UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBEDAKAN JENIS HEWAN SESUAI MAKANANNYA MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TUSUK HEWAN PADA SISWA KELAS IV DI MI AL-AMIN SIDOARJO

KEMENTERIAN AGAMA
PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Ilmu Tarbiyah

PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA
No. KLAS: K T.2012 029 p6141
No. REG : T.2012/p6141/29
ASAL BUKU :
TANGGAL :

Oleh:

SUROTIN AGUSTINA
D07208045

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA FAKULTAS TARBIYAH
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

PTK oleh:

Nama : Surotin Agustina

NIM : D07208045

Judul : UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBEDAKAN JENIS HEWAN SESUAI MAKANANNYA MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TUSUK HEWAN PADA SISWA KELAS IV DI MI AL-AMIN SIDOARJO

ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya,19 Juli 2012

Pembimbing,

Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah,M.Ag
NIP. 197312272005012003

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh Surotin Agustina ini telah dipertahankan
di depan tim penguji skripsi

Surabaya, 31 Juli 2012
Mengesahkan,
Fakultas Tarbiyah
Institus Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Dr. H. Nur Hamim, M. Ag
NIP. 196203121991031002

Ketua,

Dr. Hj. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag
NIP. 197312272005012003

Sekretaris,

Zudan Rosyidi, MA
NIP. 198103232009121004

Penguji I

Irfan Tamwifi, M.Ag
NIP. 197001022005011005

Penguji II

Taufik, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Surotin Agustina

NIM : D07208045

Jurusan : Pendidikan Guru Madrsah Ibtida'iyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya,22 juli 2012

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
FD02BAAF183862375
ENAM RIBU RUPIAH
6000

Surotin Agustina
D07208045

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Surotin Agustina. 2012. Peningkatan kemampuan membedakan jenis hewan sesuai makanannya kelas IV menggunakan metode permainan edukatif tusuk hewan di MI AL-AMIN Sidoarjo. Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah IAIN Surabaya. Dosen Pembimbing : Evi Fatimatur, Rusydiyah,M. Ag

Kata Kunci: metode permainan edukatif "tusuk hewan", kemampuan membedakan

Latar belakang penelitian ini adalah siswa kurang memiliki kemampuan membedakan jenis hewan yang disebabkan karena kurang penguasaan materi, keberanian rendah, dan budaya belajar yang masih senang menerima sehingga hasil belajar siswa sangat rendah. Dari 33 siswa, hanya 19 siswa (57,58%) yang berhasil mencapai KKM 70 sedangkan 14 siswa (42,42%) masih belum tuntas. Untuk meningkatkan kreativitas siswa tersebut, peneliti mengambil tindakan pembelajaran melalui permainan edukatif yang dilakukan dengan dua siklus.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana kemampuan membedakan siswa kelas IV pada pembelajaran IPA di MI AL-AMIN sidoarjo?(2)bagaimana implementasi permainan edukatif siswa kelas IV di MI AL-AMIN Sidoarjo?(3)Bagaimana peningkatan kemampuan membedakan siswa melalui metode permainan edukatif siswa kelas IV di MI AL-AMIN Sidoarjo?.

Untuk memperoleh hasil penelitian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas. Model PTK yang digunakan yaitu model kurt lewin. Dimana dalam satu siklus terdiri dari empat komponen, meliputi: Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: penerapan pembelajaran membedakan jenis hewan dengan menggunakan permainan edukatif tusuk hewan berjalan dengan baik melalui perbaikan-perbaikan pada tiap siklus. Dalam PBM aktivitas guru meningkat dari skor perolehan 63 pada siklus I, menjadi 104 pada siklus II dan 116 pada siklus III. Aktivitas siswa meningkat dari skor perolehan 39 pada siklus I, menjadi 60 pada siklus II dan 70 pada siklus III. Sedangkan nilai rata-rata siswa pada siklus I 67,27 menjadi 72,87 pada siklus II dan 80 pada siklus III, Begitu pula dengan ketuntasan belajar yang meningkat dari 60,61% pada siklus I dengan kategori kurang, menjadi 81,82% pada siklus II dan 93,94% pada siklus III.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN MOTTO iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR BAGAN xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Lingkup Penelitian 7
E. Manfaat Penelitian 7
F. Definisi Operasinal 8
G. Sistematika Pembahasan 10

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Kemampuan Membedakan 12
B. Tinjauan Tentang Media Permainan Edukatif 16
C. Tinjauan Tentang Materi IPA Tentang Hewan 25
D. Peningkatan Kemampuan Membedakan Jenis Hewan Menggunakan Media Permaianan Edukatif 30

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....32
B. Setting Penelitian dan Subyek Penelitian 35
C. Variable yang Diselidiki.....36
D. Rencana Tindakan 36
E. Tehnik Pengumpulan Data 39
F. Indikator Kinerja 45
G. Tim Peneliti dan Tugasnya.....46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 48
1. Kemampuan Siswa Membedakan.....48
2. Penerapan Metode Permainan Edukatif Tusuk Hewan 51
3. Peningkatan Kemampuan Membedakan Menggunakan Permainan Edukatif Tusuk Hewan.....52
B. Pembahasan Hasil Penelitian 77
1. Kemampuan Siswa Membedakan.....77
2. Penerapan Metode Permainan Edukatif Tusuk Hewan 78
3. Peningkatan Kemampuan Membedakan Menggunakan Permainan Edukatif Tusuk Hewan.....79

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 82
B. Saran 83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

Tabel 4.1 Hasil tes sebelum dilaksanakan permainan edukati 49

Tabel 4.2 Rekapitulasi hasil tes siswa sebelum dilakukan PTK 50

Tabel 4.3 Hasil observasi siswa siklus I 53

Tabel 4.4 Hasil observasi guru siklus I 55

Tabel 4.5 Hasil tes formatif pada siklus I. 58

Tabel 4.6 Rekapitulasi hasil tes formatif pada siklus I 59

Tabel 4.7 Hasil observasi siswa siklus II 62

Tabel 4.8 Hasil observasi guru siklus II.....64

Tabel 4.9 Hasil tes formatif siklus II 66

Tabel 4.10 Rekapitulasi hasil tes formatif siklus II.....67

Tabel 4.11 hasil observasi siswa siklus III.....70

Tabel 4.12 Hasil observasi guru siklus III 72

Tabel 4.13 hasil tes formatif siklus III 74

Tabel 4.14 rekapitulasi hasil tes formatif siklus III.....75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR BAGAN

Bagan **Halaman**

Bagan 3.1 Siklus penelitian tindakan kelas.....31

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[1]

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memperlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk.

Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkutat pada problemmatika (permasalahan) klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Problematika ini setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya

[1] Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003, *tentang SISDIKNAS*, (Bandung: Fokusmedia, 2006), 40

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah bagaikan sebuah mata rantai yang melingkar dan tidak tahu darimana mesti harus diawali.[2]

Pada hakekatnya, tujuan pendidikan ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya dan sesuai dengan kebutuhan pribadinya serta kebutuhan masyarakat.[3]

Perkembangan ilmu dan kemajuan teknologi memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu bersaing dengan bangsa lain. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tujuan setiap bangsa dalam menghadapi tantangan kemajuan zaman. Peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu factor yang sangat penting kaitannya dengan upaya meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat beberapa komponen yang menjadi satu kesatuan fungsional yang saling berinteraksi, bergantung, dan berguna untuk mencapai tujuan. Komponen itu adalah tujuan pendidikan, pendidik, anak didik, lingkungan pendidikan dan alat pendidikan. Kelima komponen pendidikan tersebut, akan terimplementasikan dalam proses pembelajaran, yaitu aktivitas belajar mengajar. Seseorang dikatakan telah belajar apabila dalam dirinya telah terjadi perubahan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

---

[2] http://nhowitzer.Multiply.com/journal/item/2?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem

[3] Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifirtas Anak Sekolah, Petunjuk para Guru dan Orang tua,* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1985), 23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 tahun 2006 menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kmpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses proses penemuan. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk pengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.[4]

Guru seharusnya bisa menumbuhkan semangat untuk belajar didalam kelas. Terjadinya komunikasi yang intensif antara siswa dengan guru akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Proses dikatakan bermutu tinggi apabila pengkoordinasian dan penyerasian serta pemaduan input sekolah yang berupa guru, siswa, kurikulum, uang, peralatan dan hal-hal lainnya dapat dilakukan secara harmonis, sehingga mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyable learning*), mampu mendorong motivasi berprestasi, dan benar-benar mampu memberdayakan peserta didik.

Dalam proses pembelajaran IPA yang diterapkan di MI AL-AMIN siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari gurunya yang harus dihafalkan, sehingga siswa menjadi malas dan bosan. Kondisi yang demikian membosankan dalam diri siswa pada akhirnya akan menyebabkan motivasi berprestasi rendah dan mempengaruhi kompetensi belajar menjadi rendah. Untuk menciptakan

[4] Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suasana agar siswa lebih aktif belajar diperlukan kemauan dan kemampuan guru dalam mengambil keputusan yang tepat dengan situasi belajar yang diciptakan dan mempertimbangkan kondisi pengajaran yang diprediksi dapat mempengaruhi pencapaian kompetensi belajar. Selain itu diupayakan suatu metode yang mengarah pada pengembangan berfikir logis, sikap yang kritis dan kepekaan siswa terhadap lingkungan sendiri sampai terluas.

Salah satu problematika metodologis adalah terkait dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar dan mengajar.metode pembelajaran IPA pada dasarnya telah berkembang pesat, tetapi praktek dilapangan menunjukkan belum adanya progress yang berarti. Dalam kenyataan sehari-hari sering kali kita menjumpai sejumlah guru IPA yang mampu memilih metode yang tepat untuk mengajarkan materi tertentu, namun kurang mampu mengaplikasikannya secara baik. Hal tersebut berdampak pada kritik, respons, dan timbulnya asumsi-asumsi negative terhadap martabat (kedudukan) IPA itu sendiri. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah dengan bermain. Dalam hal ini, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan mengaktifkan semua siswa dalam proses belajar mengajar IPA.

Berdasarkan hasil pengalaman dan pengamatan, permasalahan umum yang dijumpai ternyata peserta didik banyak yang mengalami kesulitan dalam membedakan jenis hewan sesuai makanannya. Untuk itu pemilihan metode dengan menggunakan permainan edukatif tusuk hewan menarik peserta didik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk meningkatkan kemampuan membedakan. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar orang dewasa maupun anak-anak yang akan memberikan kepuasan emosional tersendiri, karena bermain adalah kegiatan spontan dan kreatif, hal ini akan membuat peserta didik tidak jenuh dalam belajar.

Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Setiap anak memiliki iraman dalam bermain yang berlainan disesuaikan dengan perkembangan anak. Semakin besar fantasi yang bisa dikembangkan oleh anak dari sebuah mainan, akan lebih lama mainan itu menarik baginya. Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya, untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri. Kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam dan di luar. Contohnya bermain di dalam ruangan dan bermain di tanam bermain keduanya mengajak anak untuk mengenal lingkungan sekitarnya.[5]

Namun demikian, satu hal yang sering dilupakan oleh para orang tua maupun para pendidik adalah tingkat kepedulian mereka dalam penyediaan sarana dan alat-alat permaianan yang bersifat mendidik (edukatif) terutama untuk kepentingan optimalisasi perkembangan anak. Belum lagi adanya anggapan bahwa alat permaianan yang bagus adalah yang berharga mahal.[6]

---

[5] http:permainan edukatif.blogspot.co.id
[6] http://id.shvoong.com/books/1633499-education-games/#

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis dalam penelitiannya mengambil judul tentang "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBEDAKAN JENIS HEWAN SESUAI DENGAN MAKANANNYA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF TUSUK HEWAN DI MI AL-AMIN TAHUN PELAJARAN 2011-2012 "

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang di uraikan di atas, maka maka rumusan masalah penelitian tindakan kelas yaitu:

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam membedakan jenis hewan sesuai makanannya pada pembelajaran IPA kelas IV di MI AL-AMIN?
2. Bagaimana implementasi permainan edukatif "tusuk hewan" siswa kelas IV pada pembelajaran IPA di MI AL-AMIN?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan siswa dalam membedakan jenis hewan sesuai makanannya melalui permainan edukatif siswa kelas IV di MI AL-AMIN?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Untuk menjelaskan kemampuan siswa membedakan jenis hewan sesuai makanannya pada siswa kelas IV di MI AL-AMIN Sidoarjo.
2. Untuk menjelaskan penerapan permainan edukatif siswa kelas IV pada pembelajaran IPA di MI AL-AMIN Sidoarjo.
3. Untuk menjelaskan peningkatan kemampuan siswa membedakan dikelas IV MI AL-AMIN Sidoarjo pada pembelajaran IPA melalui permainan edukatif tusuk hewan.

