusias, dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Metode permainan diketahui dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Nguyen Thi Domke (1991, dalam Thanh Huyen dan Khuat Thi Thu Nga (2003:9-10) didapatkan hasil bahwa guru yang diwawancarai melaporkan siswa-siswanya mempelajari kosa kata baru dengan lebih cepat dan mengingatnya dengan lebih baik ketika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan santai seperti melakukan permainan.

## **KESIMPULAN DAN IMPLIKASI**

### **Kesimpulan**

Kesimpulan penelitian tentang efektivitas guru dalam menggunakan metode permainan pada mata pelajaran IPA dikelas III SDN 110/1 Desa tenam Kabupaten Batanghari, meliputi beberapa indikator efektivitas yang diamati selama pembelajaran yaitu: pengorganisasian materi yang baik, komunikasi yang efektif, penguasaan dan antusiasme terhadap mata pelajaran, sikap positif terhadap siswa, pemberian nilai yang adil, keluwesan dalam pendekatan pembelajaran dan hasil belajar yang baik.

Dalam menyampaikan pembelajaran guru harus mampu dalam mengorganisasikan materi pembelajaran, menyesuaikan pembelajaran berdasarkan kemampuan siswa dan mudah dimengerti oleh siswa. Suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil baik, jika kegiatan



belajar mengajar tersebut dapat membangkitkan proses belajar, pembelajaran yang efektif terletak pada hasilnya. Maka dari itu suatu pembelajaran yang dapat dikatakan efektif apabila peserta didiknya mampu memenuhi batas minimal kompetensi yang telah dirumuskan oleh gurunya. Kesiapan guru dalam mengajar dan pemberian materi yang baik, juga merupakan indikator pengorganisasian yang baik. Pada kenyataannya, semua proses belajar tidak selalu berjalan dengan lancar. Ada siswa yang mengalami hambatan dalam proses penerimaan dan ada pula siswa yang mengalami kesulitan dalam proses penyimpanan.

### **Implikasi**

Guru agar senantiasa menerapkan metode-metode pembelajaran yang menantang siswa. Salah satunya tentang guru dalam menggunakan metode permainan. Ketika menerapkan metode pembelajaran kedalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), guru sebaiknya merumuskan kegiatan siswa. Kegiatan siswa dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dilihat efektifitasnya diakhir pembelajaran. Apabila guru menemukan hal yang belum sesuai guru harus melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran tersebut. Sehingga guru memberikan efek yang baik untuk siswa.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak/Ibu pengelola Jurnal Gentala Pendidikan Dasar PGSD FKIP Universitas Jambi atas kerjasamanya sehingga karya ilmiah ini dapat diterbitkan.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Ahmad. T. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Teras.
- Arikunto. S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*: Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Ayu, Lusi Dyah. 2012. The Use of Games in Teaching English at SMAN 2 Pare. State University of Malang. <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel12F52ED8757B2931EE9B7AE011A1263E5.pdf>
- Badudu. J.S. 2002. *Kamus Besar Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Budiyati. E. 2013. *Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Krogowan, Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2013/2014*.
- Bungin, Burhan. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Depdikbud. 2004. *Pedoman Perpustakaan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Faridah. 2015. Menjawab Tantangan Guru Masa Depan Melalui Peningkatan Kompetensi Sebagai Agen Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Huyen, Thanh., and dan Nga, Khuat Thi Thu. 2003. *Learning Vocabulary Through Games*. [http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:GEDzWCaLuqAJ:www.asian-efl-journal.com/dec\\_03\\_vn.pdf+&cd=2&hl=id&ct=clnk](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:GEDzWCaLuqAJ:www.asian-efl-journal.com/dec_03_vn.pdf+&cd=2&hl=id&ct=clnk)
- Jamil. S. 2013. *Guru Profesional*. Jogjakarta. A-Ruzz Media.
- Kawuryan.S.P. 2016. *Implementasi Metode Permainan Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*.
- Kunandar.2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Kyriacou. 2009. *Effective Teaching in School: Theory and Partice. Third edition*.United Kingdom: Nelson Thornes.
- Miarso. Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Penada Media.
- Muhammad. A. 2011. *Pengertian Metode Pembelajaran Permainan*. <Http://www.idtesis.com/metode-pembelajaran-permainan/>. Diakses tanggal 22 Juli 2016.
- Muhli. A. 2011. Efektivitas Pembelajaran. <Http://ahmadmuhli.com/2011/08/02/efektifitas-pembelajaran/>. Diakses tanggal 22 Juli 2016.
- Riduwan. 2007. *Variabel-variabel Penelitian*. Bandung. Cv Alfabrta.
- Saefudin. 2012. *Penerapan metode permainan menggunakan kartu kosakata Dalam pembelajaran bahasa inggris siswa kelas v*. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/284/166> Vol 1. No 2
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Susanto. E. 2009. *60 Games Untuk Mengajar, Membuka dan Menutup Pelajaran*. Yogyakarta: Lambung Kita.
- Suhandi, A., & Patonah, P. (2016). Pengaruh Penggunaan Metode Observasi dan Metode Diskusi pada Sifat-Sifat Benda Cair Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(2), 201-214. <https://doi.org/10.22437/gentala.v1i2.7113>
- Undang-undang.No. 14 Th. 2005. Tentang Guru dan Dosen.
- Uno. H. B. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Usman. U. M. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya