

ARTIKEL ILMIAH

**PENERAPAN TEKNIK *PICK UP CARDS GAME* UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPA DI KELAS VA
SDN 80/I RENGAS CONDONG
MUARA BULIAN**

Diajukan Oleh:

ANDYAH ROMADHANTI UTAMI

NIM A1D113079



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
JANUARI 2018**

**PENERAPAN TEKNIK *PICK UP CARDS GAME* UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPA DI KELAS VA
SDN 80/I RENGAS CONDRONG
MUARA BULIAN**

Andyah Romadhanti Utami

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi
aruandyah@gmail.com**

ABSTRAK

Based on the observation in VA SDN 80 / I Rengas Condong Muara Bulian class, that the lessons learned especially the science lesson are still many students who are less active during the learning process, do not pay attention to the teacher when explaining, the lack of student participation in group learning. The purpose of this study to determine the use of Pick Up Cards Game techniques in improving the student learning activity class VA SDN 80 / I Rengas Condong Muara Bulian. This research is a Classroom Action Research (PTK). Where every cycle includes planning, execution, observation, and reflection. This study was conducted from October 3 to October 12 of Lesson 2017/2018. Indicators of students' observation are observed (1) students participate in carrying out their learning tasks, (2) asking other students or teachers if they do not understand the problems faced, (3) seeking information needed to solve problems, (4) propose opinions, (5) established social relationships in carrying out learning activities. The results of this study indicate that student learning activity increase significantly in cycle I from 58.45% and then increase again in cycle II of 79.54% in active category. Increased liveliness is appropriate on the indicator. Researchers have used Pick Up Cards Game techniques in accordance with the planned so as to improve student learning activeness. Based on the results of observations in cycle II, then this research has been said successful because it has reached the predetermined success criteria. The conclusion of this research is Pick Up Cards Game technique can improve student learning activity on science learning in class of SD SDN 80 / I Rengas Condong Muara Bulian. Pick Up Cards Game techniques are included in a valid category to improve students' learning activities.

Keywords: *Student learning Activity and Pick Up Cards Game Technique*

PENDAHULUAN

Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar, maka perlu menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa aktif, kreatif dan inovatif dalam belajar. Seorang guru dituntut memiliki kemampuan untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar dan melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam proses belajar mengajar kemampuan berfikir siswa harus dikembangkan agar siswa dapat menguasai apa yang telah dipelajarinya.

Dalam teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon” (dalam Budiningsih, 2005:20). Dengan kata lain, siswa dikatakan telah belajar jika siswa tersebut dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya sebagai hasil interaksi antara masukan atau *input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *output* berupa respon.

Menurut Yamin (2007: 77) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berpikir kritis, dan dapat memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari. Guru dalam mengajar dapat menginovasikan pembelajaran sehingga

dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran.

Jenis kegiatan keaktifan peserta didik dalam proses belajar dapat dikelompokkan menjadi keaktifan jasmani dan keaktifan rohani, dimana bentuk dari kedua jenis keaktifan tersebut sangat beragam, diantaranya adalah: keaktifan panca indera, akal, ingatan, dan emosional. Faktor yang mempengaruhi keaktifan peserta didik dalam proses belajar adalah faktor internal (faktor dari dalam peserta didik) dan faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik).

Namun melalui proses wawancara dengan guru kelas VA mengatakan bahwa pembelajaran IPA siswa yang kurang memperhatikan saat guru menjelaskan, siswa sering keluar masuk kelas, siswa bermain, mengobrol, dan asik menggambar saat belajar. Jika dibuat pembelajaran berkelompok kebanyakan hanya satu atau dua siswa yang mengerjakan tugas sedangkan yang lain hanya sekedar mencantumkan nama.

Kemudian peneliti melakukan observasi menggunakan lembar observasi keaktifan siswa. Dari keseluruhan siswa yang berjumlah 22 orang siswa, dinyatakan aktif berdasarkan indikator yang telah diteliti adalah (1) siswa berpartisipasi dalam melaksanakan tugas belajarnya hanya 3 orang siswa atau 13,6%, (2)

bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi hanya 8 orang siswa atau 36,3%, (3) berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk mencari masalah hanya 7 orang siswa atau 31,81%, (4) siswa berani mengajukan pendapat hanya 2 orang siswa atau 9,09%, (5) terjalin hubungan sosial dalam melaksanakan kegiatan belajarnya hanya 5 orang siswa atau 22,7%.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu segera dicarikan solusinya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Salah satu teknik belajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA adalah teknik *pick up cards game*.

