

ARTIKEL ILMIAH

**EFEKTIVITAS GURU DALAM MENGGUNAKAN
METODE PERMAINAN PADA MATA PELAJARAN IPA
DI KELAS III SDN 110/1 DESA TENAM
KABUPATEN BATANGHARI**

Diajukan Oleh:

RATNAWATI

NIM A1D112077



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2017

**EFEKTIVITAS GURU DALAM MENGGUNAKAN
METODE PERMAINAN PADA MATA PELAJARAN IPA
DI KELAS III SDN 110/1 DESA TENAM KABUPATEN BATANGHARI**

RATNAWATI

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi

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 Desa Tenam learning in accordance with the steps of learning game method.

Keywords: *Teacher Effectiveness, Game Methods, Science Lesson.*

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 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.

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.

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. Peneliti 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 pengelompokkannya 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 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

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.

Tabel 2. Kegiatan pengamatan dalam pelaksanaan pembelajaran

Aspek yang diamati		Pembelajaran		
Kegiatan pendahuluan		P1	P2	P3
Apersepsi dan motivasi				
1	Mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan pengalaman peserta didik atau pembelajaran sebelumnya	ya	ya	ya
2	Mengajukan pertanyaan menantang	tidak	tidak	tidak
3	Menyampaikan manfaat materi pembelajaran	tidak	tidak	tidak
4	Mendemonstrasikan sesuatu yng terkait dengan tema	ya	ya	ya
Penyampaian Kompetensi dan Rencana Kegiatan				
1	Menyampaikan kemampun yang akan dicapai peserta didik	tidak	tidak	tidak
2	Menyampaikan rencana kegiatan misalnya, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi	tidak	tidak	tidak
Kegiatan Inti				
Penguasaan Materi Pelajaran				
1	Kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran	ya	ya	ya
2	Kemampuan mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan Iptek dan kehidupan nyata	ya	ya	ya
3	Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dengan tepat	ya	ya	ya
4	Menyajikan materi secara sistematis (mudah kesulit, dari konkrit ke abstrak)	ya	ya	ya
Penerapan Strategi Pembelajaran yang Mendidik				
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	ya	ya	ya
2	Memfasilitasi kegiatan yang memuat komponen eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi	ya	ya	ya
3	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	ya	ya	ya
4	Menguasai kelas	tidak	tidak	tidak
5	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	ya	ya	ya
6	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	ya	ya	ya
7	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan	tidak	tidak	tidak
Metode Permainan				
1	Setiap anak yang ingin menjawab pertanyaan terlebih dahulu harus mengacungkan tangan	ya	ya	ya
2	Siswa tidak boleh menjawab pertanyaan sebelum mengacungkan tangan	tidak	ya	ya
3	Guru akan menunjuk siswa yang paling cepat mengacungkan	tidak	ya	ya

	tangan			
4	Setiap siswa yang menjawab pertanyaan mendapatkan nilai 100	ya	ya	ya
5	Permainan dimenangkan oleh siswa yang mendapat nilai tertinggi	ya	ya	ya
6	Guru memulai permainan dengan memberi teka-teki nama benda	ya	ya	ya
7	Menyajikan kegiatan peserta didik untuk berkomunikasi	ya	ya	ya
Pelibatan Pesert Didik dalam Pembelajaran				
1	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik melalui interaksi guru, peserta didik, sumber belajar	ya	ya	ya
2	Merespon positif partisipasi peserta didik	ya	ya	ya
3	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon peserta didik	ya	ya	ya
4	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif	ya	ya	ya
5	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar	ya	ya	ya
Penggunaan Bahasa yang Benar dan Tepat dalam Pembelajaran				
1	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar	ya	ya	ya
2	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar	ya	ya	ya
Penutup Pembelajaran				
1	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik	ya	ya	ya
2	Memberikan tes lisan atau tulisan	ya	ya	ya
3	Mengumpulkan hasil kerja sebagai bahan portofolio	tidak	tidak	tidak
4	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan kegiatan berikutnya dengan tugas pengayaan	tidak	tidak	tidak

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 gerkanya. 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.

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 antusias 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.

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

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang efektivitas guru dalam menggunakan metode permainan pada mata pelajaran IPA dikelas III SDN 110/1 Desa Tenam, secara umum dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPA di kelas III SDN 110/1 Desa Tenam guru telah efektif dalam menggunakan metode permainan. Hal tersebut berdasarkan indikator efektivitas guru, pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran metode permainan dengan sebut nama benda berdasarkan abjad. Hal tersebut dapat dilihat dari pengamatan terhadap langkah-langkah yang dilaksanakan oleh guru wali kelas III SDN 110/1 Desa Tenam dalam kegiatan proses pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. T. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Teras.
- Arikunto. S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*: Jakarta. PT Rineka Cipta.
- 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*.
- 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.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.

Susanto. E. 2009. *60 Games Untuk Mengajar, Membuka dan Menutup Pelajaran*. Yogyakarta: Lambung Kita.

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.