

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pelajaran IPA Materi Cuaca

1. Hasil Belajar IPA

Tujuan dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah agar dapat memperoleh hasil belajar yang dianggap baik. Hasil belajar tentu dipengaruhi oleh proses belajar itu sendiri. Sebelum mengetahui apa itu hasil belajar, tentu tidak lepas dari pengetahuan mengenai belajar itu sendiri.

a. Pengertian Belajar

Menurut R. Gagne sebagaimana dikutip oleh Ahmad Susanto dalam bukunya *Teori Belajar dan Mengajar*, belajar adalah suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang guru atau pendidik.¹ Siswa adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah. Siswa mengalami proses belajar.²

Di samping itu, belajar menyebabkan sebuah perubahan dan mengarahkan kegiatan serta menuntut pemusatan perhatian. Perubahan

¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 2.

²Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), 22.

yang terdapat jauh lebih dalam karena menyangkut fungsi kejiwaan, keseluruhan pribadi. Dengan kata lain hasil dari proses belajar tidak hanya perubahan tingkah laku, kecakapan namun juga berupa sikap dan perhatian.³Dapat disimpulkan, bahwasanya belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa akibat dari upaya transfer pengetahuan yang dilakukan oleh guru.

b. Hasil Belajar

Berdasarkan uraian mengenai konsep belajar di atas, dapat dipahami, hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, psikomotor, dan afektif.⁴Jika disimpulkan maka, makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.⁵

Jika ditinjau dari segi bahasa, hasil belajar berasal dari gabungan kata hasil dan belajar. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil adalah sesuatu yang diperoleh atau didapat.⁶ Sedangkan belajar diartikan sebagai usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu.⁷ Sehingga jika di

³Pasaribu, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Tarsito, 1983), 59.

⁴Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 1995), 3.

⁵Ahmad Susanto, *Teori, ...*, 5.

⁶Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Balai Pustaka, 1993), hal.343

⁷Tim Penyusun Kamus, *Kamus, ...*, 14.

gabungkan, hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dalam usahanya mendapatkan Ilmu.

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua, yakni :⁸

- 1) Faktor Internal : faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi faktor *fisiologis* dan *psikologis*.

a) Faktor *Fisiologis*

Faktor *fisiologis* adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor ini dibedakan menjadi dua macam, yakni :

- i. Keadaan jasmani yang sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu, begitu juga sebaliknya.
- ii. Keadaan fungsi jasmani⁹

b) Faktor *Psikologis*

Faktor *psikologis* adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor

⁸Ahmad Susanto, *Teori, ...*, 12.

⁹Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), 19.

psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.

i. Kecerdasan/intelegensi siswa

Kecerdasan dapat di artikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. Kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga dengan organ-organ tubuh yang lain. Semakin tinggi tingkat intelegensi individu, semakin besar peluang individu dalam meraih kesuksesan dalam belajar.¹⁰

ii. Motivasi

Motivasi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar siswa. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses didalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah dan menjaga perilaku setiap saat. Motivasi dibedakan menjadi dua macam, yaitu (a) motivasi *instrinsik*, yakni hal dan keadaan yang berasal dari dalam siswa sendiri yang mendorongnya melakukan tindakan belajar, seperti perasaan menyenangkan materi dan kebutuhannya terhadap materi

¹⁰Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori, ...*, 20.

tersebut, misalnya untuk kehidupan masa depan siswa yang bersangkutan. (b) Motivasi *ekstrinsik*, yakni hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Seperti pujian, peraturan, tata tertib, teladan guru, orang tua, dan lain sebagainya.¹¹

iii. Minat

Secara sederhana minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Jika seseorang tidak memiliki minat untuk belajar, ia tidak akan bersemangat dan bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar dikelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari.¹²

iv. Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif atau negatif.

¹¹Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2009), hal.153

¹²Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori,*, 24.

v. Bakat

Secara umum, bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Apabila bakat seseorang sesuai dengan bidang yang sedang dipelajarinya, maka bakat itu akan mendukung proses belajarnya, sehingga kemungkinan besar ia akan berhasil.¹³

- 2) Faktor eksternal : faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini dibedakan menjadi dua macam yakni faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

a) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seseorang. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Selanjutnya yang termasuk dalam lingkungan social adalah lingkungan social masyarakat, seperti kondisi lingkungan tempat tinggal.

¹³Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori, ..., 25*.

