

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PADA PELAJARAN IPA DENGAN METODE GAME PARASUT ILMU PLUS DI KELAS IIIB SDLBN KEDUNGKANDANG MALANG

Setiawan, S.Pd¹⁾

ABSTRAK: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran IPA dengan metode Game Parasut Ilmu Plus di kelas III B SDLBN Kedungkandang Malang, pada semester II tahun pelajaran 2012-2013 dengan jumlah siswa 4 orang dimana prestasi belajar siswa perlu ditingkatkan. Metode belajar yang digunakan adalah Metode Game Parasut Ilmu Plus. Metode Game Parasut Ilmu Plus adalah metode kegiatan belajar mengajar dengan mengajak siswa bermain dengan game yang berbentuk parasut ilmu plus. Metode Game Parasut Ilmu Plus diambil dari parasut ilmu yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan logika/ matematika dalam buku Strategi dan Proyek Pembelajaran Aktif. Metode Parasut Ilmu Plus ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini berlangsung 3 siklus dengan mengobservasi prestasi belajar siswa dengan memberikan tes dan observasi praktek game parasut ilmu di tiap siklusnya. Data yang dikumpulkan dengan tehnik observasi, catatan lapangan berupa nilai tes, observasi dan dokumentasi. Adapun Indikator untuk siswa yang dinyatakan memiliki prestasi belajar adalah siswa yang mendapat nilai diatas nilai rata-rata sebelumnya pada setiap observasi dan tes formatif. Prestasi belajar siswa dikatakan meningkat jika presentase masing-masing kegiatan mencapai nilai rata-rata 75 atau lebih dan sebaliknya dinyatakan tidak meningkat jika kurang dari 75. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa meningkat dengan menggunakan Metode Game Parasut Ilmu Plus, hal ini dibuktikan dengan presentase rata-rata hasil observasi prestasi belajar siswa dengan hasil tes formatif dan observasi rata-rata hasilnya 84 (ada peningkatan sebelumnya).

Kata Kunci: Prestasi Belajar, Metode Game Parasut Ilmu Plus

Pendahuluan

Pada awal kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPA sudah mampak ada masalah dari prestasi belajar siswa yang ada di raport semester I rata-rata nilai siswa pada mata pelajaran IPA 75 % dibawah rata-rata KKM.Maka pada awal

¹⁾Setiawan, S.Pd merupakan staf pengajar di *SDLBN Kedungkandang Malang*

semester II ini pada materi energi dan perubahannya siswa menemui banyak kesulitan antara lain saat guru menyampaikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi awal yang sudah disampaikan jawaban siswa banyak yang salah dan siswa kelihatan kurang bersemangat saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Sebagai guru pada Pendidikan Luar Biasa khususnya jurusan Tunarungu selalu berusaha untuk dapat meningkatkan prestasi belajar, sehingga siswa tidak kesulitan dan senang atau bersemangat saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dalam memberikan pembelajaran untuk siswa Tunarungu sangat diperlukan adanya banyak berbuat dengan peragaan, permainan, berbicara atau berisyarat, bercerita dan bertanya jawab. Hal tersebut juga diperlukan pada mata pelajaran IPA, agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dapat berkembang dengan baik. Dengan metode Game Parasut Ilmu Plus ini diharapkan siswa dapat mengerjakan soal-soal IPA dengan cara lain bervariasi seperti berbuat dengan peragaan, permainan, berbicara atau berisyarat, bercerita dan bertanya jawab.

Berdasarkan dokumentasi daftar nilai sumatif yang ada pada semester II pada pelajaran IPA di Kelas II siswa terdapat 50% yang tidak tercapai KKM dan nilai rata-rata pun tidak mencapai 7,0. Hal ini perlu ditempuh suasana pembelajaran yang lebih menarik dan dapat memenuhi modalitas belajar siswa. Dalam setiap pembelajaran, penulis mengharapkan agar siswa memiliki kreativitas yang tinggi dan sekaligus dapat meningkatkan prestasi belajar pada Pelajaran IPA siswa dapat berkembang dengan baik sehingga memperoleh hasil belajar yang baik pula.

Atas dasar itulah penulis merencanakan pembelajaran inovatif yang diduga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dengan berbantuan komunikasi total atau komtal merupakan konsep yang bertujuan mencapai komunikasi yang efektif antara sesama tunarungu dengan masyarakat luas dengan menggunakan media berbicara, membaca bibir, mendengar dan berisyarat secara terpadu (Lukman Hakim dkk; 2001) dan dipadukan dengan metode game parasut plus. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar pada Pelajaran IPA siswa berkembang dengan baik.

