

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban kelas V SDN 29 Siguntur Muda Kecamatan Koto XI Tarusan

Maidarly^{1*}¹ SDN 29 Siguntur Muda Koto XI tarusan

Article Info:

Accepted 22 April 2018

Published Online 21 Mei 2018

© IICET Journal Publication, 2018

Abstract

This research is motivated by activity and result of study IPA, especially biology which still low. Of the 23 students of class V, only nine complete learners and 29 students are not complete in achieving Minimum Exhaustiveness Criteria (KKM) on science learning in SDN. 29 Siguntur Muda Koto XI Tarusan. This is because students are less like learning science. This research is a Classroom Action Research (PTK) using the cooperative learning model type play answer. In this, studies are class V learners who numbered 23 students. Based on data analysis, it can be concluded that the use of cooperative learning model type of play answers can improve the activity and learning outcomes of science student's class V SDN. 29 Siguntur Muda Koto XI Tarusan.

Keywords: IPA, biology, classroom action research (PTK) .

This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Indonesian Counselor Association (IKI).

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan dan dipelajari di SD adalah IPA. Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya penekanan pada pemberian pengalaman langsung untuk pengembangan potensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan. IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat di amati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. Oleh karena itu, IPA adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati.

*Guru SDN 29 Siguntur Muda Koto XI tarusan

Diknas mengemukakan, “Pembelajaran IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam semesta secara sistematis, bukan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa hasil saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung memecahkan suatu masalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjelajahi alam sekitar secara ilmiah.”

Semua kerusakan akibat ulah manusia mestinya akan dirasakan oleh mereka sendiri. Bila ini yang terjadi, maka akan sangat banyak musibah yang akan menimpa mereka. Tetapi Allah sangat pengasih dan penyayang pada makhluk, sehingga bencana yang menimpa mereka sebagai akibat perbuatannya sendiri hanya sebagian saja. Inilah yang ditegaskan pada ayat di atas. Dengan demikian, tidak seluruh akibat buruk dari perusakan alam menimpa manusia. Sebagian dari akibat negatif itu, telah dinetralisir alam sehingga tidak menimpa manusia. Diantara yang terjadi adalah disiapkannya sistem alamiah yang memulihkan kerusakan alam. Seandainya Allah tidak menyiapkan proses alamiah seperti ini, niscaya seluruh lingkungan akan rusak dan manusia tidak akan dapat lagi memanfaatkannya. Akibat selanjutnya dari semua kerusakan alam itu adalah kehancuran manusia dan makhluk lain.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan pendidik dalam menciptakan pembelajaran IPA lebih baik adalah dengan mengupayakan menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan melalui penggunaan model yang bervariasi. Terwujudnya proses belajar yang efektif dan efisien tidak dapat ditentukan oleh materi pelajaran tetapi juga sangat ditentukan oleh ketetapan dalam memilih dan menggunakan model dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan model yang bervariasi dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA di SD sebaiknya tidak diajarkan melalui ceramah atau pemberian tugas saja, akan tetapi diajarkan dengan berbagai model pembelajaran yang lain. Model pembelajaran yang digunakan sebaiknya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan IPA dan ruang lingkungannya. Masalah-masalah yang dihadapi akan dapat diatasi melalui proses berfikir menemukan jawaban sehingga memperoleh pengalaman yang dapat diimplementasikan di dalam kehidupan.

Kenyataan di lapangan berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas V SDN. 29 Siguntur Muda Kecamatan Koto XI Tarusan pada tanggal 03 Januari 2017 dan 5 Januari 2017. Dalam melaksanakan proses pembelajaran IPA: 1) Kurang menyenangi pembelajaran IPA, 2) Dalam pembelajaran peserta didik banyak yang meribut, 3) Tidak memperhatikan pendidik, 4) Sering keluar masuk kelas, 5) Banyak peserta didik yang tidak mau mengerjakan latihan, 6) Diam saat pendidik bertanya atau lebih banyak menjadi pendengar pendidik, 7) Model pembelajaran yang digunakan pendidik masih kurang bervariasi, 8) Sewaktu pendidik mengadakan diskusi kelompok, hanya beberapa orang yang aktif dalam diskusi tersebut, selebihnya mereka banyak bermain-main saat diskusi dilaksanakan.