D. Lingkup Penelitian

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di MI AL-AMIN.
2. Permaianan Edukatif Tusuk Hewan Dapat Diterapkan Pada Topik-Topik Tertentu, dan penelitian kali ini menggunakan metode tersebut untuk meningkatkan kemampuan membedakan pada mata pelajaran IPA.

E. Manfaat Penelitian

Bagi Siswa :

1. Untuk meningkatkan kemampuan membedakan siswa dalam pembelajaran IPA mengenai materi jenis hewan sesuai dengan makanannya.
2. Untuk meningkatkan keaktifan, kreatifitas dan kemampuan menemukan pengetahuan secara mandiri.
3. Siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran membedakan jenis hewan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Prestasi belajar siswa dapat mengalami peningkatan.

Bagi Guru :

1. Untuk mengembangkan potensi guru dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan metode permainan edukatif.
2. Mengetahui suatu metode permainan yang dapat meningkat kemampuan membedakan siswa.
3. Mengetahui kelemahan dan kelebihan sistem pengajarannya sehingga dapat dijadikan bahan perbaikan

Bagi Sekolah :

1. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar disekolah tersebut.
2. Peningkatkan kredibilitas dan kualitas sekolah
3. Memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran serta profesionalisme guru yang bersangkutan

F. Definisi oprasional

Judul penelitian tindakan kelas ini berjudul " upaya peningkatan kemampuan membedakan jenis hewan sesuai makanannya kelas IV menggunakan metode permainan edukatif tusuk hewan di MI AL-AMIN sidoarjo".

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Upaya	: usaha; akal; ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan mencari jalan keluar.[7]
Peningkatan	: Menurut W.J.S. poerwadarminta dalam kamus umum bahasa Indonesia peningkatan berasal dari kata dasar tingkat yang berarti lapis dari sesuatu yang tersusun.[8] Peningkatan berarti menaikkan / mempertinggi.
Kemampuan	: Kemampuan berasal dari dasar kata "mampu" yang mempunyai arti dapat atau bisa. kemampuan adalah kesanggupan, sanggup,dapat melakukan sesuatu, memecahkan masalah. Sedangkan ditinjau dari segi bahasa Indonesia, kemampuan merupakan kesanggupan seseorang untuk berinteraksi di suatu masyarakat bahasa, antara lain mencakupi sopan santun, memahami giliran bercakap-cakap.[9]
Membedakan	: sesuatu yg menjadikan berlainan (tidak sama) antara benda yang satu dan benda yang lain; ketidaksamaan.[10]
Permainan edukatif	: suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat

[7] http://manhijismd.wordpress.com/2010/04/06/upaya-guru-dalam-meningkatkan-prestasi-siswa-pada-mata-pelajaran-fiqih-ibadah/
[8] Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia (Jakarta : PT Balai Pustaka, 1985),1011
[9] http://www.scribd.com/doc/57852571/3/Hakekat-Kemampuan-dalam-Pembelajaran
[10] http://www.artikata.com/arti-16718-beda.html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik pula.[11]

G. Sistematikan pembahasan

Sistematika pembahasan dalam skripsi ini penulis susun secara sistematis dari bab ke bab yang terdiri dari lima bab dan antara bab satu dengan bab yang lainnya merupakan integritas atau kesatuan yang tak terpisahkan serta memberikan atau menggambarkan secara lengkap dan jelas tentang penelitian dan hasil-hasilnya.

Adapun sistematika pembahasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, meliputi: (a) Latar Belakang (b) Rumusan Masalah (c) Tujuan Penelitian (d) Lingkup penelitian (e) Manfaat penelitian (f) Hipotesis tindakan (g) Definisi oprasional (h) Sistematika pembahasan

BAB II : Kajian teori, meliputi: (a) Tinjauan tentang kemampuan membedakan (b) Tinjauan tentang permainan edukatif tusuk hewan (c) Tinjauan tentang materi IPA tentang hewan (d)

[11] Andang ismail, Education Games. Yogyakarta:Pilar Media. 120

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tinjauan tentang peningkatan kemampuan membedakan dengan permainan edukatif

BAB III : Prosedur Penelitian, meliputi: (a) Metode Penelitian (b) Setting Penelitian dan Subjek Penelitian (c) Variabel yang diselidiki (d) Rencana tindakan (e) Tehnik pengumpulan data (f) Indikator kinerja (g) Tim peneliti dan tugasnya

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi: (a) hasil penelitian (b) pembahasan

BAB V : Penutup, meliputi (a) Kesimpulan dan (b) Saran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Kemampuan Membedakan

1. Pengertian kemampuan membedakan

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.[1]

Kemampuan berasal dari dasar kata "mampu" yang mempunyai arti dapat atau bisa. Kemampuan juga disebut kompetensi. Ada beberapa pengertian mengenai kemampuan, diantaranya adalah kesanggupan, sanggup,dapat melakukan sesuatu, memecahkan masalah. Sedangkan ditinjau dari segi bahasa Indonesia, kemampuan merupakan kesanggupan seseorang untuk berinteraksi di suatu masyarakat bahasa, antara lain mencakupi sopan santun, memahami giliran bercakap-cakap. Kemampuan didefenisikan sebagai kecakapan

[1] Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003, tentang SISDIKNAS (Wipres, Wacana Intelektual,2006). 40

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seseorang untuk mempergunakan bahasa yang secara sosial dapat diterima dan memadai.[2]

Kemampuan adalah kecakapan untuk melakukan suatu tugas khusus dalamkondisi yang telah ditentukan. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran,tugas khusus yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dari guru, misalnya kemampuan mengerjakan tugaskelompok (LKS) maupun tes individu (Evaluasi),kompetensi atau kemampuan merupakan karakteristik mendasar dari seseorang yang merupakan hubungan kausal dalamreferensi kriteria yang efektif atau penampilan terbaik dalam pekerjaan pada suatu situasi.Dilihat dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi(2004)

kemampuan didefenisikan sebagai perwujudan pengetahuan, ketrampilan, dan nilaidalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Dalam pembelajaran, kemampuansiswa diwujudkan dengan nilai yang diperoleh siswa untuk mengukur tingkatan psikomotornya.

Dari beberapa pengertian kemampuan diatas, maka dapatdisimpulkan bahwa kemampuan adalah kompetensi mendasar yang perlu dimiliki siswa yang mempelajari lingkup materi tertentu dalam suatu mata pelajaran pada jenjang tertentu.

Membedakan adalah menyatakan sesuatu yang ada bedanya, memperlakukan berbeda (tidak sama).

[2] http://www.scribd.com/doc/57852571/3/Hakekat-Kemampuan-dalam-Pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi kemampuan membedakan adalah kompetensi mendasar yang perlu di miliki oleh siswa dalam menyatakan sesuatu yang berbeda (tidak sama) dalam mempelajari lingkup materi tertentu.

2. Perlunya Kemampuan membedakan dalam Pembelajaran

Dalam suatu pembelajaran, kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran merupakan hal yang penting. Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran dapat dilihat melalui data nilai. Hasil penilaian merupakan perwujudan dari penguasaan siswaterhadap materi pelajaran yang diserap. Kemampuan merupakan kompetensi mendasar yang perlu dimiliki siswa yang mempelajari lingkup materi tertentu dalam suatu mata pelajaran pada jenjang tertentu. Sehubungan dengan hal itu, dalam proses pembelajaran hendaknya guru membantu siswa agar memiliki kemampuan insight, yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu objek atau peristiwa. Selain itu, guru hendaknya juga mengembangkan kemampuan siswa dasar memecahkan masalah dalam proses insight.

3. Cara Meningkatkan Kemampuan membedakan pada Siswa

Untuk meningkatkan kemampuan pada siswa, usaha guru dalam pembelajaran diantaranya adalah :Siswa mampu menguasai materi pelajaran dengan baik apabila KBM dengan menggunakan media pembelajaran.Pembelajaran tatap muka akan lebih baik dengan menggunakan alat peraga,Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi disesuaikan denganmateri yang akan diajarkan. Metode belajar yang bervariasi akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membawa siswa pada pembelajaran yang tidak membosankan, sehingga kemampuan siswa dalam menyerap materi akan lebih mudah.

4. Hasil belajar

Menurut pengertian secara psikologi belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.[3] Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamanya sendiri dengan lingkunganya.

Pengertian hasil belajar dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya[4]. Seorang guru akan kecewa bila hasil belajar yang dicapai oleh peserta didiknya tidak sesuai dengan target kurikulum. Dalam kaitannya dengan belajar, hasil berarti penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh guru melalui mata pelajaran, yang lazimnya ditunjukan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.[5]Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, yakni : informasi verbal,

---

[3] Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta : rineka cipta 1995), 2
[4] W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta,1988), 700
[5] http://ml.scribd.com/doc/51282702/Pengertian-Hasil-Belajar-Menurut-Para-Ahli

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kecakapan intelektul, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara Bloom mengungkapkan tigatujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakanhasil belajar yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik.

hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan manggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Sedangkan S. Nasution berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.[6]

Hasil belajar dapat dilihat dari nilai ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (subsumatif), dan nilai ulangan semester (sumatif).

B. Tinjauan tentang media permainan edukatif

1. Media pembelajaran

Pembelajaran IPA yang memanfaatkan media menjadi lebih menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran. Media yang dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi siswa, membangkitkan rasa senang dan gembira, membangkitkan semangat, dan menghidupkan pelajaran itu memungkinkan adanya interaksi dan partisipasi aktif dari siswa untuk belajar

---

[6] Kunandar,*Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada : 2010), 276

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

IPA secara efektif. Dengan media pembelajaran, guru dapat menciptakan suasana belajar menjadi kondusif, nyaman, dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat dan mengaktifkan siswa untuk mengikuti pelajaran baik secara mandiri ataupun kelompok.

Media permainan yang diterapkan dalam pembelajaran dan pengajaran dapat memberikan peluang yang besar bagi para guru untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang mengabaikan atau tidak menggunakan media permainan atau hanya menggunakan metode tradisional-verbalistik (guru berceramah, siswa lebih banyak diam dan pasif).

Media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan.[7]

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. Media, secara harfiah, berarti perantara atau pengantar. Menurut AEFT (Association for Education and Communication), media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut NEA (National Education Association), media adalah segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, dan dibicarakan dengan instrument yang digunakan untuk kegiatan tersebut.[8]

---

[7] Fathul mujib dan nailur rahmawati, Permaianan Edukatif.Yogjakarta:DIVA press 64
[8] Al-arabiyyah.vol 2. No.2 januari, (Yogyakarta:fakultas tarbiyah UIN sunan kalijaga, 2006),hal.15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Setiap proses pembelajaran ditandai dengan adanya beberapa unsur, antara lain tujuan, bahan, metode, media, dan evaluasi.unsur media tidak dapat dilepaskan dari unsur lainnya, yang berfungsi sebagai alat atau sarana untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai tujuan.

Sedangkan manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Media pengajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian siswa terhadap materi pengajaran yang disajikan.
b. Media pengajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar siswa berdasarkan latar belakang social ekonomi.
c. Media pengajaran dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
d. Media pengajaran dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
e. Media pengajaran dapat mengurangi adanya verbalisme.

Selain itu, media juga menciptakan sesuatu yang mengejutkan bagi siswa. Sebab, dalam setiap permainan terdapat suatu tantangan yang harus dihadapi oleh siswa. Tantangan itu terkadang berupa masalah yang harus dipecahkan, rintangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang harus diatasi, dan terkadang pula berupa kompetisi yang harus dimenangkan.[9]

2. Permainan edukatif

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu.setiap manusia memiliki naluri untuk memperoleh kesenangan, kepuasan, kenikmatan, kesukaan dan kebahagiaan hidup. Hal ini dikarenakan sifat bawaan sejak lahir bahwa manusia akan menghibur dirinya sampai ia mati.

Melalui kegiatan bermain, daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial serta fisiknya. Lewat permainan, anak-anak dapat mempelajari banyak hal. Misalnya, dengan bermain ayunan, anak secara tidak sengaja melatih keseimbangan fisik dan psikisnya, bermain komedi putar dapat melatih keberanian dan ekspresi emosionalnya dalam segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dengan bermain, anak-anak akan bertambah kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya, serta berkembang keseimbangan mentalnya.[10]

Bagi anak permaianan merupakan wahana belajar yang sangat penting sebagai proses pendewasaan diri, membantu menjaga stabilitas emosi, mendorong perilaku proposial, sekaligus memperkenalkannya terhadap dunia yang lebih luas.