Selain itu, lingkungan social yang sangat mempengaruhi hasil belajar adalah lingkungan keluarga. Ketegangan keluarga, sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orang tua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar yang baik sehingga hasil yang diperoleh juga baik.

b) Lingkungan nonsosial

Adapun yang termasuk dalam faktor-faktor lingkungan social adalah lingkungan alamiah, faktor *instrumental* dan faktor materi pelajaran. Lingkungan alamiah yang sangat mempengaruhi aktivitas belajar, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat dan tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang tenang.

Faktor *instrumental*, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam, yakni *hardware* seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. Dan *software* seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, dan lain sebagainya. Sedangkan faktor materi pelajaran hendaknya disesuaikan dengan

usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru harus disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa, agar hasil yang diperoleh sesuai dengan yang di inginkan.¹⁴

2. Pembelajaran IPA

a. Pengertian IPA

IPA merupakan ilmu yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan di dasarkan terutama atas pengamatan dan induksi.¹⁵ Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.¹⁶ Dalam hal ini para guru, khususnya yang mengajar sains di sekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA, sehingga dalam pembelajaran IPA guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran.

Selain itu, pengajaran sains yang efektif haruslah bisa membantu murid untuk membedakan antara kesalahan yang berguna dan miskonsepsi, antara kesalahan yang berada di jalur yang benar dengan

¹⁴Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori, ...*, 26-28.

¹⁵Abdullah Aly, *MKDU Ilmu Alamiyah Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal.18

¹⁶Abdullah Aly, *MKDU Ilmu, ...*, 165.

pemahaman tidak lengkap, dan ide yang benar-benar salah yang perlu diganti dengan konsep yang benar-benar akurat.¹⁷

Fungsi Mata Pelajaran IPA dalam Depdiknas adalah:

- 1) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan yang Maha Esa.
- 2) Mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah.
- 3) Mempersiapkan siswa menjadi warganegara yang melek IPA dan teknologi.
- 4) Menguasai konsep IPA untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sedangkan Tujuan pendidikan IPA adalah sebagai berikut:

- 1) Menanamkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Memberikan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, prinsip dan konsep IPA, serta keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 3) Memberikan pengalaman kepada siswa dalam merencanakan dan melakukan kerja ilmiah untuk membentuk sikap ilmiah.

¹⁷John W Santrok, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2008), 446.

- 4) Meningkatkan kesadaran untuk memelihara dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam.
- 5) Memberikan bekal pengetahuan dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.
- 6) Lebih jauh diungkapkan bahwa pendekatan yang digunakan dalam pendidikan IPA berorientasi pada siswa. Peran guru bergeser dari menentukan “apa yang akan dipelajari” ke “bagaimana menyediakan dan memperkaya pengalaman belajar siswa”. Pengalaman belajar diperoleh melalui serangkaian kegiatan untuk mengeksplorasi lingkungan melalui interaksi aktif dengan teman, lingkungan, dan nara sumber lain.¹⁸

b. Tujuan Mata Pelajaran IPA

Sedangkan tujuan pelajaran IPA di SD/MI menyebutkan bahwa pelajaran IPA di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan dalam ciptaan-Nya.

¹⁸Lihat : <http://laporanipa.wordpress.com>, di akses tanggal 7 Maret 2014

- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dalam pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
 - 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
 - 4) Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
 - 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan.
 - 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keperaturannya sebagai salah satu ciptaan tuhan.
 - 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.¹⁹
- c. Ruang Lingkup Kajian IPA

Ruang lingkup kajian IPA di SD/MI secara umum ada dua aspek yaitu kerja ilmiah dan pemahaman konsep.²⁰

¹⁹Permendiknas No.22 Tahun 2006, (Surabaya: Kaantor Departemen Agama Jawa Timur, 2006), 60.

²⁰Lihat : <http://www.pmat.borneo.ac.id>, *Pembelajaran IPA*, di akses pada 7 Maret 2014

- 1) Lingkup kerja ilmiah meliputi kegiatan penyidikan, berkomunikasi ilmiah, sikap, pengembangan kreativitas, pemecahan masalah, dan nilai ilmiah.
- 2) Lingkup pemahaman konsep, yang antara lain :
 - a) Makhluk hidup dan beserta proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
 - b) Benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi : cair, padat, dan gas.
 - c) Energi dan perubahannya meliputi gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
 - d) Bumi dan alam semesta meliputi : tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