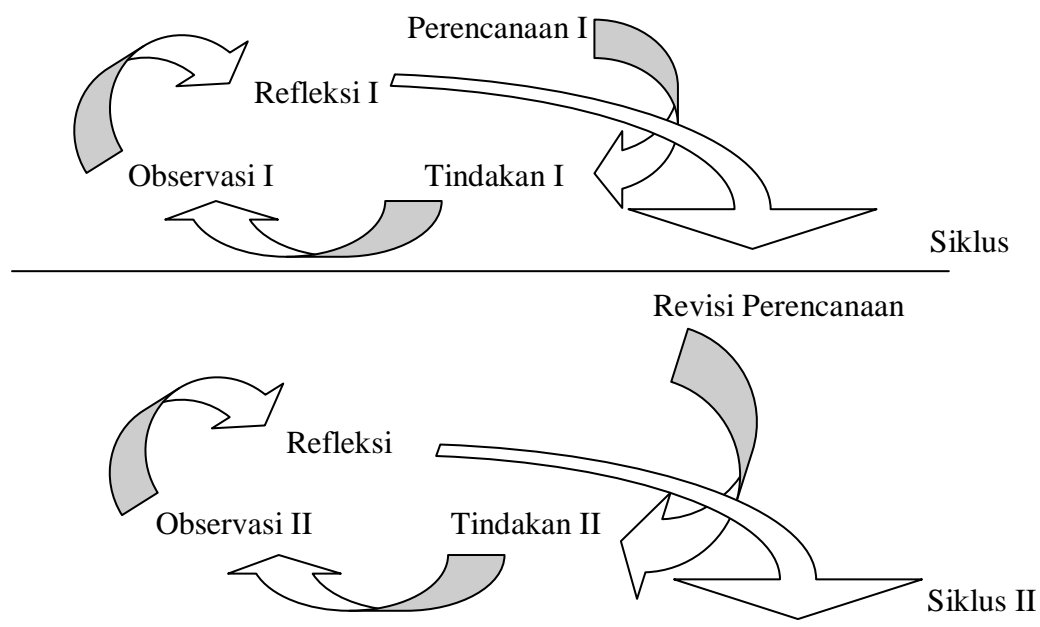
Menurut (Dra. S. Widiastuti, Drs. Ali K.) Metode (method) artinya cara. Menurut (James Bellanca, 2011) Aktivitas dalam Parasut Ilmu bertujuan

untuk memanfaatkan pengetahuan-pengetahuan yang telah didapat sebelumnya sambil meneruskan unit bahasan atau pelajaran baru. Sedangkan Plus Menurut (Dra. S. Widiastuti, Drs. Ali K.) artinya tambahan, lebih. Pembelajaran dengan menggunakan Metode Game Parasut Ilmu Plus adalah pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan Metode Game Parasut Ilmu Plus adalah metode yang menggabungkan antara metode berbuat dengan peragaan, permainan, berbicara atau berisyarat, bercerita dan bertanya jawab dengan bantuan media parasut ilmu.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Peneliti Tindakan Kelas karena penulis ingin meningkatkan kualitas pembelajaran secara khusus. Dalam hal ini penulis ingin meningkatkan prestasi belajar pada Pelajaran IPA dengan Metode Game Parasut Plus di Kelas IIIB SDLBN Kedungkandang Malang. Kegiatan penelitian ini dilakukan dengan mengikuti alur pokok dari siklus I ke siklus II.

Prosedur pelaksanaan penelitian adalah seperti diagram berikut:



Data penelitian ini dikumpulkan dengan tehnik pengamatan / observasi dan nilai tes formatif di tiap siklusnya.

1. Tehnik pengamatan/ observasi digunakan untuk menilai kgiatan siswa saat membuat parasut Ilmu yang ditugaskan guru dan saat melakukun permainan parasut ilmu secara kelompok di tiap siklusnya.

2. Tehnik tes formatif digunakan untuk menilai peningkatan prestasi belajar dengan menilai ketepatan pada saat melakukan permainan parasut Ilmu dan saat menjawab soal tes yang diberikan baik secara kelompok maupun individu.

Analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif berdasar hasil observasi dan prestasi belajar.

Hasil Dan Pembahasan

Pada siklus pertama ini guru menggunakan metode Game parasut ilmu plus , siswa mengerjakan soal IPA khususnya dalam hal memahami berbagai cara gerak benda, hubungannya dengan energi dan sumber energi. Hasilnya dapat dilihat dalam Tabel 1.