Keadaan ini dapat mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien serta berdampak pada peserta didik yang terlihat kurang bersemangat selama pembelajaran. Kenyataan ini tidak sesuai dengan yang seharusnya, karena untuk anak jenjang SD hal yang harus diutamakan adalah bagaimana mengembangkan rasa ingin tahu dan daya berfikir kritis mereka terhadap suatu masalah serta kegiatan pembelajaran dengan memfokuskan pada pengembangan keterampilan proses sains peserta didik. Pada akhirnya, keadaan semacam ini menyebabkan permasalahan masih rendahnya hasil belajar IPA yang diperoleh peserta didik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan Ujian Akhir Semester (UAS) peserta didik masih banyak dibawah KKM.

Dari 23 orang peserta didik kelas V hanya 9 orang peserta didik atau sebesar 39% di atas KKM dan 29 orang peserta didik atau sebesar 61% di bawah KKM. Sementara KKM yang ditetapkan di SDN. 29 Siguntur Muda Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan ini adalah 73. Hal ini menunjukkan masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Keadaan seperti ini, tentu sangat mengkhawatirkan karena dapat menyebabkan suasana belajar menjadi tidak menyenangkan, kurangnya aktivitas peserta didik dalam belajar, sehingga hasil belajar peserta didik rendah. Maka salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe bermain jawaban, karena penggunaan model kooperatif tipe bermain jawaban akan membutuhkan rasionalitas peserta didik dalam berfikir dan bertindak.

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Menurut Johnson dan Johnson, pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil. Peserta didik belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang berkelompok. Selanjutnya, menurut Lie, sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Pelaksanaan model kooperatif dibutuhkan kemauan dan kemampuan serta kreatifitas pendidik dalam mengelola lingkungan kelas. Sehingga dengan menggunakan model ini pendidik bukannya bertambah pasif, tapi harus menjadi bertambah aktif terutama saat menyusun rencana pembelajaran secara matang, pengaturan kelas saat pelaksanaan, dan membuat tugas untuk dikerjakan peserta didik bersama dengan kelompoknya. Di samping itu, pendidik juga berperan dalam menyediakan sarana pembelajaran, agar suasana belajar tidak monoton dan membosankan. Dengan kreativitasnya, pendidik dapat mengatasi keterbatasan sarana sehingga tidak menghambat suasana pembelajaran di kelas.

Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban adalah bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat two way traffic. Sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara pendidik dan peserta didik. Jadi melalui model pembelajaran tersebut, peserta didik dapat mengembangkan keaktifannya dalam pemecahan masalah melalui bimbingan pendidik. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban dalam pembelajaran IPA di SD dapat memberikan komunikasi langsung dan pengalaman nyata bagi peserta didik dalam pembelajaran IPA dan juga merupakan salah satu solusi yang diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPA di SD.

Alasan dipilihnya model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban karena model ini sesuai dengan hakikat IPA, yaitu IPA sebagai produk, IPA sebagai proses dan IPA sebagai sikap. Model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban akan memberikan kesempatan peserta didik untuk mencari pengalaman langsung tentang materi, mengikuti proses, terlibat aktif, meningkatkan kemauan dalam mengerjakan latihan, menganalisis, dan menarik kesimpulan sendiri tentang suatu objek, keadaan atau proses tertentu. Dapat mendorong peserta didik di SD belajar secara aktif, menemukan konsep-konsep IPA untuk diri mereka sendiri. Tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban ini adalah agar peserta didik mampu menyimpulkan fakta-fakta, informasi atau data yang diperoleh, sehingga dapat menjadikan suatu pembelajaran IPA yang bermakna bagi peserta didik di SD.

Berdasarkan hal di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA dengan Penerapan Model Kooperatif Tipe Bermain Jawaban di Kelas V SDN. 29 Siguntur Muda Kecamatan Koto XI Tarusan”

METODOLOGI PENELITIAN

Adapun tujuan yang dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik di kelas V dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban. Subjek dalam penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik kelas V berjumlah 23 orang. Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah PTK. Jenis penelitian ini mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat situasi nyata peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK.