3. Materi Cuaca

a. Pengertian Cuaca

Keadaan udara pada suatu tempat dalam keadaan tertentu disebut cuaca. Ilmu yang mempelajari cuaca disebut *meteorology*. Cuaca berbeda dengan iklim, iklim adalah suhu rata-rata dalam waktu lama pada daerah yang sangat luas. Ilmu yang mempelajari tentang iklim disebut *klimatologi*.²¹

²¹Tim Pro BASIC, *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Surabaya: Media Pustaka:), hal. 36

b. Macam-macam awan

Awan berasal dari uap air yang naik ke langit. Uap air terjadi karena adanya pemanasan matahari terhadap air di bumi. Adapun jenis-jenis awan sebagai berikut:

1) Awan Sirus

Awan ini berbentuk serabut-serabut halus berwarna putih seperti rambut. Munculnya awan sirus menunjukkan tanda-tanda cuaca cerah akan berakhir dan pertanda hujan akan turun. Awan ini terletak paling tinggi di antara semua jenis awan.

2) Awan Kumulus

Bentuk awan cumulus berupa gumpalan putih dengan bagian-bagian atas yang menyerupai bunga kol dengan dasar rata. Terjadinya awan cumulus menunjukkan cuaca akan tetap panas dan kering.

Ada jenis awan cumulus yang berbentuk gumpalan-gumpalan hitam. Munculnya awan ini pertanda akan terjadi hujan deras disertai angin, kilat dan guntur.

3) Awan Stratus

Awan stratus berbentuk lembaran-lembaran tipis mendatar, awan ini sering menimbulkan hujan gerimis. Awan stratus merupakan

awan yang letaknya paling dekat dengan bumi, yakni 500 m dari permukaan bumi.²²

c. Kondisi Cuaca

Setiap hari keadaan langit tidak selalu sama. Adapun macam-macam cuaca di paparkan sebagai berikut :

1) Cuaca Cerah

Merupakan cuaca yang menunjukkan langit dalam kondisi terang, sinar matahari memancar terang, tetapi tidak begitu terasa panas. Pada siang hari, awan terlihat berwarna putih bersih. Namun, menjelang matahari terbit dan terbenam akan terlihat matahari berwarna merah atau kuning cerah. Angin berhembus semilir dan hujan tidak akan turun.²³

2) Cuaca Berawan

Cuaca berawan terjadi pada saat langit banyak terdapat awan. Awan merupakan kumpulan uap air yang berada di udara. Awan terlihat berjalan karena adanya dorongan dari angin. Arah gerakan awan sesuai dengan arah gerakan angin. Beberapa awan dapat bergerombol menjadi satu, sehingga menghasilkan sebuah awan yang

²²Forum Peningkatan Profesi Guru, *Materi Berkarakter Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI*, (Surabaya : Genta), 42.

²³Tim Pro BASIC, *Ilmu, ...*, 37.

besar. Awan yang besar tersebut bisa berubah menjadi mendung apabila keadaan di sekitarnya mendukung, maka mendung dapat berubah menjadi hujan.²⁴

3) Cuaca Dingin

Kondisi cuaca dipengaruhi oleh kelembaban udara, kecepatan angin, dan suhu udara di suatu daerah tertentu. Bila kelembaban udara tinggi, angin bertiup kencang dan suhu udara rendah, maka cuaca di daerah tersebut dikatakan dingin.²⁵

4) Cuaca Panas

Matahari menyinari bumi dan menghangatkan udara di sekelilingnya. Beberapa tempat di bumi menerima lebih banyak sinar matahari sehingga lebih panas daripada tempat lainnya. Daerah tersebut biasa disebut daerah *Khatulistiwa*. Indonesia adalah salah satunya, sehingga hampir setiap hari cuacanya panas.²⁶ Suhu di dataran rendah, umumnya berbeda dengan suhu di dataran tinggi. Udara yang berada di dataran rendah akan terasa panas. Sebaliknya, udara di dataran tinggi akan terasa sejuk.²⁷

²⁴Priyono Titik Sayekti, *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), 155.

²⁵Tim Pro BASIC, *Ilmu, ...*, 38.

²⁶Tim Pro BASIC, *Ilmu, ...*, 37.

²⁷Priyono Titik Sayekti, *Ilmu, ...*, 156.

5) Cuaca berangin

Angin adalah udara yang bergerak. Udara bergerak dari daerah yang bertekanan tinggi ke daerah yang bertekanan rendah.

6) Cuaca Hujan

Hujan terjadi saat musim penghujan. Saat musim penghujan, hampir setiap hari turun hujan. Sebelum turun hujan, di langit tampak awan tebal berwarna hitam. Saat itu, udara terasa panas, namun setelah hujan turun, udara terasa dingin.