Menurut Arif dan Napitulu (dalam Chumi dan Charisyah, 2013: 52), Teknik *Pick Up Cards Game* dapat menciptakan keaktifan siswa di dalam kelas sebab menempatkan siswa dalam kelompok secara heterogen baik jenis kelamin maupun kemampuan untuk saling membantu dan bekerja sama dalam memecahkan masalah serta dapat menciptakan suasana yang kompetitif diantara siswa, sehingga setiap siswa berusaha lebih tepat dalam memilih jawaban dan cepat dalam meletakkan kartu jawaban ke depan kelas atau tempat yang telah disediakan. Teknik *Pick Up Cards*

Game dapat mewujudkan pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, mendorong siswa menyimak materi yang disampaikan guru dan dapat menjawab soal-soal atau pertanyaan yang diberikan. Siswa pun dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak membosankan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Chumi Zahroul F dan Charisyah Widya Y (2013) yang berjudul Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS Melalui Teknik *Pick Up Cards Game* di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember. Persentase klasikal aktivitas belajar siswa dari siklus I mengalami peningkatan sebanyak 9,36% menjadi 83,49% yang termasuk dalam kategori sangat aktif. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa Teknik *Pick Up Cards Game* berpengaruh positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Siswa dapat menerima dan memahami materi dengan mudah, pembelajaran tidak membosankan karena siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran secara berkelompok dan masing-masing kelompok bersaing dalam sebuah permainan untuk menjadi kelompok yang terbaik sehingga siswa memiliki semangat dalam pembelajaran tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *Pick Up Cards Game* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VA SDN 80/I Rengas Condong Muara Bulian dengan jumlah siswa 22 orang siswa yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan.

Pendekatan penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan atas dua siklus dimana setiap siklus merupakan rangkaian yang saling berkaitan.

Kegiatan observasi dimaksudkan untuk mengamati proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik *pick up cards game* di kelas VA SDN 80/I Rengas Condong Muara Bulian. Objek pengamatannya yaitu proses pembelajaran dan partisipasi murid dalam proses pembelajaran IPA melalui kerjasama dalam kelompok.

Lembar observasi guru ditunjukkan pada tabel 3.3.1 berikut:

Tabel 3.3.1 Lembar Observasi Aktivitas Guru (Lembar Keterlaksanaan RPP)

| No | Aspek yang Diamati | Deskripsi |
|----|---|-----------|
| 1. | Kegiatan Awal Guru mengucapkan salam. | |
| 2. | Guru mengajak semua siswa berdo'a. | |
| 3. | Guru mengecek kehadiran siswa. | |
| 4. | Guru memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. | |
| 5. | Guru melakukan apersepsi, yaitu : mengingatkan materi sebelumnya yang akan berkaitan dengan materi. | |
| 6. | Kegiatan Inti Pembelajaran Guru dan siswa bertanya jawab mengenai materi yang akan di | |

| No | Aspek yang Diamati | Deskripsi |
|-----|---|-----------|
| | ajarkan, serta memberikan permasalahan berdasarkan fenomena kehidupan sehari-hari. | |
| 7. | Guru menjelaskan materi.. | |
| 8. | Guru dan siswa bertanya jawab mengenai hal-hal yang belum dipahami oleh peserta didik. | |
| 9. | Guru membagikan siswa kedalam 5 kelompok yang beranggota 4-5 orang. | |
| 10. | Guru menjelaskan peraturan dalam kelompok, agar dapat melibatkan siswa aktif, serta memberikan bimbingan, memfasilitasi terjadinya interaksi antar siswa dalam kelompok maupun antara siswa dan guru. | |
| 11. | Guru menyiapkan lembar pertanyaan dan kartu jawaban serta kartu kosong | |
| 12. | Guru membagikan kartu kepada setiap kelompok yang berisi kartu jawaban dan kartu kosong. | |
| 13. | Guru memberikan intruksi agar siswa mencari jawaban yang cocok dengan soal tersebut, jika tidak menemukan kartu jawaban siswa boleh menuliskan jawabannya sendiri di kartu kosong. | |
| 14. | Setelah guru memberikan pertanyaan, perwakilan siswa memungut kartu jawaban yang dianggap benar. | |
| 15. | Perwakilan siswa dalam kelompok yang dapat memungut kartu jawaban dengan cepat dan benar mendapatkan nilai tertinggi.. | |
| 16. | Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. | |
| 17. | Kegiatan Penutup Guru memberikan evaluasi berupa soal. | |
| 18. | Guru dan siswa membuat kesimpulan. | |
| 19. | Guru menyampaikan pesan moral pembelajaran hari ini. | |
| 20. | Guru mengajak semua siswa berdo'a. | |

Lembar observasi siswa ditunjukkan pada tabel 3.3.2 berikut :

Tabel 3.3.2 Lembar observasi siswa

| No | Nama Siswa | Indikator yang diamati | | | | | Jumlah skor | Presentase (%) | Kriteria |
|-----------|------------|------------------------|---|---|---|---|-------------|----------------|----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| ...36 | | | | | | | | | |
| Jumlah | | | | | | | | | |
| Rata-Rata | | | | | | | | | |
| Kriteria | | | | | | | | | |

Adapun indikator yang diamati yaitu:

1. Siswa berpartisipasi dalam melaksanakan tugas belajarnya.
2. Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi.
3. Berusaha mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
4. Siswa berani mengajukan pendapat.
5. Terjalin hubungan sosial dalam melaksanakan kegiatan belajar..