Prosedur Penelitian

1. Perencanaan

a. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklus mempunyai materi tersendiri yang diambil berdasarkan kompetensi yang dituntut dalam kurikulum. Fokus tindakan pada pada setiap siklus berupa penerapan model kooperatif tipe bermain jawaban dalam pembelajaran IPA tentang materi proses pelapukan batuan di kelas V SDN. 29 Siguntur Muda Kecamatan Koto XI Tarusan.

b. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilaksanakan sejalan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini adalah data tentang aktivitas peserta didik, pendidik dan catatan lapangan yang muncul pada setiap pembelajaran. Dalam kegiatan ini pendidik dan peneliti berusaha mengamati dan mendokumentasikan semua indikator dari perubahan yang terjadi, baik disebabkan oleh tindakan yang terencana maupun dampak intervensi dari pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe bermain jawaban. Pengamatan ini dilakukan secara terus menerus mulai dengan siklus 1 sampai dengan siklus 2. Hasil pengamatan ini kemudian didiskusikan dengan pendidik dan diadakan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya.

c. Refleksi

Refleksi diadakan setiap satu tindakan terakhir. Langkah selanjutnya, dilaksanakan tindakan yang disertai dengan observasi dan penilaian hasil belajar peserta didik, selanjutnya diadakan refleksi kembali terhadap hal-hal yang telah terjadi. Tindakan berikutnya dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan. Data-data pelaksanaan tindakan terdahulu sudah tertuang dalam catatan observasi. Pada tahap refleksi, usahakan menemukan masalah atau keunggulan yang telah dilakukan pertama tadi. Hasil penelitian juga perlu dimanfaatkan untuk merefleksikan dan menemukan formula perbaikan tindakan.

Data dan Sumber Data

a. Data Penelitian

Data penelitian ini dikumpulkan dari hasil observasi, hasil tes, dan dokumentasi yang berhubungan dengan perencanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban, dan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban pada peserta didik kelas V SDN. 29 Siguntur Muda Kecamatan Koto XI Tarusan.

b. Sumber data

Sumber data penelitian adalah proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi kegiatan pembelajaran. Data diperoleh dari subjek yang diteliti yaitu pendidik dan peserta didik kelas V SDN. 29 Siguntur Muda Kecamatan Koto XI Tarusan.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif yaitu berhubungan dengan hasil pengamatan/observasi, sedangkan analisis data kuantitatif berkaitan dengan hasil belajar peserta didik, untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik.

Indikator Keberhasilan

Sebagai indikator keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik dalam penelitian ini adalah meningkatnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik dapat dikatakan meningkat hasil belajarnya jika indikator keberhasilan telah terpenuhi. Indikator aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik memperoleh nilai \geq dengan nilai KKM yaitu 73.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Dari hasil observasi yang didapat menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik. Digunakan untuk melihat proses dan perkembangan aktivitas yang terjadi selama pembelajaran. Hasil observasi *observer* terhadap aktivitas peserta didik dapat dilihat dalam pembelajaran. Hal ini dilihat dari persentase rata-rata aktivitas peserta didik pada table 4.11 berikut:

Tabel 4.11 Perbandingan aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II

No	Indikator Aktivitas Peserta didik	Rata-rata Persentase			
		Siklus I	Kategori	Siklus II	Kategori
A	Berdiskusi dengan anggota kelompok	58,7 %	Cukup	80,5%	Baik Sekali
B	Menjawab pertanyaan pendidik	52,2 %	Kurang	80,5%	Baik Sekali
C	Menanggapi pertanyaan	45,7 %	Cukup	80,5%	Baik Sekali
D	Memperhatikan penjelasan pendidik	52,6 %	Kurang	76,2%	Baik
E	Menghargai pendapat kelompok lain	54,4%	Cukup	78,3%	Baik
F	Mengerjakan LKPD	71,8%	Baik	91,6%	Baik Sekali
	Rata-rata	55,9%	Kurang	81,7%	Baik Sekali

Berdasarkan tabel 4.11 di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban yang dilaksanakan dapat terjadi peningkatan aktivitas peserta didik. Hal ini terbukti dari kenaikan rata-rata persentase untuk masing-masing indikator keberhasilan aktivitas peserta didik yang telah ditetapkan.