1. Hasil Pembelajaran Siklus I

- a. Hasil Observasi dan Tes formatif pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1 Hasil Observasi Pratek Game Parasut Ilmu Plus kelas III B Siklus I

NOMOR			Indikator				Jumlah	Nilai
Urut	Induk	Nama	1	2	3	4		
1.	101	Veve Yolanda	3	3	3	2	11	55
2.	102	Erly Aprilia.	2	2	2	2	8	40
3.	108	Galuh Aprillia	3	2	2	3	10	50
4.	109	Novian Pemembahan	3	2	2	2	9	45
Jumlah			11	9	9	9	38	190

Keterangan Indikator:

1. Jawaban yang tepat
2. Efisien waktu
3. Penggunaan media saat melakukan permainan parasut ilmu
4. Pemahaman materi

Skala Penilaian:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat kurang

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah pencapaian}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Skor maksimal

Nilai rata-rata yang diperoleh pada hasil observasi adalah 47,5 , dapat diartikan bahwa Pratek game parasut Ilmu Plus siswa sangat perlu untuk ditingkatkan

Tabel 2 Hasil Tes Formatif I

NOMOR		Nama	Ulangan Harian/Formatif			
Urut	Induk		1	2	3	Rata2
1.	101	Veve Yolanda	60			
2.	102	Erly Aprilia.	53			
3.	108	Galuh Aprillia	65			
4.	109	Novian Pemembahan	53			
JUMLAH			231			
Rata-rata			57,75			

Nilai rata-rata yang diperoleh pada hasil tes formatif adalah 57,75 , dapat diartikan bahwa prestasi belajar IPA khususnya dalam hal memahami berbagai cara gerak benda, hubungannya dengan energi dan sumber energi, siswa sangat perlu untuk ditingkatkan

2. Hasil Penelitian Siklus II

Setelah Guru mengenalkan pada siswa metode belajar baru dengan metode game parasut ilmu plus , dengan berbantuan media parasut ilmu berupa, kartu-kartu indeks, tabel-tabel dan gambar atau foto. Siswa mengerjakan soal-soal IPA khususnya dalam hal memahami berbagai cara gerak benda, hubungannya dengan energi dan sumber energi. Hasil Observasi dan Tes formatif II dan pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 Hasil Observasi Pratek Game Parasut Ilmu Plus kelas III B Siklus II

NOMOR			Indikator				Jumlah	Nilai
Urut	Induk	Nama	1	2	3	4		
1.	101	Veve Yolanda	4	3	4	4	15	75
2.	102	Erly Aprilia.	3	3	3	2	11	55
3.	108	Galuh Aprillia	4	3	4	3	14	70
4.	109	Novian Pemembahan	4	3	3	3	13	65
Jumlah			15	12	14	12	53	265

Keterangan Indikator:

1. Jawaban yang tepat
2. Efisien waktu

3. Penggunaan media saat melakukan permainan parasut ilmu

4. Pemahaman materi

Skala Penilaian:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat kurang

Skor = $\frac{\text{Jumlah pencapaian}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

Nilai rata-rata yang diperoleh pada hasil observasi adalah 66,25, dapat diartikan bahwa, Pratek Game Parasut Ilmu Plus kelas III B masih perlu untuk ditingkatkan.

Tabel 4 Hasil Tes Formatif II

NOMOR		Nama	Ulangan Harian/Formatif			
Urut	Induk		1	2	3	Rata2
1.	101	Veve Yolanda		80		
2.	102	Erly Aprilia.		75		
3.	108	Galuh Aprillia		80		
4.	109	Novian Pembahasan		85		
JUMLAH				320		
Rata-rata				80		

Nilai rata-rata yang diperoleh pada hasil tes formatif adalah 80 dapat diartikan bahwa prestasi belajar siswa sudah baik tapi masih perlu untuk ditingkatkan dengan memberian latihan latihan soal.

3. Hasil Pembelajaran Siklus III

Guru mengingatkan pada siswa cara atau praktek Game Parasut Ilmu Plus kelas III B dengan metode Game Parasut Ilmu Plus, siswa mengerjakan soal-soal IPA. Tes formatif III dan observasi pada siklus III dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5 Hasil Observasi Pratek Game Parasut Ilmu Plus kelas III Siklus III

NOMOR			Indikator				Jumlah	Nilai
Urut	Induk	Nama	1	2	3	4		
1.	101	Veve Yolanda	5	4	4	4	17	85
2.	102	Erly Aprilia.	3	4	3	3	13	65
3.	108	Galuh Aprillia	5	4	4	4	17	85

4.	109	Novian Pemembahan	5	4	4	4	17	80
Jumlah			18	16	15	15	64	315

Keterangan Indikator:

1. Jawaban yang tepat
2. Efisien waktu
3. Penggunaan media
4. Pemahaman materi

Skala Penilaian:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat kurang

Skor = $\frac{\text{Jumlah pencapaian}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

Nilai rata-rata yang diperoleh pada hasil observasi adalah 78,75 , dapat diartikan bahwa ketrampilan operasi hitung siswa ada peningkatan yang cukup baik.

