

Meningkatkan Minat Belajar IPA melalui Penerapan Media Permainan “Mencongak Ogah”

Arvenry Pegriandi Ndun*, Syukeyath Da Trus Pandong

SD Negeri Manggis, Kec. Rote Barat, Kab. Rote Ndao, NTT

*Email : arvenryndun885@gmail.com

Abstrak

Membuat pembelajaran serasa sedang bermain adalah hal yang sangat membantu siswa sehingga merasa senang untuk belajar. Salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media Mencongak Ogah dikembangkan untuk pembelajaran Organ Gerak Hewan dengan metode Permainan. Mencongak Ogah merupakan akronim dari “Mencocokkan gambar dan keterangan organ gerak hewan”. Media ini sangat sederhana, baik dari alat dan bahan yang dibutuhkan dan cara pembuatannya sangat mudah. Bahan untuk membuat media ini sangat muda didapatkan yaitu dari koran/kertas bekas, gambar dan keterangan yang dicetak, dan kaleng bekas sebagai wadahnya. Dalam penggunaannya juga sangat mudah dilakukan karena siswa hanya perlu mencari gambar dan keterangan untuk mencocokkannya sesuai dengan materi yang dipelajari. Tujuan penerapan media Mencongak Ogah ini yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Apabila minat belajar siswa meningkat, maka akan berdampak baik pada proses dan hasil belajarnya. Berdasarkan hasil yang diperoleh sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media, terlihat bahwa minat belajar siswa meningkat dan berdampak pula hasil belajar siswa yang meningkat.

Kata kunci: metode permainan, mencocokkan, minat belajar, organ gerak hewan,

Pendahuluan

Pada jenjang pendidikan di Sekolah Dasar mata pelajaran yang memiliki peranan yang cukup besar dalam kehidupan sehari-hari adalah mata pelajaran IPA, karena IPA mempelajari lingkungan sekitar dan aktivitas sehari-hari. Dalam IPA juga dibahas berbagai penemuan, melakukan percobaan dan dikaitkan dengan teori selama proses pembelajaran [1]. Ruang lingkup IPA yaitu makhluk hidup, energi dan perubahannya, bumi dan alam semesta serta proses dan sifatnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPA bukan hanya sekedar teori tetapi guru harus mampu menyampaikan pembelajaran yang mengkorelasikan kegunaan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan konkrit. Penggunaan berbagai media juga merupakan komponen yang harus diciptakan dalam strategi pembelajaran karena media berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menumbuhkan minat belajar siswa serta mampu memberikan gambaran lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajarinya [2].

Media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi. Oleh karena itu untuk menciptakan suasana belajar aktif,

kreatif, efektif dan menyenangkan, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran [3]. Media pembelajaran tidak harus mahal dan rumit, media pembelajaran yang sederhana akan membuat suasana pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa termotivasi dan lebih aktif dalam pembelajaran di kelas [4]. Dengan demikian pembelajaran dapat berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran siswa kelas V SD Negeri Manggis Kecamatan Rote Barat, bahwa kurangnya minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran tematik mengenai materi organ gerak hewan dikarenakan pembelajaran dengan metode ceramah, dimana guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran tanpa memberi kesempatan pada siswa untuk ambil peran. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sekiranya dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah media permainan mencocokkan gambar dan keterangan organ gerak hewan [5].

Pendapat tentang teori dan konsep bermain oleh beberapa ahli [6] seperti berikut ini:

- a. Menurut Herbert Spencer anak bermain karena mereka punya energi berlebih. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Hal ini berarti, tanpa bermain, anak akan mengalami masalah serius karena energi mereka tidak tersalurkan.
- b. Menurut Erikson, bermain membantu anak mengembangkan rasa harga diri. Alasannya adalah karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, menguasai, dan memahami benda-benda, serta belajar keterampilan sosial. Anak bermain karena mereka berinteraksi guna belajar mengkreasikan pengetahuan. Bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial.
- c. Menurut Vygotsky, bermain merupakan sumber perkembangan anak, terutama untuk aspek berpikir. Anak tidak serta merta menguasai pengetahuan karena faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkungannya. Bermain, dalam perspektif ini, menyediakan ruang bagi anak untuk mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi aktif dengan berbagai aspek yang terlibat, seperti peran dan fungsi. Anak adalah individu aktif, yang di dalam proses bermain melibatkan diri untuk membangun konsep-konsep yang dibutuhkan, seperti memahami bentuk benda, fungsi benda, karakteristik benda. Anak juga membangun konsep-konsep abstrak, seperti aturan-aturan, nilai-nilai tertentu, dan kultur.

Berdasarkan teori di atas nampak jelas bahwa anak akan mengalami kesulitan saat belajar di bawah tekanan, sehingga media permainan bisa menjadi salah satu solusi untuk membuat anak berani dan percaya diri sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir serta interaksi dengan oranglain.