---

[9] Ibid 68
[10] http://id.shvoong.com/books/1633499-education-games/#

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu permainan ini juga member rangsangan ataupun respons positif terhadap indra pemainannya. Indra yang di maksud antara lain: pendengaran, penglihatan, suara (berbicara,komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik dan lain-lain. Keseimbangan indra inilah yang direncanakan agar mempengaruhi jasmani, imajinasi, watak dan karakter, sampai tujuan pendewasaan diri. Sebab, watak sesseorang menentukan arah perjalanan hidupnya.[11]

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik pula. Sehingga permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Disamping itu, permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak didik, serta menyalurkan kegiatan anak.[12]

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para

---

[11] Ibid.....29-30
[12] Andang ismail, Education Games. Yogyakarta:Pilar Media. 120

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemainnya, termasuk Permainan tradisional dan "modern" yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran . Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif. Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan "asli" yang khusus dirancang (by design) untuk pendidikan ataukah permainan "lama" yang diberi nuansa atau dimanfaatkan (by utilization) untuk pendidikan.[13]

Unsur keseimbangan dalam permainan berarti permainan tersebut memiliki manfaat dalam kurun dan jangka waktu tertentu, misalnya berguna dalam jangka pendek dan jangka panjang. Jangka pendek berarti peramainan itu dapat di nilai dalam rentang waktu yang singkat, seperti siswa menjadi terampil, energik, dan tangkas. Sedangkan manfaat jangka panjang berarti permainan itu memberikan pengaruh seumur hidup dalam bentuk kesan yang akan dibawanya dalam kehidupan dan kejiwaannya.

Menurut Dworetzky, setiap permaianan edukatif yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan utama permainan edukatif bukan semata-mata untuk

---

[13] http://mayadikiria.wordpress.com/2011/05/22/permainan-edukatif-sebagai-media-belajar-anak-usia-dini/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperoleh kesenangan, tetapi untuk belajar keterampilan dan kemampuan membedakan jenis hewan.

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik.Artinya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau media permainan yang bersifat mendidik. Ringkasnya, permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik.

Nasif musthafa menyatakan bahwa permainan edukatif dalam pembelajaran IPA memiliki beberapa fungsi. Pertama, memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Kedua, merangsang guru dan siswa agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Ketiga, melatih unsur-unsur dan pengembangan keterampilan membedakan jenis hewan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam pelaksanaannya, permainan edukatif memiliki sejumlah kekurangan dan kelebihan. Berikut adalah beberapa kekurangan dan kelebihan dari permaianan edukatif.[14]

1. Kekurangan permainan edukatif :
   a. Pelaksanaan permainan edukatif biasanya diikuti oleh tawa dan sorak-sorai siswa sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran dikelas yang lain.
   b. Permainan edukatif pada umumnya, belum dianggap sebagai program pembelajaran, melainkan hanya sebagai selingan.
   c. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan edukatif
   d. Jumlah siswa yang terlalu besar sehingga menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan.
2. Kelebihan permainan edukatif :
   a. Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran dikelas.
   b. Dengan adanya kompetisi antar siswa dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju.
   c. Permainan edukatif dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi social siswa.
   d. Materi yang dikomunikasikan dapat meninggalkan kesan dihati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatih sukar dilupakan.

[14] Ibid 38-39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Permainan edukatif tusuk hewan

a. Tujuan

Tujuan permainan ini adalah agar siswa dapat menggelompokkan jenis hewan sesuai dengan makanannya. Permainan ini cocok untuk mengajarkan dan mengidentifikasi dan pengelompokkan.

b. Alat yang diperlukan

Beberapa alat yang diperlukan antara lain: lidi dan kertas. Bentuk dari kertas ini seperti lingkaran-lingkaran kecilyang bertuliskan jenis-jenis hewan.

c. Cara bermain

Cara bermain game ini adalah sebagai berikut:

1) Guru membuat lingkaran-lingkaran kecil seperti daging dari kertas manila.
2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (sesuai jumlah siswa)
3) Guru memberikan instruksi tentang mekanisme permainan tusuk kata kepada masing-masing kelompok
4) Masing-masing kelompok mencari dan mengurutkan kelompok yang yang telah diacak dan menyusunnya dengan menusukkan jenis hewan sesuai dengan makanannya.
5) Siswa mencari, mendiskusikan, dan mengklasifikasikan jenis hewan sesuai dengan makanannya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Setelah game selesai, tiap kelompok mengirim perwakilan untuk mempresentasikan hasil diskusinya.[15]

C. Tinjauan tentang materi IPA tentang hewan

1. Pengertian sains / IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains merupakan hasil kegiatan manusia yang berupa pengetahuan, gagasan dan konsep-konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses kegiatan ilmiah antara lain penyelidikan dan pengujian gagasan-gagasan.[16]

IPA (sains) merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematik untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah.Pendidikan Sains di SD bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan Sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan Sains diarahkan untuk "mencari tahu" dan "berbuat" sehingga dapat membantu siswa untuk memperolehpemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

---

[15] Ibid 85-86

[16] http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2120773-pengertian-mata-pelajaran-ipa/

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

IPA (sains) berupaya untuk membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan danpemahamannya mengenai alam sekitarnya. Mata pelajaran IPA adalah program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan,keterampilan, sikap dan nilai ilmiah pada siswa serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Sang pencipta

2. Pengertian hewan

Hewan adalah kelompok utama dari multiseluler, organisme eukariotik dari Animalia kerajaan atau Metazoa. Rencana tubuh mereka akhirnya menjadi tetap sebagai mereka mengembangkan, meskipun beberapa mengalami proses metamorfosis di kemudian hari dalam hidup mereka. Kebanyakan hewan motil, yang berarti mereka dapat bergerak secara spontan dan mandiri. Semua binatang juga heterotrophs, berarti mereka harus menelan organisme lain atau produk mereka untuk rezeki.[17]

Makanan hewan bersumber dari tumbuhan dan beberapa jenis hewan. Perbedaan jenis makanan pada hewan menyebabkan ada penggolongan hewan. Berikut ini adalah sumber-sumber makanan hewan[18].

a. Sumber Makanan dari Tumbuhan

Tumbuhan merupakan sumber makanan yang sangat penting untuk hewan. Tanpa ada tumbuhan, hewan apa pun tidak dapat hidup, baik secara

[17] http://id.shvoong.com/exact-sciences/veterinary/2199990-pengertian-hewan/
[18] S.Rositawaty dan Aris Muharam. Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam.Jakarta:Pusat Perbukuan Dinas Pendidikan.38-39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

langsung maupun tidak langsung. Bagian-bagian tumbuhan yang menjadi makanan bagi hewan, antara lain, daun, buah, bunga, batang, umbi, dan akar.

Namun, setiap hewan pemakan tumbuhan hanya memakan satu bagian tumbuhan atau beberapa bagian tumbuhan. Kambing hanya memakan dedaunan. Adapun monyet memakan buah-buahan dan kadang-kadang daun-daunan. Sementara itu, panda memakan pucuk bambu.

b. Sumber Makanan dari Hewan

Beberapa jenis hewan merupakan sumber makan-an bagi hewan lainnya. Biasanya, hewan yang menjadi sumber makanan bagi hewan lain adalah hewan pemakan tumbuhan. Akan tetapi, ada juga hewan pemakan daging yang dimakan oleh pemakan daging lainnya.

Pernahkah kamu pergi ke kebun binatang? Di sana terdapat berbagai jenis hewan. Mulai yang bertubuh kecil hingga yang bertubuh besar. Ternyata, hewan-hewan tersebut setiap hari diberi makanan oleh penjaga kebun binatang.

Makanan hewan-hewan tersebut ada yang berasal dari tumbuhan dan ada yang berasal dari hewan. Makanan yang berasal dari tumbuhan, di antaranya rumput, buah-buahan dan biji-bijian. Adapun, makanan yang berasal dari hewan, di antaranya daging.

Berdasarkan jenis makanannya tersebut, hewan-hewan dapat dikelompokkan ke dalam beberapa golongan. Penggolongan tersebut,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

antaralain, *herbivor* (pemakan tumbuhan), *karnivor* (pemakan daging), dan *omnivor* (pemakan tumbuhan dan daging)[19].

1) Hewan Pemakan Tumbuhan (Herbivor)

Pernahkan kamu melihat kambing? Menurutmu, bersumber dari manakah makanan kambing tersebut? Makanan kambing bersumber dari tumbuhan. Seperti telah dijelaskan pada uraian sebelumnya, beberapa bagian dari tumbuhan dimanfaatkan oleh hewan sebagai makanan.

Hewan yang memakan tumbuhan disebut *herbivor*. Hewan-hewan herbivor memiliki ciri khusus. Ciri ini menandakan jenis makanan yang dimakannya. Hewan-hewan herbivor memiliki ciri pada susunan giginya.

Selain herbivor yang hidup di darat seperti kambing, kuda, dan gajah, ada pula burung yang tergolong herbivor. Burung pemakan tumbuhan ini memiliki ciri khusus, terutama pada bentuk paruhnya

2) Hewan Pemakan Daging (Karnivor)

Hewan pemakan daging (karnivor) merupakan hewan yang mencari makan dengan cara berburu hewan lain. Untuk berburu dan mencari mangsa hewan karnivor biasanya memiliki senjata.. Senjata itu dapat berupa gigi-gigi yang tajam. Di samping itu, ada juga hewan karnivor yang memiliki senjata cakar yang tajam.

Hewan karnivor banyak sekali jenisnya. Selain karnivor yang hidup di darat, ada pula karnivor yang dapat terbang dan karnivor yang hidup di

[19] http://materisekolahdasar.blogspot.com/2010/01/menggolongkan-hewan-berdasarkan-jenis.html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

air. Karnivor yang hidup di darat contohnya singa. Sementara itu, karnivor yang dapat terbang contohnya burung hantu dan karnivor yang hidup di air contohnya hiu.

Karnivor yang hidup di darat, memiliki ciri yang menunjang untuk berburu mangsanya dan memakan daging. Cirinya, yaitu memiliki gigi taring yang tajam dan cakar yang tajam, kemampuan lari yang cepat. Karnivor yang dapat terbang, biasanya, memiliki cakar yang kuat dan tajam, paruh yang melengkung dan tajam, serta penglihatan yang tajam.

Karnivor yang hidup di air memiliki ciri gigi yang tajam dan kemampuan berenang yang sangat cepat. Pada dasarnya, hewan pemakan serangga (insektivor) termasuk karnivor. Hal tersebut dikarenakan hewan insektivor memakan hewan lain, yaitu serangga. Contoh hewan insektivor, antara lain, kadal, katak, dan beberapa jenis burung.

3) Hewan Pemakan Tumbuhan dan Daging (Omnivor)

Hewan pemakan tumbuhan dan daging (*omnivor*) terkadang disebut juga sebagai hewan pemakan segala. Hewan omnivor tidak memiliki ciri khusus yang menunjang untuk jenis makanannya. Contoh hewan omnivor ialah tikus dan babi.

Hewan-hewan tersebut dapat memakan tumbuhan dan hewan, karena hewan omnivor memiliki organ pencernaan yang dapat digunakan untuk memakan makanan yang bersumber dari tumbuhan dan hewan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tinjauan tentang peningkatan kemampuan membedakan dengan metode permainan edukatif

Dalam pendidikan dan pengajaran, proses kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh pada hasil belajar nantinya, Misalnya kegiatan belajar mengajar yang kurang maksimal akan melahirkan hasil belajar yang kurang maksimal pula. Sebaliknya kegiatan belajar mengajar yang maksimal akan melahirkan hasil belajar yang maksimal atau sempurna. Tidak maksimalnya kegiatan belajar mengajar dapat disebabkan dari guru atau dari metode pembelajarannya.

Sedangkan metode Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik pula. Sehingga permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Disamping itu, permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan anak didik, serta menyalurkan kegiatan anak.[20]

Melalui metode permaianan edukatif tusuk hewan ini peserta didik dapat meningkatkan dan mengoptimalkan kegitan belajar mengajar di kelas, karena

[20] Ibid 120

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa dituntut untuk bertanggung jawab pada proses belajarnya dan terlibat aktif serta memiliki usaha yang besar untuk berprestasi. Siswa bekerja sama secara kolaboratif dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Dengan demikian, metode permainan edukatif tusuk kata diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membedakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode permainan edukatif . Metode permainan edukatif merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi.

Dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya sebagai objek belajar tetapi mereka juga sebagai subjek belajar karena mereka dapat berkreasi secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan (*Action research*). Jenis ini dipilih karena penelitian dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membedakan jenis hewan sesuai makanannya. Penelitian ini menggunakan guru dapat berkolaborasi dengan peneliti untuk melakukan penelitian. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membedakan di kelas, dimana guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

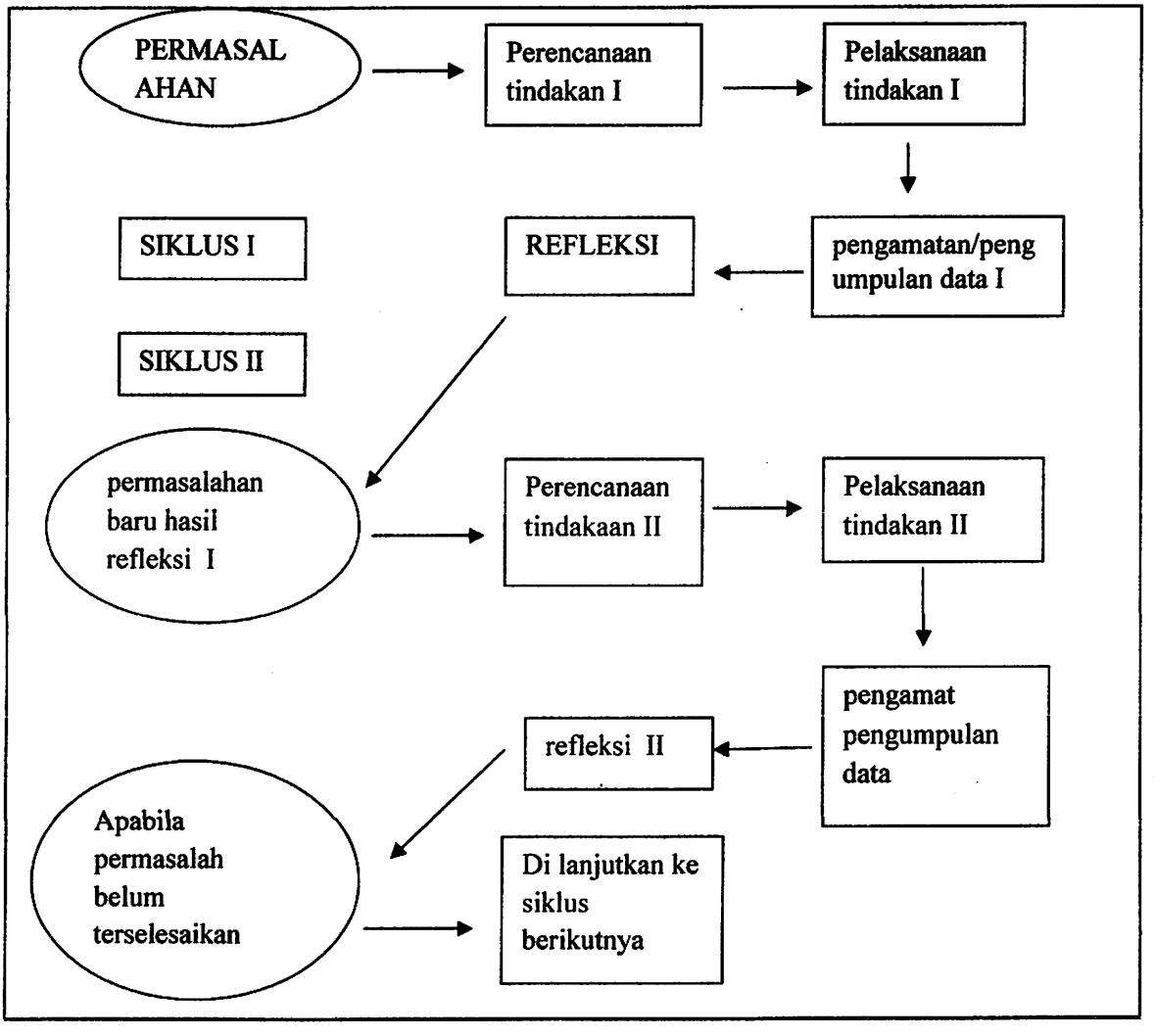
Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model kurt lewin, merupakan model yang selama ini menjadi acuan pokok (dasar) dari berbagai model action research, terutama classroom action research (CAR). Lewin

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah orang yang pertama kali memperkenalkan action research. Konsep pokok action research menurut lewin terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan *(planning)*, tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). [1]

Bagan 3.1

SKEMA DESAIN PENELITIAN



[1] Trianto, M.Pd.panduan penelitian tindakan kelas. Jakarta:pretasi pustaka,29

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penjelasan dari alur di atas adalah:

1. Perencanaan (*planning*)

Rencana tindakan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci. Segala keperluan pelaksanaan PTK, mulai dari materi / bahan ajar, rencana pengajaran yang mencakup metode / tehnik mengajar, serta tahnik atau instrument observasi / evaluasi, dipersiapkan dengan matang pada tahap perencanaan ini.dalam tahap ini perlu juga diperhitungkan segala kendala yang mungkin timbul pada saat tahap implementasi berlangsung.

2. Tindakan (*action*)

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang telah dibuat. Tahap ini, yang berlangsung didalam kelas adalah realisasi dari segala teori pendidikan dan tehnik mengajar yang telah disiapkan sebelumnya.langkah-langkah yang dilakukan guru tentu saja mengacu pada kurikulum yang berlaku, dan hasilnya diharapkan berupapeningkatan efektivitas keterlibatan kolabolator sekedar untuk membantu si peneliti untuk dapat lebih mempertajam refleksi dan evaluasi yang dia lakukan terhadap apa yang terjadi dikelasnya sendiri.

3. Pengamatan (*observing*)

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan dan rencana yang sudah dibuat, serta dampaknya terhadap proses dan hasil intruksional yang dikumpulkan dengan alat bantu instrument pengamatan yang dikembangkan oleh peneliti. Pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tahap ini perlu mempertimbangkan penggunaan beberapa jenis instrument ukur penelitian guna kepentingan triangulasi data.

4. Refleksi (*reflecting*)

Tahapan ini merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat saat dilakukan pengamatan. Data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dicari eksplanasinya, dianalisis, dan disintesis. Dalam proses pengkajian data ini dimungkinkan untuk melibatkan orang luar sebagai kolaborator, seperti halnya pada saat observasi.keterlibatan kolabolator sekedar untuk membantu peneliti untuk dapat lebih tajam melakukan refleksi dan evaluasi.

B. Setting Penelitian Dan Subyek Penelitian

1. Setting penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan.penelitian ini bertempat diruang kelas IV MI AL-AMIN tahun pelajaran 2011-2012.

2. Subyek penelitian

Subjek penelitian adalah siswa- siswi kelas IV MI AL-AMIN tahun pelajaran 2011-2012. Pada kompetensi dasar menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KEMENTERIAN AGAMA PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA

C. Variabel Yang Di Selidiki

Variabel adalah konsep yang mempunyai bermacam-macam nilai (Moh.Nazir).Dengan demikian, variabel adalah merupakan objek yang berbentuk apa saja yang ditentukan oleh peneliti dengan tujuan untuk memperoleh informasi agar bisa ditarik suatu kesimpulan. Secara teori, definisi variabel penelitian adalah merupakan suatu objek, atau sifat, atau atribut atau nilai dari orang, atau kegiatan yang mempunyai bermacam-macam variasi antara satu dengan lainnya yang ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.[2]

Sehubungan dengan rumusan masalah yang telah di kemukakan , maka pada penelitian ini variable penelitiannya di bedakan atas tiga macam, yaitu:

1. Variabel input : Siswa kelas IV MI AL-AMIN Sidoarjo.
2. Variabel output : Peningkatan Kemampuan Membedakan
3. Variabel proses : Metode Permainan Edukatif Tusuk Kata

D. Rencana Tindakan

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang di lakukan.

---

[2] http://suhartoumm.blogspot.com/2009/07/pengertian-variabel-variabel-definisi_30.html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki / meningkatkan praktek pembelajaran secara berkesinambungan, sedangkan tujuan penyertaannya adalah menumbuhkan budaya meneliti dikalangan guru.

Adapun rencana tindakan yang di lakukan dalam penelitian terdiri dari dua siklus, dan penjelasan dari masing-masing siklus yaitu :

Siklus I:

1. Rencana Tindakan

   Adalah persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan PTK, antara lain:

   a. Menyusun rencana pembelajaran

   b. Menyiapkan instrumen

   c. Menyiapkan alat / media pembelajaran

2. Pelaksanaan Tindakan

   Yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, atau prosedur tindakan yang akan diterapkan, antara lain:

   a. Melibatkan siswa secara aktif dalam membedakan jenis hewan berdasarkan makanannya dengan melakukan permainan edukatif 'tusuk hewan'

   b. Memberi kesempatan siswa untuk berfikir dan menganalisa jawaban yang diberikan siswa melalui permainan tusuk hewan, dimana masing-masing kelompok yang telah dibagi oleh guru.

   c. Masing-masing kelompok mencari dan mengurutkan kelompok hewan yang telah diacak dan menyusunnya dengan menusukkan macam-macam hewan yang sesuai dengan jenis makanannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Memfasilitasi siswa untuk membuat laporan eksplorasi yang telah dilakukan, secara tertulis mengenai perbedaan jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya secara kelompok.

e. Meminta tiap kelompok siswa menyajikan hasil dari diskusi tersebut.

3. Observasi

Yaitu prosedur perekaman data mengenai proses dan produk dari implementasi tindakan yang dirancang dengan penggunaan instrumen penelitian.

a. Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang dibuat.

b. Aktivitas siswa dalam membedakan jenis hewan sesuai makanannya

c. Mengadakan evaluasi akhir

4. Refleksi

Berupa uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan serta rencana bagi tindakan siklus berikutnya.

a. Kegiatan refleksi diawali dengan memeriksa catatan hasil observasi.

b. Merevisi proses pembelajaran terhadap hal-hal yang masih dianggap sulit oleh siswa.

c. Memberi solusi untuk mengatasi masalah siswa.

Siklus II:

1. Rencana Tindakan

Membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pelaksanaan Tindakan

Guru melaksanakan pembelajaran aktif membedakan jenis hewan berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus pertama

3. Observasi

Melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran termasuk keaktifan dan kekreatifan siswa dalam membedakan jenis hewan.

4. Refleksi

Menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan siklus kedua..

E. Tehnik Pengumpulan dan analisi data

1. Tehnik pengumpulan data

Data yang di perlukan dalam penelitian ini adalah data tentang minimnya kemampuan siswa dalam membedakan jenis hewan pada mata pelajaran IPA, kurangnya pengetahuan siswa mengenai jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya, serta penerapan metode permainan edukatif dalam proses pembelajaran di kelas.dalam pelaksanaan penelitian jenis data yang dikumpulkan oleh peneliti yakni jenis data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa).

Sumber data yang diperlukan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV MI AL-AMIN. Disamping itu diperlukan juga data pendukung dari siswa dan catatan lapangan yang diperoleh dengan wawancara serta observasi tentang kesulitan yang dialami siswa pada proses pembelajaran saat penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Kemampuan membedakan jenis hewan berdasarkan makanannya

   a. Observasi

      Observasi (pengamatan) adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.[3]

   b. Wawancara

      Hasil wawancara digunakan untuk memperoleh keterangan yang jelas dan pasti tentang pola dan sebab kesulitan yang dialami siswa. Instrumen yang digunakan pada kegiatan ini berupa pedoman wawancara.

      Wawancara pada dasarnya meliputi dua jenis, yaitu wawancara yang terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur adalah jenis wawancara dimana pertanyaan-pertanyaan telah dsusun sedemikian rupa sehingga runtut. Sedangkan pada wawancara tidak struktur pertanyaan-pertanyaan tidak disusun secara ketat.

2. Penerapan metode permainan edukatif

   a. Observasi

      Observasi ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan tindakan. Pengamatan ini dilaksanakan pada siklus I dan siklus II.

---

[3] DRS. M.Ngalim Purwanto,MP. Prinsip-prinsip dan Tehnik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 149

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi partisipatif, dimana ikut turut serta mengamati aktifitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung melalui lembar observasi siswa.

Metode observasi yang digunakan yaitu jenis observasi partisipasi aktif. Dimana dalam observasi ini peneliti ikut melakukan apa yang dilakukan oleh nara sumber.[4] Observasi ini digunakan peneliti untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran baik aktivitas guru maupun siswa dengan menggunakan lembar observasi yang memuat beberapa kriteria pengukuran yang telah ditetapkan.

Observasi juga dilakukan peneliti dalam hal ini seorang mahasiswa juga mengamati peneliti pada saat melakukan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi guru yang di buat oleh peneliti.

Oleh karena itu, melalui pengamatan ini akan diperoleh data tentang aktivitas guru, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.serta perubahan yang terjadi yang berkaitan dengan hasil pelaksanaan pembelajaran jenis hewan sesuai makanannya pada mata pelajaran IPA melalui metode permainan edukatif.

b. Tes

Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan membedakan jenis

[4] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D,* (Bandung: alfabeta, 2008), 227

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hewan sesuai dengan makanannya.Tes formatif ini diberikan setiap akhir putaran. Bentuk soal yang diberikan adalah pilihan ganda dan esay.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.[5] Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data yang ada pada lembaga sekolah sebagai penunjang data. Data-data tersebut meliputi gambar proses pembelajaran di kelas.