Kegiatan dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data kegiatan proses pembelajaran kelas VA SDN 80/I Rengas Condong Muara Bulian.

Wawancara dilakukan peneliti saat pertama kali masuk ke kelas VA untuk mengetahui masalah yang ada di kelas VA yaitu dengan mewawancarai wali kelas VA Ibu Derita Gusnida, S.Pd.

Pada teknik analisis data peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Data observasi siswa menggunakan skala Linkert dengan kisaran kontinu dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.4.2 Skor lembar observasi siswa

| Skor | Keterangan |
|------|--------------|
| 1 | Tidak Aktif |
| 2 | Kurang Aktif |
| 3 | Aktif |
| 4 | Sangat Aktif |

Data yang diperoleh dari lembar observasi siswa akan diolah dengan rumus Purwanto (2014:207) sebagai berikut:

Persentaseaktifitas siswa

$$= \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya aktivitas siswa yang telah dihasilkan dari lembar observasi siswa tersebut diinterpretasikan dengan ketentuan yang dikemukakan sebagai berikut:

Tabel 3.4.3 skala presentase aktivitas siswa.

| Interval Presentase | Keterangan |
|---------------------|--------------|
| 0% - 20% | Tidak Aktif |
| 21% - 40% | Kurang Aktif |
| 41% - 60% | Cukup Aktif |
| 61% - 80% | Aktif |
| 81% - 100% | Sangat Aktif |

(Sumber: diadaptasi dari Riduwan, 2013:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dari siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan keaktifan siswa yang ditingkatkan melalui teknik *pick up cards game* pada siswa kelas VA SDN 80/I Rengas Condong Muara Bulian. Upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang dilakukan guru terdapat empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan setiap siklus yaitu pada siklus I dan siklus II guru menentukan serta menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, bahan ajar, dan media. Pada tahap pelaksanaan pada setiap siklus I dan siklus II dimana pada setiap

siklus dilakukan 2 kali pertemuan guru menerapkan langkah-langkah teknik *pick up cards game* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Pada tahap observasi guru mengamati sejauh mana keaktifan belajar siswa meningkat dengan cara guru mengisi lembar observasi keaktifan belajar siswa sesuai dengan indikator keaktifan siswa. Dengan dilakukannya tahapan observasi siswa, guru dapat mengetahui persentasi keaktifan belajar siswa disetiap siklus sehingga dapat dilihat apakah keaktifan belajar siswa pada setiap siklusnya sudah mencapai atau memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan peneliti.

Presentase keaktifan belajar siswa pada siklus I yaitu mencapai 58,45% dimana pada siklus I presentase keberhasilan kelas belum mencapai kriteria keberhasilan. Tahap terakhir adalah refleksi yaitu dengan menganalisis hasil observasi dan mengidentifikasi ketetapan tindakan yang harus dipertahankan, ditingkatkan atau diperbaiki, ditiadakan atau direnovasi. Hasil refleksi pada siklus I digunakan untuk memperbaiki tindakan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, ada beberapa yang ditemukan pada siswa dan guru, diantaranya; siswa masih suka ribut di kelas, ada siswa yang asik sendiri, guru yang belum menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan yang harus dipertahankan dan diperbaiki diantaranya keiatan guru yang dilaksanakan pada siklus I yang dilakukan 2 kali pertemuan yaitu dalam memberikan motivasi, dengan melakukan komunikasi kehadiran siswa dan ketepatan guru dalam menerapkan langkah-langkah teknik *pick up cards game*. Sedangkan kegiatan guru yang harus diperbaiki yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran karena pada siklus I pertemuan I guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran dan guru belum mempersiapkan secara matang untuk proses pembelajaran karena masih ada siswa yang tidak membawa alat/bahan untuk belajar. Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dan untuk meningkatkan siklus II, dilakukan perbaikan-perbaikan sebagai berikut; guru harus tetap mempertahankan kegiatan-kegiatan yang baik pada siklus I, guru harus menyampaikan tujuan pembelajaran, serta guru harus lebih mempersiapkan proses pembelajaran seperti dengan member tahu terlebih dahulu alat/bahan yang harus dibawa siswa untuk pembelajaran selanjutnya.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I. dimana presentase keberhasilan kelas pada siklus II adalah 79,54% / Aktif. Pada siklus II telah mencapai atau memenuhi kriteria

keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti yaitu 75%, sehingga penelitian pada siklus II dianggap sudah berhasil.

Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Keaktifan siswa

| No. | Nama | Siklus I | | Siklus II | |
|--------------------------------------|------|--------------------|-------------------------------------|--------------------|-------------------------------------|
| | | Nilai | Predikat | Nilai | Predikat |
| 1 | AS | 42.5 | CA | 62.5 | A |
| 2 | AZ | 65 | A | 95 | SA |
| 3 | AP | 57.5 | CA | 67.5 | A |
| 4 | AF | 55 | CA | 90 | SA |
| 5 | BATE | 57.5 | CA | 85 | SA |
| 6 | E | 30 | KA | 52.5 | CA |
| 7 | FA | 57.5 | CA | 82.5 | SA |
| 8 | GZ | 75 | A | 90 | SA |
| 9 | JY | 80 | A | 92.5 | SA |
| 10 | KMS | 65 | A | 85 | SA |
| 11 | LPH | 57.5 | CA | 70 | A |
| 12 | MAW | 52.5 | CA | 82.5 | SA |
| 13 | MAS | 57.5 | CA | 70 | A |
| 14 | MAMM | 57.5 | CA | 70 | A |
| 15 | MR | 65 | A | 90 | SA |
| 16 | N | 77.5 | A | 95 | SA |
| 17 | NGP | 55 | CA | 85 | SA |
| 18 | RI | 52.5 | CA | 75 | A |
| 19 | RFF | 65 | A | 90 | SA |
| 20 | SQ | 70 | A | 90 | SA |
| 21 | HM | 42.5 | CA | 60 | CA |
| 22 | MZ | 47.5 | CA | 70 | A |
| Jumlah | | 1285 | Tidak Aktif = 0 Kurang Aktif = 1 | 1750 | Tidak Aktif = 0 Kurang Aktif = 0 |
| Rata-rata | | 58,4 | Cukup Aktif = 13 | 79,54 | Cukup Aktif = 2 |
| Persentase Keaktifan secara Klasikal | | 58,45 % (Cukup) | Aktif = 8 Sangat Aktif = 0 | 79,54 % (Aktif) | Aktif = 7 Sangat Aktif = 13 |

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VA pada muatan pelajaran IPA, peneliti menggunakan teknik *pick up cards game* dalam proses pembelajaran. Dengan cara melakukan perencanaan terlebih dahulu yaitu memasukkan langkah-langkah teknik *pick*

up cards game di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), selanjutnya peneliti melakukan pengamatan terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I didapat hasil keaktifan siswa sebesar 58,4% (Cukup Aktif). Untuk itu peneliti dan guru kolaborasi melakukan refleksi yaitu melaksanakan semua rencana kegiatan yang telah dibuat sebelumnya, membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, menggunakan pendekatan pembelajaran, sebagai perbaikan pada siklus II. Pada siklus II didapat hasil sebesar 79,54%, dengan demikian keaktifan di kelas VA sudah dapat dikatakan aktif dan penelitian telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan/siswa yang dianggap memiliki masalah keaktifan telah menjadi aktif dalam belajar.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan teknik *pick up cards game* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran IPA di kelas VA SDN 80/I Rengas Condong Muara Bulian.

Dalam menggunakan teknik *pick up cards game* sebaiknya guru lebih memperhatikan siswa agar tidak ada kemungkinan siswa yang telah memungut kartu jawaban akan memungut kembali, sehingga masing masing siswa dalam

anggota mendapatkan giliran memungut kartu.

PUSTAKA RUJUKAN

A.M, Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rajawali Pers.

Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, S. B. dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hakim, Ly. 2011. *Learning Theory And Models/* [online]. Tersedia: <http://learningmodels.blogspot.com/2011/04/teknik-pick-up-cards-game.html>.

Ningsih, Diah. M. 2012. *Metode Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Teknik Pick Up Cards Game*. [online]. Tersedia: <http://diahmaulisningsih.blog.fkipuir.cjb.net/>.

Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Puspitasari, J. 2011. *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Tokoh-Tokoh Yang Mempertahankan Kemerdekaan Melalui Metode Cooperative Learning Dengan Teknik Pick Up Cards Game Kelas V SDN Tegaldlimo Banyuwangi*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.

Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Setiani, A. dan Priansa, D. J. 2015. *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran: Cerdas, Kreatif, Dan Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.

Yamin, M. 2007. *Profesionalisme Guru & Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada.

Zahroul, C. dan Widya, C. 2013. *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran IPS*

Melalui Teknik Pick Up Cards Game Di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember. Skripsi. Jember: Universitas Jember.

Zaini, H. dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.