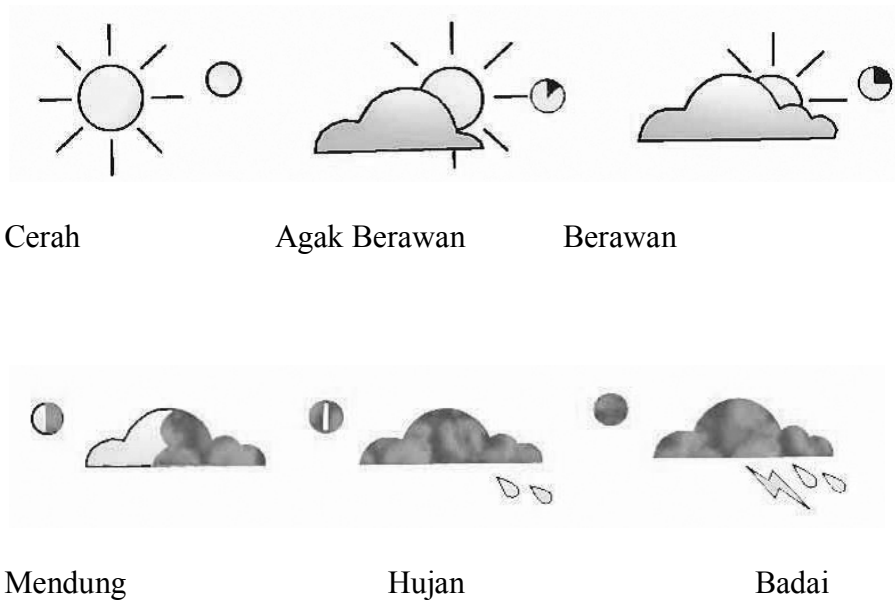
Proses terjadinya hujan:

- a) Matahari memanasi permukaan lautan, sungai, atau danau. Air berubah menjadi uap air. Uap air naik ke udara.
- b) Di udara uap air mengembun. Akibatnya uap air berubah kembali menjadi titik titik air.
- c) Titik-titik air berkumpul membentuk awan. Gumpalan awan yang mengandung titik-titik air jatuh ke bumi dan terjadilah hujan.
- d) Air hujan kembali mengisi lautan, danau, atau sungai. Air juga meresap ke dalam tanah.

Banyaknya air hujan yang turun dinamakan curah hujan. Curah hujan tiap daerah tidak sama. Curah hujan yang tinggi dapat menyebabkan banjir.²⁸

d. Simbol-simbol kondisi cuaca

Salah satu faktor yang mempengaruhi kondisi cuaca pada suatu tempat adalah banyak sedikitnya panas matahari yang diterima bumi.



Gambar 2.1 : Simbol-simbol Kondisi Cuaca²⁹

²⁸Forum Peningkatan Profesi Guru, *Ilmu, ...*, 42.

²⁹Priyono Titik Sayekti, *Ilmu, ...*, 160.

4. Permainan Kemampuan Indra Manusia (KIM) Penglihatan

a. Pengertian KIM

Dunia anak adalah dunia bermain. Kebanyakan ahli berpendapat bahwa permainan adalah suka rela, aktivitas spontan yang tidak mempunyai tujuan nyata.³⁰Permainan KIM Penglihatan merupakan sebuah permainan edukatif.

Permainan Edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.³¹Secara intuitif, anak-anak mengetahui hal-hal yang mereka perlukan dan dapat secara otomatis memenuhi kebutuhan itu melalui permainan. Kegiatan yang terjadi atas inisiatif anak-anak itu sendiri akan mengarah pada pilihan, pengendalian, kepemilikan, dan kemandirian. Karena permainan adalah sesuatu yang memberikan kenikmatan, juga menguatkan minat, keterlibatan, dan motivasi.

Permainan menyediakan pengalaman yang relevan dan bermakna serta mengarah pada pembelajaran.³²Permainan KIM adalah suatu cara yang membuka jalan untuk memperkuat daya ingatan, kecerdasan otak,

³⁰Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009),

³¹Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 119.

³²Diane Novita, *Teaching Trough Play*, (Jakarta: PT.Grasindo Anggota Ikapi, 2005), 46.

kecekatan mengambil tindakan dan keputusan, pandai menggunakan akal, dsb.³³

b. Asal Usul Permainan KIM

Kim adalah suatu jenis permainan yang ditemukan oleh Baden Powell yang diambil dari ceritanya dalam buku *Scouting For Boys*. Cerita tersebut mengenai seorang anak laki-laki yang pandai bernama Kimball O'Hara, seorang anak sersan dari Resimen Iriandia yang ditempatkan di India. Orang tua Kim (panggilan namanya) meninggal ketika Kim masih sangat kecil. Dan kemudian Kim tinggal bersama salah seorang bibinya.