Dokumentasi merupakan data-data berupa hasil tes tulis, data hasil observasi guru dan siswa serta foto-foto proses pembelajaran.

3. Peningkatan kemampuan membedakan jenis hewan menggunakan metode permainan edukatif

a. Observasi

Observasi ini dilakukan peneliti bersamaan dengan penerapan metode permainan edukatif dalam proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui aktifitas guru dan siswa pada proses belajar mengajar.

---

[5]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,* (Jakarta: PT Asdi Mahasatya,2006), 231

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Tes

Tes ini digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran melalui permainan edukatif pada saat proses pembelajaran. Dalam menggunakan tes, peneliti menggunakan instrument berupa seperangkat soal-soal tes. Tes tulis dapat dibagi dua yaitu:

1) Pre tes

Pre tes dilakukan sebelum siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan edukatif. Pre tes ini bertujuan untuk pengetahui pemahaman dan pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan disampaikan.

2) Post tes

Post tes diberikan setelah siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif, hal ini bertujuan untuk pengetahu kemampuan membedakan siswa tentang materi jenis hewan berdasarkan makanannya

c. Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran tentang kemampuan membedakan menggunakan metode permainan edukatif setelah melakukan proses belajar mengajar. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan membedakan siswa menggunakan permainan edukatif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Teknik analisi data

Pengolaan dan interpretasi data merupakan langkah penting dalam PTK. mengnalisa data adalah suatu pross mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yangjelas sesuai dengan tujuan penelitian.

Untuk menghitung prosentase peningkatan hasil belajar siswa, maka menggunakan rumus teknik analisa prosentase. Teknik analisa prosentase adalah suatu teknik analisis yang dipergunakan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif dan penguasaan siswa terhadap materi jenis hewan sesuai makanannya.

Yang digunakan adalah rumus prosenase sebagai berikut

$$P = \frac{\sum \text{jumlah siswa yang tuntas}}{\sum \text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Kemudian untuk mengetahui nilai rata-rata siswa peneliti menggunakan mean. Mean adalah nilai rata-rata dari datayang diperoleh dari pengumpulan data dimana besarnya bersifat kuantitas dan tidak bervariasi.[6]

Untuk menganalisa data mengenai rata-rata hasil belajar siswa di MI AL-AMIN penulis menggunakan teknik analisa data kuantitatif yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

[6] Bambang soepono, *statistik terapan dalam penelitin ilmu-ilmu sosal dan pendidikan* (jakarta : rineka cipta, 1997), 23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan

X : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah semua nilai

$\sum N$: Jumlah Siswa

F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu PBM di kelas.[7]

Penelitian ini merupakan tindakan perbaikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membedakan jenis hewan sesuai dengan makanannya pada pembelajaran IPA yang sangat minim. Proses belajar mengajar yang sangat membosankan menjadi masalah utama dalam penelitian. Oleh karena itu peneliti menemukan solusi dengan mengganti metode pembelajaran yang membosankan dengan metode pembelajaraan siswa belajar aktif yaitu metode permainan edukatif tusuk kata.

Kriteria ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0% - 100%. Kriteria ideal untuk masing-masing indikator lebih besar dari 70%.[8]

---

[7] Kunandar,*Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada : 2010), 127

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kondisi sesudah penelitian ini dilakukan diharapkan tingkat kreativitas dan keaktifan siswa dalam membedakan jenis hewan sesuai makanannya meningkat dari rata-rata 60 menjadi 70 ataupun diatasnya, sebab kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA di MI AL-AMIN sidoarjo ini adalah 70.[9]

Berdasarkan Kriteria ideal ketuntasan belajar di atas, maka prosentase ketuntasan belajar yang dikehendaki dalam penelitian ini adalah 70%. Dan berdasarkan KKM mata pelajaran IPA tersebut, maka siswa dikatakan tuntas dalam mengerjakan tes jika memenuhi nilai 70 baik secara klasikal maupun individu.

G. Tim peneliti dan tugasnya

Penelitian Tindakan kelas ini menggunakan bentuk kolaborasi. Seorang guru mata pelajaran IPA menjadi pihak kolaborator yang melaksanakan pembelajaran bersama mahasiswa di kelas sekaligus bersama-sama sebagai observator. Mereka bertanggungjawab penuh penelitian tindakan kelas ini. Peneliti dan kolaborator terlibat secara penuh dalam perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada tiap-tiap siklusnya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua yang dianggap mampu memenuhi hasil yang diinginkan

---

[8]Iyandri, *Hakikat Kriteria Dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran* (Mei 30, 2012). http://id.shvoong.com/how-to/writing/2109453-hakikat-kriteria-dan-indikator-keberhasilan/#ixzz1LGGj6lsv

[9] Bapak Agus, Guru Mata pelajaran IPA kelas IV MI AL-AMIN Sidoarjo, wawancara pribadi, 18 Mei 2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan mengatasi persoalan yang ada. Adapun susunan tugas peneliti adalah sebagai berikut:

1. Peneliti
   a. Nama: Surotin Agustina
   b. NIM : D07208045
   c. Tugas :
      1) Bertanggung jawab atas kelancaran pelaksanaan kegiatan
      2) Menyusun RPP dan instrumen penelitian
      3) Terlibat dalam semua jenis kegiatan
      4) Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan edukatif.
2. Guru Kolaborasi
   a. Nama : Agus Subagio, S.Ag
   b. Jabatan : Guru mata pelajaran IPA kelas IV
   c. Tugas :
      1) Bertanggung jawab atas kelancaran pelaksanaan kegiatan
      2) Melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPA kelas IV.
      3) Mitra kerja peneliti dalam pengambilan data
3. Teman sejawat
   a. Nama : Wahyu Alifatin An-Nizar
   b. Tugas :

      Membantu peneliti untuk mengisi lembar observasi guru dan siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Kemampuan Membedakan

Kemampuan membedakan merupakan kompetensi mendasar yang perlu dimiliki siswa yang mempelajari lingkup materi tertentu dalam suatu mata pelajaran pada jenjang tertentu. Sehubungan dengan hal itu, dalam proses pembelajaran hendaknya guru membantu siswa agar memiliki kemampuan insight, yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu objek atau peristiwa. Selain itu, guru hendaknya juga mengembangkan kemampuan siswa dasar memecahkan masalah dalam proses insight.

Hasil belajar adalah taraf kemampuan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, ketrampilan dan pengetahuan dan kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan. Hasil belajar IPA siswa kelas IV MI AL-AMIN Sidoarjo memiliki nilai KKM 70. Sehingga untuk bisa dikatakan lulus atau tuntas siswa harus mampu mencapai KKM pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil belajar siswa sebelum dilakukan penelitian di MI AL-AMIN Sidoarjo, diketahui bahwa nilai ulangan harian kelas IV materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya pada mata pelajaran IPA masih kurang memuaskan. Dari siswa yang yang berjumlah 33 orang siswa, hanya 19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa (57,58%) yang berhasil mencapai minimal 70 dan 14 siswa (42,42%) masih belum tuntas jumlah siswa yang belum tuntas lebih banyak daripada siswa yang tuntas. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1
Hasil tes sebelum dilaksanankan permainan edukatif

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Princess fitroh olivia	60	Belum Tuntas
2.	Fahdiyah putri maharani	50	Belum Tuntas
3.	Ainun rosydah	70	Tuntas
4.	Alfi khusnia rosidah	50	Belum Tuntas
5.	M. muiz lidinillah	70	Tuntas
6.	Deny ferdiansyah	40	Belum tuntas
7.	Aldi ahmadi	70	Tuntas
8.	Risa ahsaniyyah	70	Tuntas
9.	Dewi masruroh marcelani	70	Tuntas
10.	Miftakhul jannah	40	Belum Tuntas
11.	Ferdiansyah wahyu pratama	80	Tuntas
12.	Bagas iswahyudi	60	Belum tuntas
13.	M. sulton daffa	40	Belum tuntas
14.	Sulis setiawan	70	Tuntas
15.	Afra baliyah A.	70	Tuntas
16.	Misgianti mulyani P	50	Belum tuntas
17.	Nur fia hamidatus S	70	Tuntas
18.	Annisa ayu brilian	80	Tuntas
19.	Renafa ardella affandi	30	Belum tuntas
20.	M. Badrus affandi	70	Tuntas
21.	A. choirul hidayah	70	Tuntas
22.	A. Rizki Sholehudin	70	Tuntas
23.	M. Iqbalyah	40	Belum Tuntas
24.	Nur ghilfatus selmi	50	Belum tuntas
25.	Lailatul maghfiroh	70	Tuntas
26.	Putri dwi rindaini ali	50	Belum tuntas
27.	Diva divia El-Muhafid	70	Tuntas
28.	Fatahi waarinal haq	70	Tuntas
29.	M. Miftahul H	80	Tuntas
30.	M. Rudy arianto	50	Belum tuntas
31.	Nur rosa damayanti	70	Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

32.	Dewi M. Marchelina	70	Tuntas
33.	Choirotul maghfiroh	40	Belum Tuntas
Jumlah nilai		2010	

Rata-rata Nilai Tercapai = $X = \frac{\sum X}{\sum N}$

$= \frac{2010}{33} = 60,91$

Keterangan : X : nilai rata-rata

$\sum X$: jumlah semua nilai

$\sum N$: jumlah siswa

Tabel 4.2
Rekapitulasi hasil test siswa

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes siswa	53,97
2	Jumlah siswa yang tuntas	19
3	Persentase ketuntasan belajar	$= \frac{\sum \text{jumlah siswa yang tuntas}}{\sum \text{jumlah siswa}} \times 100\%$ $= \frac{19}{33} \times 100\%$ $= 57,58$

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas IV MI AL-AMIN Sidoarjo yaitu Bapak agus subagyo S,Ag. Beliau menjelaskan bahwa kemampuan membedakan siswa kelas IV termasuk relatif rendah. Hal itu bisa dilihat pada rata-rata nilai yang diperoleh. Rendahnya nilai ini dipengaruhi oleh berbagai macam faktor baik faktor guru, lingkungan sekolah, fasilitas yang kurang memadai dan faktor dari siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Penerapan metode permainan edukatif "tusuk hewan"

Pada saat penelitian ini berlangsung di Madrsah ibtida'iyah AL-AMIN Sidoarjo, mata pelajaran IPA pada semester ganjil. Adapun guru yang mengajar mata pelajaran IPA di kelas IV adalah bapak agus subagyo,S.Ag. untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan edukatif, penulis melakukan metode wawancara tidak terstruktur.

Dalam interview beliau juga menjelaskan bahwa yang menjadi masalah utama dalam pembelajaran IPA MI adalah pada minat dan motivasi siswa dalam belajar. Selama ini kegiatan pemebelajaran yang dilaksanakan selalu saja dengan metode ceramah dan membaca bersama kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan LKS atau soal yang ada di buku paket atau mandiri. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan hanya menyentuh ranah kognitif siswa dan tidak memberi pengetahuan baru atau menambah pengalaman siswa.

Untuk itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan edukatif "tusuk hewan" untuk meningkatkan kemampuan membedakan jenis hewan sesuai makanannya pada siswa kelas IV. Permainan edukatif tersebut dilaksanakan agar dalam proses belajar mengajar siswa tidak mudah jenuh dan bosan di dalam kelas. Dan metode tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membedakan jenis hewan pada siswa kelas IV.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Peningkatan kemampuan membedakan siswa menggunakan metode permainan edukatif "Tusuk Hewan"

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan sebelum melakukan pembelajran menggunakan permainan edukatif kemampuan membedakan jenis hewan sesuai makanannya masih tergolong kurang, untuk itu peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan membedakan siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dan dibawah ini adalah penjelasan dari masing-masing siklus.

Hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam dua siklus sebagaimana pemaparan berikut:

1. Siklus I

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, seperti berikut ini:

a. Rencana Tindakan

Pada tahap perencanaan siklus I ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran

2) Menyiapkan instrumen

3) Menyiapkan media pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 01 juni 2012. Pada saat awal siklus pertama ini, siswa belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif. Namun untuk mengatasi masalah pada siklus pertama ini, guru mengarahkan siswa untuk menyebutkan jenis hewan sesuai dengan makanannya melalui Tanya jawab dengan siswa. Hingga pada akhirnya siklus pertama siswa mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif. Hal ini terlihat dari siswa mampu membedakan jenis hewan sesuai dengan makanannya dengan menggunakan permainan edukatif tusuk hewan.

c. Observasi

1) Hasil observasi siswa pada siklus I

Tabel 4.3
Hasil observasi siswa

No	Aspek yang diamati	Nilai				
		1	2	3	4	5
A.	**Persiapan**					
	a. Buku (alat-alat tulis)		√			
	b. Semangat dalam pembelajaran			√		
B.	**Kegiatan Pendahuluan**					
	a. Siswa mengingat-ingat pembelajaran yang lalu		√			
	b. Siswa termotivasi dalam pembelajaran			√		
	c. Siswa mengetahui tujuan pembelajaran		√			
C.	**Kegiatan Inti**					
	Eksplorasi a. Siswa menjawab pertanyaan dari guru		√			
	b. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru		√			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Elaborasi a. Siswa mulai berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah di bagikan guru			√		
	b. Siswa mulai berdiskusi dengan teman kelompok mereka			√		
	c. Siswa mulai menulis hasil diskusi yang telah dilakukan				√	
	d. Siswa maju kedepan dan menyampaikan hasil diskusi		√			
	Konfirmasi a. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dipelajari		√			
	b. Siswa maju kedepan untuk menerima hadiah dari guru			√		
D. Kegiatan Akhir						
	a. Siswa secara bergantian menyampaikan pendapatnya tentang materi yang di pelajari	√				
	b. Siswa termotivasi setelah mendengarkan nasihat dari guru			√		
	c. Siswa mengetahui pembelajaran yang akan datang		√			
	Jumlah skor	**39**				

Pada lembar observasi diatas menunjukkan bahwa diperolehan hasil yang rendah, itu dikarenakan partisipasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran masih kurang. Dan hanya beberapa siswa yang memiliki hasil presentase tinggi dikarenakan beberapa siswa tersebut memiliki minat yang tinggi dalam pembelajaran. Perbedaan perolehan presentase siswa pada siklus I ini berdasarkan lembar pengamatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan pembelajaran membedakan jenis hewan sesuai dengan makanannya.

Secara keseluruhan siswa belum terbiasa dengan kondisi belajar dengan menggunakan pembelajaran permainan edukatif tusuk hewan. Hal ini bisa dilihat dari hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

2) Hasil observasi guru pada siklus I

Tabel 4.4

Hasil observasi guru

No	Aspek yang diamati	Nilai				
		1	2	3	4	5
I	PERSIAPAN					
	Metode permainan edukatif tusuk hewan a. Potongan kertas warna dengan bentuk menarik yang berisi tulisan nama-nama hewan			√		
	b. Tusuk sate			√		
	Daftar pertanyaan mengenai jenis hewan berdasarkan makanannya		√			
	Instrument penilaian			√		
II	PELAKSANAAN					
	Kegiatan awal a. Guru memasuki kelas dan mengucap salam dengan sapaan			√		
	b. Siswa dan guru mengawali pembelajaran dengan membaca basmalah			√		
	c. Guru melakukan apersepsi dengan mengajak para siswa untuk bernyanyi	√				
	d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Kegiatan inti Eksplorasi a. Melibatkan siswa mencari informasi mengenai jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya dengan melakukan tanya jawab bersama teman dan guru.		√			
	b. Melengkapi jawaban siswa dari tanya jawab yang telah dilakukan bersama-sama		√			
	Elaborasi a. Melibatkan siswa secara aktif dalam membedakan jenis hewan berdasarkan makanannya dengan melakukan permainan edukatif 'tusuk hewan			√		
	b. Masing-masing kelompok mencari dan mengurutkan kelompok hewan yang telah diacak dan menyusunnya dengan menusukkan macam-macam hewan yang sesuai dengan jenis makanannya.			√		
	c. Memberi kesempatan siswa untuk berfikir dan menganalisa jawaban yang diberikan siswa melalui permainan tusuk kata tersebut dari pertanyaan yang telah diberikan oleh guru.			√		
	d. Memfasilitasi siswa untuk membuat laporan eksplorasi yang telah dilakukan, secara tertulis mengenai perbedaan jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya secara kelompok.			√		
	e. Meminta tiap kelompok siswa menyajikan hasil dari diskusi tersebut.		√			
	Konfirmasi a. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan pada tiap kelompok siswa setelah menyajikan hasil diskusi.		√			
	b. Memberi hadiah bagi siswa-siswa aktif dalam proses pembelajaran	√				
	Kegiatan akhir a. Guru mengoreksi hasil kerja siswa		√			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	b. Guru dan Siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan mengenai jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya		√			
	c. Memberi motivasi pada siswa untuk tetap giat belajar			√		
	d. Mereview pelajaran yang akan datang	√				
III	PENGELOLAAN WAKTU					
	a. Ketepatan waktu dalam mengajar			√		
	b. Ketepatan menutup pembelajaran		√			
	c. Ketepatan masuk			√		
	d. Sesuai dengan RPP		√			
IV	SUASANA KELAS					
	Gaduh		√			
	Tidak kondusif		√			
Jumlah skor		63				

Hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus pertama tergolong rendah dengan perolehan skor 63. Perolehan skor ini karena guru lebih banyak berdiri didepan kelas dan kurang memberikan pengarahan kepada siswa bagaimana melakukan pembelajaran dengan permainan edukatif. Hal ini disebabkan karena kurangnya persiapan dan pengetahuan guru mengenai metode permainan edukatif tusuk hewan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Hasil tes siswa pada siklus I

Tabel 4.5

DAFTAR NILAI SISWA KELAS IV MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN MAKANAN DI MI AL-AMIN

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Princess fitroh olivia	60	Belum Tuntas
2.	Fahdiyah putri maharani	70	Tuntas
3.	Ainun rosydah	80	Tuntas
4.	Alfi khusnia rosidah	80	Tuntas
5.	M. muiz lidinillah	60	Belum tuntas
6.	Deny ferdiansyah	60	Belum tuntas
7.	Aldi ahmadi	70	Tuntas
8.	Risa ahsaniyyah	60	Belum tuntas
9.	Dewi masruroh marcelani	80	Tuntas
10.	Miftakhul jannah	70	Tuntas
11.	Ferdiansyah wahyu pratama	80	Tuntas
12.	Bagas iswahyudi	50	Belum tuntas
13.	M. sulton daffa	60	Belum tuntas
14.	Sulis setiawan	70	Tuntas
15.	Afra baliyah A.	70	Tuntas
16.	Misgianti mulyani P	60	Belum tuntas
17.	Nur fia hamidatus S	70	Tuntas
18.	Annisa ayu brilian	80	Tuntas
19.	Renafa ardella affandi	60	Belum tuntas
20.	M. Badrus affandi	70	Tuntas
21.	A. choirul hidayah	70	Tuntas
22.	A. Rizki Sholehudin	80	Tuntas
23.	M. Iqbalyah	40	Belum Tuntas
24.	Nur ghilfatus selmi	50	Belum tuntas
25.	Lailatul maghfiroh	70	Tuntas
26.	Putrid dwi rindaini ali	60	Belum tuntas
27.	Diva divia El-Muhafid	70	Tuntas
28.	Fatahi waarinal haq	70	Tuntas
29.	M. Miftahul H	70	Tuntas
30.	M. Rudy arianto	60	Belum tuntas
31.	Nur rosa damayanti	80	Tuntas
32.	Dewi M. Marchelina	80	Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

33.	Choirotul maghfiroh	50	Belum Tuntas
Jumlah nilai		2220	

Rata-rata Nilai Tercapai = $X = \frac{\sum X}{\sum N}$

$= \frac{2220}{33} = 67,27$

Keterangan : X : nilai rata-rata

$\sum X$: jumlah semua nilai

$\sum N$: jumlah siswa

Tabel 4.6
Rekapitulasi hasil test siswa

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes siswa	67,27
2	Jumlah siswa yang tuntas	20
3	Persentase ketuntasan belajar	$= \frac{\sum \text{jumlah siswa yang tunas}}{\sum \text{Jumlah siswa}} \times 100\%$ $= \frac{20}{33} \times 100\%$ $= 60,61$

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan permainan edukatif dalam pembelajaran membedakan jenis hewan sesuai makanannya pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata tes siswa adalah 67,27 dengan jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 20 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal nilai yang dicapai siswa belum tuntas karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebesar 20 siswa . Dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perolehan persentase ketuntasan belajar diatas, menurut tabel tingkat keberhasilan belajar menunjukkan bahwa kemampuan membedakan siswa masih dikategorikan kurang.

Selain itu permasalahan yang menyebabkan ketuntasan belajar kurang maksimal yaitu penerapan metode permainan edukatif tusuk hewan yang kurang, dikarenakan susahnya mengondisikan keadaan kelas untuk berdiskusi dengan baik dan maksimal, bahkan kegiatan diskusi malah dipakai untuk mengobrol dengan temannya. Hal itulah yang menjadikan penerapan metode permainan edukatif tusuk hewan kurang maksimal dan bisa dikatakan belum berhasil pada siklus I dan membutuhkan siklus selanjutnya.

d. Refleksi

Adapun hasil yang diperoleh dari siklus I adalah sebagai berikut:

1) Secara klasikal hasil belajar yang diperoleh siswa belum mencapai ketuntasan, namun jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya sudah mengalami peningkatan.
2) Dalam kemampuan membedakan pada siklus I ini, siswa hanya sebatas menyebutkan jenis hewan sehingga kemampuan membedakan yang dihasilkan belum sampai keterkaitan dengan kehidupan mereka.
3) Untuk memperbaiki pembelajaran siklus I ini, guru akan lebih mengarahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan membedakan jenis hewan berdasarkan makanannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Siklus II

a. Rencana Tindakan

Pada tahap perencanaan siklus II ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

1) Menyusun rencana pembelajaran sesuai hasil refleksi siklus I

2) Menyiapkan instrumen

3) Menyiapkan bahan-bahan permainan edukatif tusuk hewan

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 02 juni 2012. Tugas yang diberikan guru dengan menggunakan lembar kerja siswa, mampu dikerjakan dengan baik. Hal ini terlihat dari siswa mampu membedakan jenis hewan sesuai dengan makanannya setelah melakukan permainan edukatif. Walaupun masih nampak beberapa siswa yang kurang aktif dalam permainan. Namun sudah menunjukkan keaktifan siswa dengan melakukan sebuah permainan yang sederhana.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Observasi

1) Hasil observasi siswa pada siklus II

Tabel 4.7

Hasil observasi siswa

No	Aspek yang diamati	Nilai				
		1	2	3	4	5
A. Persiapan						
	a. Buku (alat-alat tulis)				√	
	b. Semangat dalam pembelajaran					√
B. Kegiatan Pendahuluan						
	a. Siswa mengingat-ingat pembelajaran yang lalu				√	
	b. Siswa termotivasi dalam pembelajaran			√		
	c. Siswa mengetahui tujuan pembelajaran				√	
C. Kegiatan Inti						
	Eksplorasi a. Siswa menjawab pertanyaan dari guru					√
	b. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru			√		
	Elaborasi a. Siswa mulai berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah di bagikan guru			√		
	b. Siswa mulai berdiskusi dengan teman kelompok mereka					√
	c. Siswa mulai menulis hasil diskusi yang telah dilakukan				√	
	d. Siswa maju kedepan dan menyampaikan hasil diskusi				√	
	Konfirmasi a. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dipelajari			√		
	b. Siswa maju kedepan untuk menerima hadiah dari guru			√		
D. Kegiatan Akhir						

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	a. Siswa secara bergantian menyampaikan pendapatnya tentang materi yang di pelajari			√		
	b. Siswa termotivasi setelah mendengarkan nasihat dari guru				√	
	c. Siswa mengetahui pembelajaran yang akan datang			√		
	Jumlah skor	60				

Pada tabel diatas menunjukkan perolehan skor hasil observasi keaktifan siswa diperoleh skor yang tinggi. Perolehan skor ini terjadi karena minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya. Bertambahnya skor tinggi menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif tusuk hewan berjalan secara efektif. Perbedaan perolehan skor siswa pada siklus II ini berdasarkan lembar pengamatan kegiatan pembelajaran kemampuan membedakan jenis hewan sesuai makanannya.