Tabel 6 Hasil Tes Formatif III

NOMOR		Nama	Ulangan Harian/Formatif			Rata2
Urut	Induk		1	2	3	
1.	101	Veve Yolanda			90	
2.	102	Erly Aprilia.			75	
3.	108	Galuh Aprillia			90	
4.	109	Novian Pemembahan			90	
JUMLAH					345	
Rata-rata					86,25	

Nilai rata-rata yang diperoleh pada hasil tes formatif adalah 86,25 dapat diartikan bahwa ketrampilan operasi hitung siswa sudah baik ada peningkatan dari hasil yang sebelumnya.

Dari hasil pelaksanaan yang telah diperoleh yaitu pelaksanaan pembelajaran siklus I, siklus II, siklus III, diperoleh data yang tertera pada Tabel 7

Tabel 7 Hasil Pelaksanaan Pembelajaran

No.	Pelaksanaan Pembelajaran	Nilai			Rata-rata
		Tes	Observasi	Jumlah	
1.	Siklus I	57,75	47,5	105,25	53

2.	Siklus II	80	66,25	146,25	73,1
3.	Siklus III	86,25	78,75	165	82,5

Evaluasi Kebermafaatan Metode Game Parasut Ilmu Plus

Dari hasil penelitian tindakan kelas, guru tahu manfaat Metode Game Parasut Ilmu Plus antara lain:

- Bagi siswa menjadi terampil melakukan permainan parasut ilmu plus dan dapat mengerjakan soal IPA khususnya dalam hal memahami berbagai cara gerak benda, hubungannya dengan energi dan sumber energi, sehingga prestasi belajarnya meningkat dari siklus ke siklus berikutnya.
- Siswa menjadi senang mengerjakan soal IPA karena mendapat cara baru mengerjakan soal yang lebih mudah, cepat dan dapat menggunakan media parasut ilmu untuk Memahami berbagai cara gerak benda, hubungannya dengan energi dan sumber energi.
- Menambah perbendaharaan metode dan media pembelajaran yang berguna untuk menyelesaikan soal IPA yang berhubungan dengan memahami berbagai cara gerak benda, hubungannya dengan energi dan sumber energi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya diambil kesimpulan sebagai berikut : Penggunaan metode Game Parasut Ilmu Plus dapat meningkatkan prestasi belajar pada pelajaran IPA siswa kelas III B SDLB Negeri Kedungkandang Malang

Daftar Pustaka

Admin. 2010. <http://belajarpsikologi.com/pengertian-prestasi-belajar/>(diakses tanggal 29 juli 2012)

Ahmadi, Abu, Widodo Supriyono. 2004. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta

Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Standar Isi, Standar Kompetensi Lulusan, dan Panduan Menyusun KTSP Tunarungu (B). Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah (Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa)

- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tunarungu (B). Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah (Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa)
- Haryanto. 2007. SAINS untuk Sekolah Dasar Kelas III. Jakarta: Erlangga
- <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2120773-pengertian-mata-pelajaran-ipa/#ixzz223K7WQZm>, (diakses tanggal 29 juli 2012)
- James Bellanca. 2011 *200+ Strategi dan Proyek Pembelajaran Aktif untuk Melibatkan Kecerdasan Siswa*. Jakarta: PT Indeks
- Mulyasa, H.E. 2009. Implementasi Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan : Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah. Jakarta: Bumi Aksara
- Poerwadarminta, W.J.S. 1984. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: PN Balai Pustaka
- Rosa Kemala, 2006, Jelajah IPA untuk Kelas III SD
- BSNP. 2007 *Model Penilaian Kelas*. Jakarta: Depdiknas
- Prayitno, Elida. 1989. *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta: P2LPTK
- Sutirjo. 2008. *Menulis PTK Senikmat Minum Teh*. Malang: UM
- Hakim Lukman . Dkk. 2001. *Kamus Sistem Isyarat Bahasa Indonesia*. Depdiknas. Jakarta
- Poerwadarminta W.J.S.1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Depdikbud. PN Balai Pustaka. Jakarta
- Wibawa, Basuki. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. DirjenTenaga KependidikanDirjenDikdasmen Depdiknas: Jakarta