Media permainan yang merupakan inovasi untuk pembelajaran organ gerak hewan diberi nama **Mencongak Ogah**, merupakan akronim dari “Mencocokkan gambar dan keterangan Organ Gerak Hewan”. Media Mencongak Ogah menggunakan alat dan bahan yang sangat sederhana, yang bisa ditemukan di lingkungan sekeliling kita. Alat dan bahan yang harus dipersiapkan yaitu kaleng dan kertas bekas, gunting serta gambar organ hewan dan keterangannya yang dibuat terpisah. Pada penerapannya dalam pembelajaran, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami bagian dan nama Organ Gerak Hewan, tetapi siswa juga diajak untuk kreatif bekerja sama dalam kelompok untuk mencari, dan menyusun Organ Gerak Hewan dan namanya dengan tepat. Selain itu hal penting dari inovasi ini adalah menunjukkan kepada siswa bahwa belajar IPA itu menyenangkan. Dengan bermain sambil belajar semua aspek pada diri siswa yaitu aspek kognitif, psikomotorik dan afektif dapat terstimulasi dengan seimbang.

Metode

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Manggis yang terdiri dari terdiri atas 15 siswa. Dengan pengambilan sampel acak secara sederhana (Simple Random Sampling). Sampel yang didapat berjumlah 6 siswa. Pada penelitian ini pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuisioner/angket. Angket berisi 5 (lima) pertanyaan yang dibuat berdasarkan indikator untuk mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Organ Gerak Hewan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menghitung persentase rata-rata jawaban siswa per indikator dan secara keseluruhan ditentukan dengan rumus (1).

$$\overline{P_T} = \frac{\sum \overline{P_i}}{k} \times 100\% \quad (1)$$

dengan:

- $\overline{P_T}$ = persentase rata-rata jawaban siswa per indikator atau secara keseluruhan
- $\overline{P_i}$ = persentase rata-rata jawaban siswa untuk item pernyataan ke-*i*
- k = banyaknya item pernyataan

Dalam penelitian ini indikator pengukuran minat belajar adalah 1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 2) adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan untuk belajar, 4) adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran, 5) adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar [7].

Aturan main media **Mencongak Ogah** dalam implementasinya pada pembelajaran, adalah:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 2 orang.
2. Tugas anggota kelompok: seorang menyusun gambar, yang lain mencari gambar dan keterangannya pada tempat disiapkan.
3. Lokasi tempat mencari Gambar dan Keterangan dengan tempat untuk menyusun terpisah dengan jarak + 5 meter.

4. Siswa diminta untuk menyusun 3 Gambar dengan Keterangannya secara tepat.
5. Kelompok yang lebih dahulu berhasil menyusun 3 Gambar serta Keterangan dengan lengkap dan tepat dinobatkan sebagai juara.
6. Guru bertindak sebagai juri yang menilai hasil kelompok sudah benar atau salah.

Hasil dan Pembahasan

Kondisi Awal

Analisis hasil belajar menggunakan daftar nilai tugas IPA yang diberikan kepada 6 orang siswa, seperti disajikan pada Tabel 1. Dari 6 (enam) siswa yang diamati hanya 2 (dua) siswa atau 33,3% yang memenuhi ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Jadi 66,7% atau 4 siswa yang lain belum tuntas KKM. Kiranya perlu dilakukan tindakan perbaikan melalui kegiatan pembelajaran kreatif dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa yang memang rendah saat pembelajaran berlangsung, sehingga berdampak juga pada hasil belajar IPA yang masih rendah. Dengan menerapkan media **Mencongak Ogah** dalam pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi ini.

Tabel 1 Nilai Tugas IPA Kelas V (KD 3.1) sebagai data kondisi awal

No.	Nama Siswa (Inisial)	Nilai Tugas KD 3.1
1	R	80
2	F	60
3	RW	40
4	RN	80
5	S	60
6	M	60
Banyaknya Siswa Tuntas (KKM=65)		2
Persentase Ketuntasan		33,3%

Implementasi Mencongak Ogah dalam Pembelajaran

Pembelajaran kreatif dan inovatif yang dilakukan adalah dengan menerapkan media permainan **Mencongak Ogah**. Dalam pembelajaran ini semua siswa akan terlibat secara langsung dari awal permainan hingga menyelesaikan permainan, dengan keterlibatannya dalam permainan diharapkan akan menumbuhkan minat belajar siswa dan ketertarikannya untuk mempelajari Organ Gerak Hewan dengan sungguh-sungguh. Setiap kelompok akan menyusun setiap gambar hewan serta keterangan organ geraknya dengan lengkap dan tepat, selain itu siswa juga didorong untuk saling berkompetisi secara sehat berdasarkan kecepatan waktu penyelesaiannya. Kelompok yang berhasil mencocokkan 3 gambar hewan serta keterangannya dengan lengkap, benar dan cepat adalah kelompok yang juara.