Aktivitas siswa dalam PBM sudah mengarah pada pembelajaran permainan edukatif yang lebih baik. Siswa mampu berpartisipasi dan mempresentasikan hasil diskusi dengan sangat baik seiring juga dengan meningkatnya minat siswa. Hal ini bisa dilihat dari data hasil observasi terhadap aktivitas siswa yang meningkat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Hasil observasi guru pada siklus II

Tabel 4.8
Hasil observasi guru

No	Aspek yang diamati	Nilai				
		1	2	3	4	5
I	PERSIAPAN					
	Metode permainan edukatif tusuk hewan a. Potongan kertas warna dengan bentuk menarik yang berisi tulisan nama-nama hewan					√
	b. Tusuk sate					√
	Daftar pertanyaan mengenai jenis hewan berdasarkan makanannya					
	Instrument penilaian				√	
II	PELAKSANAAN					
	Kegiatan awal a. Guru memasuki kelas dan mengucap salam dengan sapaan					√
	b. Siswa dan guru mengawali pembelajaran dengan membaca basmalah					√
	c. Guru melakukan apersepsi dengan mengajak para siswa untuk bernyanyi				√	
	d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√		
	Kegiatan inti Eksplorasi a. Melibatkan siswa mencari informasi mengenai jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya dengan melakukan tanya jawab bersama teman dan guru.				√	
	b. Melengkapi jawaban siswa dari tanya jawab yang telah dilakukan bersama-sama				√	
	Elaborasi a. Melibatkan siswa secara aktif dalam membedakan jenis hewan berdasarkan makanannya dengan melakukan permainan edukatif 'tusuk hewan					√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	b. Masing-masing kelompok mencari dan mengurutkan kelompok hewan yang telah diacak dan menyusunnya dengan menusukkan macam-macam hewan yang sesuai dengan jenis makanannya.				√	
	c. Memberi kesempatan siswa untuk berfikir dan menganalisa jawaban yang diberikan siswa melalui permainan tusuk kata tersebut dari pertanyaan yang telah diberikan oleh guru.					√
	d. Memfasilitasi siswa untuk membuat laporan eksplorasi yang telah dilakukan, secara tertulis mengenai perbedaan jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya secara kelompok.					√
	e. Meminta tiap kelompok siswa menyajikan hasil dari diskusi tersebut.				√	
	Konfirmasi a. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan pada tiap kelompok siswa setelah menyajikan hasil diskusi.					√
	b. Memberi hadiah bagi siswa-siswa aktif dalam proses pembelajaran			√		
	Kegiatan akhir a. Guru mengoreksi hasil kerja siswa				√	
	b. Guru dan Siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan mengenai jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya			√		
	c. Memberi motivasi pada siswa untuk tetap giat belajar				√	
	d. Mereview pelajaran yang akan datang			√		
III	PENGELOLAAN WAKTU					
	a. Ketepatan waktu dalam mengajar			√		
	b. Ketepatan menutup pembelajaran			√		
	c. Ketepatan masuk				√	
	d. Sesuai dengan RPP				√	
IV	SUASANA KELAS					
	Gaduh			√		
	Tidak kondusif			√		
	Jumlah skor			**104**		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil observasi aktivitas guru dalam Proses Belajar Mengajar pada siklus kedua tergolong baik. Dalam hal ini mengalami peningkatan dengan perolehan skor 104 Perolehan skor ini karena guru sudah bisa melakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif tusuk hewan dengan baik.

3) Tes Hasil siswa pada siklus II

Tabel 4.9
DAFTAR NILAI SISWA KELAS IV MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN MAKANAN DI MI AL-AMIN

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Princess fitroh olivia	70	Tuntas
2.	Fahdiyah putri maharani	80	Tuntas
3.	Ainun rosydah	75	Tuntas
4.	Alfi khusnia rosidah	85	Tuntas
5.	M. muiz lidinillah	75	Tuntas
6.	Deny ferdiansyah	60	Belum tuntas
7.	Aldi ahmadi	70	Tuntas
8.	Risa ahsaniyyah	70	Tuntas
9.	Dewi masruroh marcelani	80	Tuntas
10.	Miftakhul jannah	75	Tuntas
11.	Ferdiansyah wahyu pratama	80	Tuntas
12.	Bagas iswahyudi	60	Belum tuntas
13.	M. sulton daffa	75	Tuntas
14.	Sulis setiawan	75	Tuntas
15.	Afra baliyah A.	70	Tuntas
16.	Misgianti mulyani P	60	Belum tuntas
17.	Nur fia hamidatus S	80	Tuntas
18.	Annisa ayu brilian	75	Tuntas
19.	Renafa ardella affandi	65	Belum tuntas
20.	M. Badrus affandi	75	Tuntas
21.	A. choirul hidayah	70	Tuntas
22.	A. Rizki Sholehudin	85	Tuntas
23.	M. Iqbalyah	55	Belum Tuntas
24.	Nur ghilfatus selmi	60	Belum tuntas
25.	Lailatul maghfiroh	75	Tuntas
26.	Putrid dwi rindaini ali	70	Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

27.	Diva divia El-Muhafid	70	Tuntas
28.	Fatahi waarinal haq	75	Tuntas
29.	M. Miftahul H	80	Tuntas
30.	M. Rudy arianto	70	Tuntas
31.	Nur rosa damayanti	85	Tuntas
32.	Dewi M. Marchelina	80	Tuntas
33.	Choirotul maghfiroh	75	Tuntas
Jumlah nilai		2405	

$$\text{Rata-rata Nilai Tercapai} = X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$= \frac{2405}{33} = 72{,}87$$

Keterangan : X : nilai rata-rata

$\sum X$: jumlah semua nilai

$\sum N$: jumlah siswa

Tabel 4.10
Rekapitulasi hasil test siswa

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes siswa	72,87
2	Jumlah siswa yang tuntas	27
3	Persentase ketuntasan belajar	$= \frac{\sum \text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\sum \text{jumlah siswa}} \times 100\%$ $= \frac{27}{33} \times 100\%$ $= 81{,}82$

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata tes siswa adalah 72,87 dengan 27 siswa (81,82%) sudah tuntas belajar dan 6 siswa yang belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran kemampuan membedakan jenis hewan sesuai makanannya pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus I. Secara klasikal nilai yang dicapai siswa sudah tuntas karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 27 siswa. Dari perolehan persentase ketuntasan belajar diatas, menurut tabel tingkat keberhasilan belajar menunjukkan bahwa kemampuan membedakan siswa dikategorikan sangat baik.

d. Refleksi

Adapun hasil yang diperoleh dari siklus II adalah sebagai berikut:

1) Aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dari perolehan skor 39 pada siklus I menjadi 60 pada siklus II. Begitu pula dengan aktivitas guru yang juga mengalami peningkatan dari perolehan skor 63 pada siklus I menjadi 104 spada siklus II. Ketuntasan hasil belajar (kemampuan) siswa pun mengalami peningkatan dari perolehan nilai rata-rata 67,27 pada siklus I menjadi 72,87 pada siklus II.
2) Pada siklus II guru telah menerapkan permainan edukatif dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa dalam pembelajaran membedakan jenis hewan berjalan dengan baik serta keaktifan dan kreativitas siswa yang telah mencapai ketuntasan. Tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan agar pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menerapkan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan membedakan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk memperoleh hasil yang meningkat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lagi, maka peneliti akan melaksanakan pada siklus selanjutnya yaitu siklus ketiga.

3. Siklus III

a. Rencana Tindakan

Pada tahap perencanaan siklus III ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

1) Menyusun rencana pembelajaran sesuai hasil refleksi siklus II
2) Menyiapkan instrumen
3) Memberi penghargaan (*reward*)

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus III ini dilaksanakan pada tanggal 2012. Pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif "tusuk hewan" sudah bisa dipahami siswa. Hampir semua siswa termotivasi untuk bertanya dan mencari apa yang ia ketahui tentang jenis hewan sesuai makanannya. Siswa pun antusias dalam pelaksanaan pembelajaran dengan melakukan permainan tersebut. Sehingga suasana pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan tercipta di dalam kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Observasi

1) Hasil observasi siswa pada siklus III

Tabel 4.11

Hasil observasi siswa

No	Aspek yang diamati	Nilai				
		1	2	3	4	5
A.	**Persiapan**					
	c. Buku (alat-alat tulis)					√
	d. Semangat dalam pembelajaran					√
B.	**Kegiatan Pendahuluan**					
	d. Siswa mengingat-ingat pembelajaran yang lalu				√	
	e. Siswa termotivasi dalam pembelajaran					√
	f. Siswa mengetahui tujuan pembelajaran				√	
C.	**Kegiatan Inti**					
	Eksplorasi c. Siswa menjawab pertanyaan dari guru					√
	d. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru				√	
	Elaborasi e. Siswa mulai berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah di bagikan guru					√
	f. Siswa mulai berdiskusi dengan teman kelompok mereka					√
	g. Siswa mulai menulis hasil diskusi yang telah dilakukan				√	
	h. Siswa maju kedepan dan menyampaikan hasil diskusi				√	
	Konfirmasi c. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dipelajari				√	
	d. Siswa maju kedepan untuk menerima hadiah dari guru			√		
D.	**Kegiatan Akhir**					

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	d. Siswa secara bergantian menyampaikan pendapatnya tentang materi yang di pelajari				√	
	e. Siswa termotivasi setelah mendengarkan nasihat dari guru					√
	f. Siswa mengetahui pembelajaran yang akan datang				√	
	Jumlah skor	70				

Pada tabel diatas perolehan skor 70. Perolehan skor ini terjadi karena minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya. Bertambahnya perolehan hasil skor tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan permainan edukatif tusuk hewan berjalan secara efektif. Perbedaan perolehan skor siswa pada siklus III ini berdasarkan lembar pengamatan kegiatan siswa pada pembelajaran memmbedakan jenis hewan sesuai makanannya.

Aktivitas siswa dalam PBM sudah mengarah pada pembelajaran permainan edukatif tusuk hewan yang lebih baik. Siswa mampu berpartisipasi dan mempresentasikan hasil diskusi dengan sangat baik seiring juga dengan meningkatnya minat siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Hasil observasi guru pada siklus III

Tabel 4.12

Hasil observasi guru

No	Aspek yang diamati	Nilai				
		1	2	3	4	5
I	PERSIAPAN					
	Metode permainan edukatif tusuk hewan a. Potongan kertas warna dengan bentuk menarik yang berisi tulisan nama-nama hewan					√
	b. Tusuk sate					√
	Daftar pertanyaan mengenai jenis hewan berdasarkan makanannya				√	
	Instrument penilaian				√	
II	PELAKSANAAN					
	Kegiatan awal a. Guru memasuki kelas dan mengucap salam dengan sapaan					√
	b. Siswa dan guru mengawali pembelajaran dengan membaca basmalah					√
	c. Guru melakukan apersepsi dengan mengajak para siswa untuk bernyanyi				√	
	d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				√	
	Kegiatan inti Eksplorasi a. Melibatkan siswa mencari informasi mengenai jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya dengan melakukan tanya jawab bersama teman dan guru.					√
	b. Melengkapi jawaban siswa dari tanya jawab yang telah dilakukan bersama-sama				√	
	Elaborasi a. Melibatkan siswa secara aktif dalam membedakan jenis hewan berdasarkan makanannya dengan melakukan permainan edukatif 'tusuk hewan					√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	b. Masing-masing kelompok mencari dan mengurutkan kelompok hewan yang telah diacak dan menyusunnya dengan menusukkan macam-macam hewan yang sesuai dengan jenis makanannya.				√	
	c. Memberi kesempatan siswa untuk berfikir dan menganalisa jawaban yang diberikan siswa melalui permainan tusuk kata tersebut dari pertanyaan yang telah diberikan oleh guru.					√
	d. Memfasilitasi siswa untuk membuat laporan eksplorasi yang telah dilakukan, secara tertulis mengenai perbedaan jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya secara kelompok.					√
	e. Meminta tiap kelompok siswa menyajikan hasil dari diskusi tersebut.					√
	Konfirmasi a. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan pada tiap kelompok siswa setelah menyajikan hasil diskusi.					√
	b. Memberi hadiah bagi siswa-siswa aktif dalam proses pembelajaran				√	
	Kegiatan akhir a. Guru mengoreksi hasil kerja siswa				√	
	b. Guru dan Siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan mengenai jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya					√
	c. Memberi motivasi pada siswa untuk tetap giat belajar				√	
	d. Mereview pelajaran yang akan datang			√		
III	PENGELOLAAN WAKTU					
	a. Ketepatan waktu dalam mengajar				√	
	b. Ketepatan menutup pembelajaran					√
	c. Ketepatan masuk				√	
	d. Sesuai dengan RPP				√	
IV	SUASANA KELAS					
	Gaduh				√	
	Tidak kondusif			√		
	Jumlah skor	**116**				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil observasi siklus ketiga aktivitas guru dalam PBM mendapat skor perolehan 116 dari skor ideal 135. Hal ini berarti menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan. Perolehan skor ini karena guru melakukan pembelajaran dengan permainan edukatif tusuk hewan dengan maksimal. Perolehan skor ini berdasarkan lembar pengamatan PBM guru pada pembelajaran membedakan jenis hewan

3) Tes Hasil siswa pada siklus III

Tabel 4.13
DAFTAR NILAI SISWA KELAS IV MATERI PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN MAKANAN DI MI AL-AMIN