Diceritakan Kim karena keahliannya menjadi anggota termuda dari pada Dinas Rahasia Inggris di India (pada waktu itu India sedang dijajah Inggris). Selain karena kecerdasannya. Kim juga mempunyai pengetahuan tentang penduduk asli, karena ibunya adalah seorang wanita India.

Lalu Kim belajar kepada Tuan Lurgan seorang pedagang pertama (Kim juga bekerja sambilan padanya). Kim belajar bagaimana cara mengingat dan mengamati-hal-hal kecil, yang kemudian bisa jadi suatu hal yang sangat penting yang tidak dapat diperkirakan sebelumnya.

Kim pernah menyelamatkan kawannya yang juga sesama agen rahasia dari kejaran musuh-musuhnya di dalam sebuah kereta api, dengan

³³MH. Takijoeddin, *petualangan KIM o'hara dan latihannya*, (Jakarta : Balai penerbit Gerakan Pramuka, 2007), 20.

cara merias kawannya seperti seorang pengemis suci. Begitulah Kim dengan kecerdikannya telah berjasa menyelamatkan nyawa kawannya dari bahaya.³⁴

c. Jenis Permainan KIM

Permainan Kim merupakan suatu latihan menggunakan panca indera untuk meningkatkan kecerdasan pemikiran/otak kita. Meningkatkan daya pikir, kecepatan bereaksi atau mengambil keputusan, sekaligus kecepatan daya tangkap. Untuk mencapai hal yang baik, maka hendaknya kita harus sering melatih menggunakan panca indera kita.³⁵ Sehingga istilah KIM dianalogikan dengan Kemampuan Indera Manusia. Contoh-contoh permainan Kim:

a) Kim Lihat

- 1) Melihat beberapa benda/gambar/barang sesaat, kemudian mencoba mengingatnya kembali
- 2) Membedakan warna-warna
- 3) Mengingat beberapa macam benda/barang yang hampir sama dan sebagainya.

b) Kim Cium yakni membaui berbagai macam: Bumbu-bumbu, Wewangian(bunga-bunga), Buah-buahan, Obat-obatan.

³⁴Andri Bob Sunard, *Boyman Ragam Latih Pramuka*, (Bandung : Nuansa Muda, 2010), 192.

³⁵Lord Baden Powell, *Scouting for boys*, (Jakarta : Pustaka Tunasmedia, 2008), 190.

c) Kim Raba:

Meraba/memegang berbagai benda dan mencoba mengingat dan menyebutkan apa nama benda yang dipegangnya itu. Benda-benda tersebut dapat dimasukkan ke dalam kantong tertutup atau mata kita yang ditutup dengan kain.

d) Kim Rasa:

Hampir sama dengan Kim cium , hanya lidah yang lebih berperan merasakan manis, asam, pahit. Dari bermacam-macam : buah-buahan atau bumbu-bumbu.

e) Kim Dengar:

- 1) Mendengarkan berbagai bunyi-bunyian.
- 2) Membedakan suara berbagai alat musik.
- 3) Membedakan beberapa peristiwa/kegiatan dari suara yang didengarnya

f) Kim Kombinasi (campuran):

Gabungan dari beberapa macam Kim di atas.³⁶

d. Tahap-tahap Permainan KIM Penglihatan

Dalam pelaksanaan permainannya, yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut :

³⁶Andri Bob Sunard, *Boyman*,, 193.

- 1) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
- 2) Guru berada di depan siswa dan menjelaskan peraturan permainannya
- 3) Secara bergantian, setiap kelompok maju ke depan untuk melihat gambar/benda yang diperlihatkan oleh guru selama 1 menit. (masing-masing kelompok berbeda gambar)³⁷
- 4) Kelompok kembali ke tempat duduk kemudian bekerjasama untuk menggambar, memberi nama dan menyebutkan ciri-ciri awan yang sudah diperlihatkan oleh guru.
- 5) Kelompok yang sudah selesai, mengumpulkan hasil tugasnya di depan kelas.

³⁷Muhammad Nurdin Arsjad, *Aneka Permainan*, (Jakarta: Pustaka Tunasmedia, 2011), hal.16