Pembelajaran tentang organ gerak hewan ini dilakukan di luar kelas, yaitu di rumah penduduk dekat sekolah yang memiliki ternak berbagai binatang antara lain: sapi, kuda, kambing, anjing, ayam dan burung. Sebelum pembelajaran guru sudah meminta ijin kepada

pemilik ternak untuk menggunakan ternaknya untuk pembelajaran. Siswa diminta mengamati hewan-hewan yang ada dan menuliskan hasil pengamatan mereka berkaitan dengan organ gerak hewan. Kemudian siswa diajak berdiskusi dengan guru menyampaikan pertanyaan-pertanyaan dan siswa menjawab, dimana dalam hal ini guru menyampaikan materi tentang organ gerak hewan. Sebagai penguatan dan untuk mengetahui apakah siswa dapat memahami pembelajaran organ gerak hewan dengan baik, siswa diajak bermain **Mencongak Ogah**. Situasi pembelajaran seperti disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Suasana pembelajaran dengan menerapkan media Mencongak Ogah

Kondisi Akhir

Setelah dilakukan tindakan pembelajaran kreatif dan inovatif dengan menerapkan media **Mencongak Ogah**, siswa diminta merefleksikan pembelajaran hari ini dan diminta pendapatnya dengan mengisi angket yang telah disiapkan. Pertanyaan dalam angket merupakan indikator untuk mengetahui minat belajar siswa. Setelah itu siswa mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui penguasaan pengetahuan tentang organ gerak hewan yang baru saja dilaksanakan pembelajarannya. Data hasil angket disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil angket untuk mengetahui minat belajar siswa

No	Nama Siswa	Indikator Minat Belajar									
		Ketertarikan		Perhatian		Keterlibatan		Keinginan		Implementasi	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	R	√		√		√		√		√	
2	F	√		√		√		√		√	
3	RW	√		√		√		√		√	
4	RN	√		√		√		√		√	
5	S	√		√		√		√		√	

6	M	√	√	√	√	√
---	---	---	---	---	---	---

Terlihat bahwa setiap indikator mendapatkan jawaban Ya dari semua siswa, yang berarti positif. Pembelajaran di alam terbuka dan mengamati hewan secara langsung membawa suasana bermain dan pengalaman tersendiri bagi siswa. Siswa dapat melihat secara langsung bagaimana cara kerja organ-organ gerak pada hewan, sehingga dengan mudah pula untuk memahaminya. Berdasarkan hasil di atas maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan media permainan **Mencongak Ogah** dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada materi organ gerak hewan. Suasana belajar dan pengalaman langsung yang dirasakan oleh siswa juga berdampak pada hasil belajar siswa tentang organ gerak hewan seperti disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan Mencongak Ogah

No	Nama Siswa	Skor Soal					Perolehan skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	R	3	3	3	3	3	15	100
2	F	3	3	3	3	3	15	100
3	RW	3	3	3	3	3	15	100
4	RN	3	3	3	3	3	15	100
5	S	3	3	3	3	3	15	100
6	M	3	3	3	3	3	15	100

Nilai hasil belajar organ gerak hewan pada keenam siswa tersebut sangat memuaskan dan telah mencapai ketuntasan KKM. Dengan demikian dapat diartikan bahwa pembelajaran tentang organ gerak hewan pada muatan pembelajaran IPA, yang menerapkan media inovasi **Mencongak Ogah** dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil implementasi media permainan **Mencongak Ogah** dalam pembelajaran materi Organ Gerak Hewan, dimana ada suasana bermain dalam pembelajaran dan pengalaman secara langsung bersama hewan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Simpulan yang dapat diberikan yaitu bahwa media permainan **Mencongak Ogah** dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Manggis pada muatan pembelajaran IPA. Dengan demikian pembelajaran dengan suasana bermain ini dapat dikembangkan dan diterapkan untuk pembelajaran materi yang lain.

Daftar Pustaka

- [1] Lusidawaty, V., Fitria, Y., Miaz, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran Ipa Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan

- Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168–174.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.333>
- [2] Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940-1945.
- [3] Setiawati, N. L. M., DANTES, D. N., CANDIASA, D. I. M., & Komp, M. I. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 5(1).
- [4] Sari, N. L. S. D., Sudana, D. N., & Parmiti, D. P. (2019). Pengaruh VCT Berbantuan Media Sederhana Terhadap Hasil Belajar PKN. *Journal of Education Technology*, 3(2), 49-57.
- [5] Afifah, N. L., Murtono, M., & Santoso, S. (2020). Pengembangan buku saku berbasis literasi sains untuk meningkatkan minat belajar tema organ gerak hewan dan manusia pada siswa sekolah dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 448-453.
- [6] Musfiroh, T. (2012). Teori dan konsep bermain. PAUD4201/Modul, 1, 1-44.
- [7] Friantini, Rizki Nurhana dan Winata, Rahmat. (2009). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* Volum 4 Nomor 1 bulan Maret 2019 Page 6 - 11 p-ISSN: 2477-5967 e-ISSN: 2477-8443.