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Princess fitroh olivia	80	Tuntas
2.	Fahdiyah putri maharani	90	Tuntas
3.	Ainun rosydah	75	Tuntas
4.	Alfi khusnia rosidah	85	Tuntas
5.	M. muiz lidinillah	75	Tuntas
6.	Deny ferdiansyah	85	Tuntas
7.	Aldi ahmadi	75	Tuntas
8.	Risa ahsaniyyah	80	Tuntas
9.	Dewi masruroh marcelani	80	Tuntas
10.	Miftakhul jannah	75	Tuntas
11.	Ferdiansyah wahyu pratama	80	Tuntas
12.	Bagas iswahyudi	85	Tuntas
13.	M. sulton daffa	75	Tuntas
14.	Sulis setiawan	80	Tuntas
15.	Afra baliyah A.	65	Belum Tuntas
16.	Misgianti mulyani P	85	Tuntas
17.	Nur fia hamidatus S	90	Tuntas
18.	Annisa ayu brilian	75	Tuntas
19.	Renafa ardella affandi	80	Tuntas
20.	M. Badrus affandi	80	Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

21.	A. choirul hidayah	85	Tuntas
22.	A. Rizki Sholehudin	90	Tuntas
23.	M. Iqbalyah	75	Tuntas
24.	Nur ghilfatus selmi	80	Tuntas
25.	Lailatul maghfiroh	75	Tuntas
26.	Putrid dwi rindaini ali	80	Tuntas
27.	Diva divia El-Muhafid	65	Belum Tuntas
28.	Fatahi waarinal haq	75	Tuntas
29.	M. Miftahul H	80	Tuntas
30.	M. Rudy arianto	85	Tuntas
31.	Nur rosa damayanti	85	Tuntas
32.	Dewi M. Marchelina	80	Tuntas
33.	Choirotul maghfiroh	90	Tuntas
Jumlah nilai		2640	

Rata-rata Nilai Tercapai = $X = \frac{\sum X}{\sum N}$

$= \frac{2640}{33} = 80$

Keterangan : X : nilai rata-rata

$\sum X$: jumlah semua nilai

$\sum N$: jumlah siswa

Tabel 4.14
Rekapitulasi hasil test siswa

No	Uraian	Hasil Siklus III
1	Nilai rata-rata tes siswa	
2	Jumlah siswa yang tuntas	31
3	Persentase ketuntasan belajar	$= \frac{\sum \text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\sum \text{jumlah siswa}} \times 100\%$ $= \frac{31}{33} \times 100\%$ $= 93{,}94\%$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata tes siswa adalah dan ketuntasan belajar mencapai 93,94% dengan 31 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif tusuk hewan dalam pembelajaran membedakan jenis hewan sesuai makanannya pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Secara klasikal nilai yang dicapai siswa sudah tuntas karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebesar 93,94% lebih besar dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 70%. Dari perolehan persentase ketuntasan belajar diatas,menurut tabel tingkat keberhasilan belajar menunjukkan bahwa kemampuan siswa membedakan jenis hewan sesuai makanannya dikategorikan sangat baik.

d. Refleksi

Adapun hasil yang diperoleh dari siklus III adalah sebagai berikut:

1). Aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dari perolehan skor 60 pada siklus II menjadi 70 pada siklus III. Begitu pula dengan aktivitas guru yang juga mengalami peningkatan dari perolehan 104 pada siklus II menjadi 116 pada siklus III. Ketuntasan hasil belajar (kemampuan membedakan) siswa pun mengalami peningkatan dari rata-rata nilai 72,87 pada siklus II dengan ketuntasan 81,82% menjadi rata-rata nilai 80 pada siklus III dengan ketuntasan 93,94%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Pada siklus III guru telah menerapkan permainan edukatif tusuk hewan dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa dalam pembelajaran membedakan jenis hewan sesuai makanannya berjalan dengan baik serta kemampuan siswa yang telah mencapai ketuntasan, maka tidak perlu revisi terlalu banyak. Tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan agar pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menerapkan permainan edukatif tusuk hewan dapat meningkatkan kemampuan siswa membedakan jenis hewan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. Pembahasan

1. Kemampuan membedakan siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di MI AL-AMIN Sidoarjo diketahui bahwasannya kemampuan membedakan siswa kelas IV di MI AL-AMIN dapat dikatakan masih rendah. Hal itu terjadi karena dalam proses belajar mengajar yang dilakukan masih tergolong monoton, itu karena guru hanya cenderung mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan mengafal pada materi penggolongan jenis hewan sehingga siswa cenderung bosan dan malas untuk belajar.

Rendahnya prestasi belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa fakto yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Guru masih kurang terampil dalam menggunakan strategi pembelajaran, selain itu guru tidak menggunakan media pada saat mengajar, kurangnya alat peraga dan lain-lain.
b. Fasilitas yang dimiki sekolah terbatas, sehingga kurang mendukung terjadinya kegiatan pembelajaran yang maksimal.
c. Minat belajar siswa yang masih rendah, hal ini karena mayoritas siswa berasal dari berbagai aspek kehidupan yang kurang mendapat dukungan keluarga dalam pendidikan.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam membedakan jenis hewan sangat rendah untuk itu peneliti menerapkan metode permainan edukatif tusuk hewan agar kemampuan membedakan siswa dapat meningkat. Dan ternyata di MI AL-AMIN metode tersebut belum perna diterapkan dalam proses belajar mengajar sehingga peneliti melakukan kolaborasi dengan guru mata pelajaran untuk menerapkannya dalam proses pembelajaran.

2. Implementasi permainan edukatif siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian diketahui bahwa penerapan pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif di MI AL-AMIN Sidoarjo belum terlaksana dengan baik dalam proses belajar mengajar. Bahkan guru belum

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengenal dengan baik pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif.

Berikut adalah faktor-faktor yang menyebabkan pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif tidak dapat terlaksana dengan baik:

1. Guru masih belum terampil dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode permainan edukatif . pada kegiatan awal guru tidak merangsang pengetahuan siswa terlebih dahulu. Guru hanya menyampaikan materi secara singkat dengan metode ceramah dan siswa hanya mendengarkan.
2. Pemahaman guru mengenai metode permainan edukatif masih sangat kurang. Guru kurang terampil dalam membagi kelompok. Selain itu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung kurang terjadi komunikasi yang baik antara siswa dan guru.
3. Guru juga kurang terampil dalam menutup kegiatan pembelajaran. Pada ahkir kegiatan pembelajaran guru tidak memberikan penguatan terhadap materi yang telah dibahas. Sehingga pembelajaran kurang bermakna.

3. Peningkatan kemampuan membedakan siswa menggunakan metode permainan edukatif siswa kelas IV

Berdasarkan analisis data, penelitian tindakan ini dilakukan dalam tiga siklus, yaitu siklus I, II dan siklus III. Dimana pada masing-masing siklus diberikan perlakuan yang sama (tentang alur kegiatan yang sama) dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes di akhir masing-masing siklus.

Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, dan siswa yang berjumlah 33 orang siswa hanya 19 siswa (57,58%) yang berhasil mencapai minimal 70 dan 14 siswa (42,42%) yang masih belum tuntas.berdasarkan data pada siklus I diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa melalui metode permainan edukatif dalam pembelajaran mengalami peningkatan, tetapi belum sepenuhnya mencapai hasil yang diharapkan yaitu minimal 70. Presentase ketuntasan belajar pada siklus I masih 60,61% (20 siswa) yang tuntas dan 39,39% (13 siswa) yang belum tuntas. hal ini karena adanya kolaborasi yang dilakukan penelitian dengan guru, tetapi kurang bisa mengkondisikan kelas akibat kegaduhan siswa pada saat diskusi sehingga pembelajaran kurang sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan. Hasil data masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yanng telah ditentukan sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II.

Berdasarkan data pada siklus II diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa melalui metode permainan edukatif dalam pembelajaran mengalami peningkatan dan sudah memenuhi KKM yang telah ditentukan yaitu 70 pada siklus I 67,27(60,61%) dan siklus II 72,87(81,82%),untuk memperoleh hasil ketuntasan belajar siswa yang lebih maksimal peneliti melakukan perbaikan pada siklus III. Pada siklus III diperoleh nilai rata-rata siswa memperoleh 80(93,94%).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Oleh karena itu, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar IPA guru hendaknya memilih dan menggunakan media atau strategi yanng banyak melibatkan siswa yang aktif dalam belajar baik secara mental / fisik maupun sosial. Penarapan metode yang dipilih dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam haruslah bertumpu pada dua hal yaitu, optimalisasi interaksi antar sesama (guru dan siswa) dalam proses belajar mengajar, dan optimalisasi keterlibatan seluruh alat indera. Dengan demikian bahan pembelajaran hendaknya dioalah sebaik mungkin sehingga dapat mengaktifkan sebanyak mungkin alat indera siswa. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam juga dianut prinsip belajar melalui berbuat atau belajar sambil bermain untuk mengoptimalisasi interaksi dan keterlibatan alat indera para peserta didik.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dari siklus I, II dan siklus III dapat di simpulkan bahwa penerapan permainan edukatif tusuk hewan dapat meningkatkan kemampuan membedakan siswa materi tentang penggolongan jenis hewan berdasarkan makanannya mata pelajaran IPA kelas IV di MI AL-AMIN Sidoarjo.

Dengan demikian, pembelajaran melalui metode permainan edukatif "tusuk hewan" ini dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk membedakan hewan dengan menyenangkan dan hal tersebut telah menumbuhkan kreativitas yang tinggi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bahwasanya kemampuan siswa dalam membedakan jenis hewan sesuai makanannya mengalami banyak peningkatan dari proses pembelajaran yang cenderung membosankan menjadi proses pembelajaran yang menyenangkan dengan cara permainan.
2. Implementasi Pembelajaran menggunakan permainan edukatif tusuk hewan memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan siswa membedakan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya aspek kognitif masing-masing siswa.
3. Peningkatan kemampuan siswa membedakan jenis hewan dengan Penerapan Pembelajaran menggunakan permainan edukatif tusuk hewan sangat efektif dalam hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa serta meningkatnya aspek afektif dan setiap siklus. Nilai rata-rata siklus I 67,27 siklus II 72,87 dan siklus III 80. Sedangkan Ketuntasan belajar siswa siklus I 60,61% siklus II81,82% dan siklus III 93,94%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Dengan pembuktian bahwa metode permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas siswa, maka beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain:

1. Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menjadikan pembelajaran melalui permainan edukatif sebagai suatu alternatif pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam maupun mata pelajaran yang lain untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Untuk melaksanakan pembelajaran dengan permainan edukatif memerlukan persiapan yang cukup, sehingga guru mampu menentukan topik yang benar-benar bisa diterapkan dalam pembelajaran dengan permainan edukatif sehingga diperoleh hasil yang optimal.
3. Untuk penelitian yang lebih lanjut mengenai pembelajaran penggolongan jenis hewan dapat dilakukan dengan teknik yang lain atau teknik yang sama dengan melakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT Asdi Mahasatya

Grafura,ludis. dkk. 2011. *Permainan Edukatif.* Jakarta : Prestasi Pustakaraya

Ismail,Andang. 2006. *Education Games.* Yogyakarta: Pilar Media

Kunandar, 2010, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Mujib, Fathul, dkk. 2011. *Permaianan Edukatif.* Jogjakarta: DIVA press.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006.

Purwanto,Ngalim. 2004. *Prinsip-prinsip dan tehnik evaluasi pengajaran.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

S.rositawaty, dkk. 2008. *Senang belajar ilmu pengetahuan alam.* Jakarta: Pusat Perbukuan Dinas Pendidikan.

Slameto, 1995, *belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya,* Rineka Cipta: Jakarta

Sudjana nana, 1989, *dasar-dasar proses belajar mengajar*, Remaja Rosdakarya: Bandung

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R &D.* Bandung: alfabeta

Trianto.2011.*Panduan lengkap penelitian tindakan kelas.* Jakarta : Prestasi Pustakaraya.

Soepono, Bambang, 1997. *Statistik Terapan Dalam Penelitian Ilmu-Ilmu Social Dan Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta

Munandar, Utami, 1985. *Mengembangkan Bakat Dan Kreatifitas Anak Sekolah.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Undang-undang RI No 20 Tahun 2003, 2006 tentang SISDIKNAS. Bandung: Fokus Media

http://materisekolahdasar.blogspot.com/2010/01/menggolongkan-hewan-berdasarkan jenis.html

http:permainan edukatif.blogspot.co.id

http://www.scribd.com/doc/57852571/3/Hakekat-Kemampuan-dalam-Pembelajaran

http://id.shvoong.com/exact-sciences/veterinary/2199990-pengertian-hewan/

http://smpn7bgr.com/?ttg=ksi&h=1603&y=1&kat=Lainlain&oleh=M.MAULANA%20YUSUF&jdl=Manfaat%20Kita20

Hewan-Hewan%20dan%20TumbuhTumbuhan%20di%20Sekitar%

http://nhowitzer.multiply.com/journal/item/2?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem

http://suhartoumm.blogspot.com/2009/07/pengertian-variabel-variabel-definisi_30.html

http://etd.eprints.ums.ac.id/9837/1/A520085042.pdf

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id