Peningkatan Pelaksanaan Pembelajaran oleh Pendidik Siklus I dan Siklus II

Persentase rata-rata pelaksanaan pembelajaran aspek pendidik terjadi peningkatan melalui model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 4.12 Persentase Pelaksanaan Pembelajaran IPA oleh Pendidik melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bermain Jawaban pada Siklus I dan Siklus II

Pertemuan	Siklus			
	I	Kategori	II	Kategori
1	61,1%	Cukup	83,3%	Baik Sekali
2	72,2%	Baik	94,4%	Baik Sekali

Dari tabel 4.12 dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran aspek pendidik. Hal ini terlihat adanya peningkatan rata-rata persentase pelaksanaan pembelajaran oleh pendidik dari siklus I ke siklus II yaitu dari 66,7% ke 88,9%. Peningkatan pelaksanaan pembelajaran oleh pendidik disebabkan pendidik sudah bisa melaksanakan pembelajaran IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Untuk mengetahui persentase hasil tes belajar peserta didik siklus I dan siklus II terdapat pada tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13 Persentase Hasil Tes Akhir Belajar IPA Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Siklus	Peserta Didik yang Tuntas	Peserta Didik yang Belum Tuntas	Rata-rata
I	29 (60.87 %)	9 (39.13 %)	71,39
II	18 (78.26 %)	5 (21.74%)	77,13

Dari analisis data di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik pada tes akhir siklus I (terlampir) peserta didik yang mengikuti tes adalah 23 orang. Peserta didik yang tuntas pada siklus I adalah 29 orang dan yang tidak tuntas adalah 9 orang, sedangkan pada siklus II adalah 18 orang peserta didik yang tuntas dan yang tidak tuntas adalah 5 orang.

Pembahasan

PTK melalui model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan dan 1 kali tes hasil belajar pada setiap akhir siklus. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi peserta didik, lembar observasi proses pembelajaran oleh pendidik.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I selama dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 29 Maret 2017 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada 30 Maret 2017, dengan waktu 2x35 menit untuk setiap kali pertemuan. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan selama dua kali pertemuan yaitu pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 5 April 2017 dan pertemuan kedua dilaksanakan 6 April 2017, dengan waktu 2x35 menit untuk setiap kali pertemuan. Proses pembelajaran setiap kali pertemuan mengacu pada buku IPA SD kelas V.

Pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban membuat peserta didik merasa senang dalam belajar terutama peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran. Dengan model bermain jawaban membuat peserta didik berani menyampaikan sesuatu di depan teman-temannya. Peserta didik yang kurang aktif dapat menjadi aktif melalui model bermain jawaban karena pendidik membelajarkan peserta didik untuk berdiskusi kelompok dengan baik dan setelah itu peserta didik diminta mencari pasangan yang sesuai dengan jawaban dan membacakan pertanyaan. Selain itu bagi peserta didik yang aktif akan menambah aktivitas dan peserta didik yang kurang aktif akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif.

Aktivitas peserta didik pada siklus I dikategorikan sedikit sekali peserta didik yang berpartisipasi dalam pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan karena pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe bermain jawaban merupakan hal baru bagi peserta didik. Sehingga peserta didik masih belum paham. Pada pertemuan pertama, hanya sedikit peserta didik yang bertanya. Sedangkan pada pertemuan kedua, peserta didik sudah mulai aktif dalam pembelajaran, peserta didik juga sudah mulai memperhatikan kelompok yang tampil dan memperhatikan pendidik menjelaskan pelajaran. Pada siklus II ini sudah sangat baik dibandingkan siklus sebelumnya. Disini pendidik telah melaksanakan semua yang telah direncanakan dan telah menghasilkan hasil yang baik dari segi hasil maupun aktivitas peserta didik.

Pembelajaran melalui model bermain jawaban membuat peserta didik merasa senang dalam belajar terutama peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran. Dengan model bermain jawaban membuat peserta didik berani menyampaikan sesuatu di depan teman-temannya. Peserta didik yang kurang aktif dapat menjadi aktif karena pendidik membelajarkan peserta didik untuk berdiskusi kelompok dengan baik dan setelah itu peserta didik diminta mencari pasangan yang sesuai dengan jawaban dan membacakan pertanyaan. Selain itu bagi peserta didik yang aktif akan menambah partisipasi dan peserta didik yang kurang aktif akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif.

Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran pada umumnya dilihat dari nilai-nilai tinggi, namun aktivitas peserta didik juga memegang peranan dalam menciptakan nilai-nilai tinggi tersebut. Karena dengan beraktivitas peserta didik sudah menjadi subjek belajar, yaitu mengalami pengalaman belajarnya sendiri berperan aktif dalam proses pembelajaran, menemukannya dengan sendirinya.² Sehingga dengan meningkatnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran IPA, diharapkan hasil belajar IPA peserta didik juga meningkat.

Berdasarkan diskusi yang dilakukan dengan pendidik kelas V setelah selesai siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa pendidik merasa terbantu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban dan juga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran IPA. Peningkatan juga dapat dilakukan dengan menerapkan model-model yang lebih bervariasi selama pembelajaran.

Penelitian yang telah dilakukan sangat relevan dari penelitian yang telah diteliti oleh Alam Suryadi pada tahun 2013 pada penggunaan model dan media pembelajaran. Dengan demikian, setelah pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat menciptakan seorang pendidik profesional, yang mampu menyusun dan melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan (PAIKEM). Sehingga, jelaslah bahwa dalam proses pembelajaran bukanlah sekedar kegiatan memindahkan pengetahuan dari pendidik ke peserta didik, tetapi sesuatu kegiatan yang memungkinkan peserta didik membentuk pengetahuan sendiri.

KESIMPULAN

Dari pembahasan yang dijelaskan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban pada pembelajaran IPA di kelas V SDN. 29 Siguntur Muda Kecamatan Koto XI Tarusan dapat meningkatkan

aktivitas dan hasil belajar peserta didik yaitu siklus I dengan rata-rata 55,9% (kurang) menjadi 81,7% (baik sekali) di siklus II.

2. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe bermain jawaban di kelas V SDN. 29 Siguntur Muda Kecamatan Koto XI Tarusan juga mengalami peningkatan yaitu siklus I dengan perolehan rata-rata 71,39 sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan rata-rata 77,13.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Aziz Wahab. (2009). *Metode dan Model-model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Abdul Baqi Syaikh Muhammad Fu'ad. (2013). *Kumpulan Hadis Shahih Bukhari Muslim*. Solo: Ihsan Kamil
- Agus Suprijono. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ahmad Susanto, (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Alam Suryadi. (2013). *Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Bermain Jawaban dalam Pembelajaran IPA Kelas V SDN 10 Koto Jua Kecamatan Bayang*. Padang: Bung Hatta.
- Anita Lie. (2010). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo
- Burhan Bungin. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana
- Departemen Agama Republik Indonesia. (1989). *AL-Quran dan Terjemahan*. Surabaya: Mahkota
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Eko Widoyono. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Etin Solihatin. (2009). *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah B. Uno. (2009). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hasan Langgung. (2001). *Manusia dan Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Al Husna
- Ibrahim Bafadal. (2013). *Peningkatan Profesionalisme Pendidik Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Isjoni. (2012). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Made Pidarta. (2007). *Landasan Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Margono. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Matin. (2011). *Perencanaan Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Mulyasa. (2002). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya
- Mulyasa. (2005). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda
- Murip Yahya. (2008). *Profesi Tenaga Kependidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Nana Sudjana. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Oemar Hamalik. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Rita Wati Wahyudin. (2008). *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: TIM Dosen SI PGSD
- Rochiati Wiriatmaja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas: untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Rahasia Rosda Karya
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sobry Sutikno. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Prospect
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Syafruddin Nurdin. (2005). *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Peserta Didik dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Ciputat Press
- Syeikh Muhammad Ghazali. (2004). *Tafsir Tematik dalam Al-Qur'an*. Jakarta: Gaya Media
- Trianto. (2013). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prenada Media Group
- Trianto. (2009). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Trianto Ibnu Badar al-Tabany. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia
- Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wina Sanjaya. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana