
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR IPA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *MAKE-A MATCH* SISWA KELAS VI SEMESTER GANJIL SDN 002 PULAU RAMBAI TAHUN 2018

Sudirman

Guru SD Negeri 002 Pulau Rambai, Kampar Timur
Kampar, Riau, Indonesia

e-mail: sudirman6545@gmail.com

Abstrak

Siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 002 Pulau Rambai, memiliki aktivitas belajar dan prestasi belajar yang rendah. Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make-A Match* yang banyak melibatkan siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar. Data penelitian ini didapat melalui lembar observasi aktivitas siswa dan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui model *Make-A Match*: (1) meningkatkan aktivitas belajar siswa dari siklus ke siklus yaitu persentase siswa aktif pada siklus I sebesar 26% pada siklus ke II meningkat menjadi 92%,(2) meningkatkan prestasi belajar IPA siswa. Nilai rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I sebesar 59, pada siklus II nilai rata-rata prestasi belajar siswa meningkat menjadi 80,25. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diketahui bahwa penerapan melalui model pembelajaran *Make-A Match* dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar IPA siswa.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Make-A Match*, Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa, Ilmu Pengetahuan Alam.

Abstract

Sixth-grade students of 002 Pulau Rambai Public Elementary School have low learning activities and learning achievements. To overcome this problem, learning needs to be applied by using the *Make-A Match* learning model which involves many students so that it can improve learning activities and achievements. The data of this study were obtained through observation sheets of student activities and student achievement. The results showed that learning through the *Make-A Match* model: (1) increasing student learning activities from cycle to cycle, namely the percentage of active students in the first cycle of 26% in the second cycle increased to 92%, (2) increasing student science learning achievement. The average value of student learning achievement in the first cycle is 59, in the second cycle, the average value of student learning achievement increases to 80.25. Based on the results of the research and discussion, it is known that the application through the *Make-A Match* learning model can improve the activities and learning achievements of students' natural science.

Keywords: *Make-A Match* Learning Model, Activities and Student Learning Achievements, Natural Sciences

PENDAHULUAN

Untuk meningkatkan kualitas proses belajar siswa melalui peningkatan kualitas kemampuan profesional guru, maka semua guru harus melalui proses pembelajaran yang memungkinkan untuk menemukan dan memecahkan permasalahan

pembelajaran di kelas masing-masing berlandaskan pada kaidah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. PTK merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang muncul di kelas saat guru sedang mengadakan interaksi dengan siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar. PTK adalah penelitian yang dilaksanakan oleh guru kelas melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru, sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih meningkat (Mills, 2000; Schmuck dan Richard, 1997) yang dapat terlihat persentase keberhasilan siswa dalam menyelesaikan latihan secara lisan maupun tulisan

Dalam proses belajar pembelajaran mengandung arti suatu kegiatan yang dilaksanakan guru dan siswa secara bersama sama, inti pembelajaran tersebut adalah terjadinya proses memberi dan menerima serta diakhiri evaluasi yang sengaja dilakukan Guru untuk mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman siswa.

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam suatu pembelajaran, karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu mempelajarinya.

Hasil pembelajaran yang ditinjau dari tiga ranah (kognitif, afektif, psikomotor) merupakan produk yang harus ditingkatkan melalui PTK. Hasil pembelajaran berhubungan dengan tindakan yang dilakukan serta unsur lain dalam proses pembelajaran seperti: metode, media, guru, atau perilaku belajar siswa itu sendiri. Suatu pendidikan di Indonesia ternyata telah mengalami banyak perubahan, perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan, akibat pengaruh itu pendidikan semakin mengalami kemajuan.

Berhasilnya tujuan pendidikan ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor pendidik itu sendiri dalam melaksanakan proses belajar mengajar karena pendidik secara langsung dapat mempengaruhi, membina, membimbing dan meningkatkan kecerdasan dan keterampilan siswa dalam belajar.

Maka untuk mengatasi permasalahan dan guna mencapai pendidikan secara maksimal diharapkan pendidik menguasai metode pembelajaran yang baik dan

tepat sesuai situasi kondisi yang ada, dengan konsep mata pelajaran yang akan disampaikan, untuk itu diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran, salah satunya adalah dengan model *Make-A Match* dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga diperoleh peningkatan prestasi belajar siswa khususnya mata pelajaran IPA.

Melalui model *Make-A Match* sebagai upaya guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa misalnya dengan membimbing kegiatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan siswa, dan guru berperan sebagai pembimbing untuk menemukan konsep dalam materi yang akan disampaikan. Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pendidikan sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar, pendidik merupakan pemegang peranan penting pendidik bukan hanya sekedar penyampai materi saja tetapi lebih dari itu pendidik dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran.

Dengan membimbing dan membantu dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat berkembang sesuai dengan tarap intelektualnya dan dapat menguatkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Pemahaman ini memerlukan niat dan motivasi, tanpa adanya minat menandakan bahwa siswa tidak ada motivasi belajar. Untuk itu pendidik harus memberikan suntikan dalam bentuk motivasi sehingga dengan bantuan itu siswa dapat keluar dari kesulitan dan nilai rata-rata pelajaran khususnya IPA dapat meningkat sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan pengalaman penulis dilapangan, kegagalan dalam belajar siswa rata-rata dihadapi oleh sejumlah siswa yang tidak memiliki dorongan belajar, sehingga

nilai rata-rata sangat rendah hal ini disebabkan guru dalam kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan alat peraga dan materi pelajaran tidak disampaikan secara kronologis, sehingga siswa tidak tertarik untuk mengetahuinya, untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan guru dengan upaya membangkitkan motivasi belajar siswa. Misalnya dengan membimbing kegiatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan siswa, dan guru berperan sebagai pembimbing untuk menemukan konsep dalam materi yang akan disampaikan.

Dalam menyukseskan pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar, ini sesuai yang diungkapkan oleh Hudoyo (1990) bahwa pendidikan sebenarnya merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks, peristiwa tersebut merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia, sehingga manusia itu sebagai pribadi yang utuh, manusia yang tumbuh melalui belajar.

Pembelajaran Ilmu Pengeahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPA di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

Prestasi Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan-perubahan itu sebagai hasil belajar yang dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, dan kemampuan serta perubahan perubahan pada aspek lain yang ada pada setiap individu yang belajar. Menurut pengertian secara psikologi belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Slamet, 1991) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman itu sendiri dalam

interaksi. Crombach (Yusuf, 2003) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Prestasi belajar adalah suatu nilai yang menunjukkan hasil belajar yang tinggi yang dicapai oleh siswa dalam pembelajaran pada waktu tertentu.

Dengan demikian hasil belajar sebagai ilmu pengetahuan yang menunjukkan hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti metode yang digunakan dalam pembelajaran IPA siswa kelas VI semester ganjil di SDN SDN 002 Pulau Rambai

Metode pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan dan peningkatan aktivitas serta prestasi belajar, siswa dibiarkan menemukan dan mengalami sendiri dan proses akan timbul sedangkan guru hanya membimbing dan memberi intruksi kepada peserta didik

Prestasi belajar IPA, belajar dapat membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan ini merupakan pengalaman tingkah laku dari yang kurang baik menjadi lebih baik. Pengalaman dalam belajar merupakan pengalaman yang dituju pada hasil yang akan dicapai dalam proses belajar di sekolah. menurut Poerwodarminto (1991).

Aktivitas Belajar

Melakukan kegiatan belajar diperlukan aktivitas. Seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (2003) belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Sebagai suatu proses dalam belajar dituntut adanya aktivitas yang dilakukan oleh siswa sebagai usaha untuk meningkatkan prestasi belajar. Seorang siswa tidak akan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik bila tidak melakukan aktivitas belajar. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar aktivitas merupakan prinsip dan azas yang sangat penting.

Menurut Sadirman (2010) tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas karena aktivitas merupakan prinsip dan azas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar menjadi efektif. Aktivitas belajar dapat menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan nilai-nilai sikap yang bersifat konstan dan menetap. Aktivitas dapat berupa aktivitas mental dan emosional siswa.

Model *Make a Match*

Model pembelajaran *Make A-match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007).

Model *Make A-match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik metode pembelajaran *Make A-match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Curran (1994). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan

Suyatno (2009) mengungkapkan bahwa model *Make A-match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *Make A-match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie, 2003). Model *Make A-match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Model pembelajaran *make and match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Menurut Suyatno (2009) Prinsip-prinsip model *make and match* antara lain:

- a. Anak belajar melalui berbuat
- b. Anak belajar melalui panca indera
- c. Anak belajar melalui bahas
- d. Anak belajar melalui bergerak

Tujuan dari pembelajaran dengan model *Make A-match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok (Fachrudin, 2009). Siswa dilatih berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial.

Menurut Benny (2009), sebelum guru menggunakan model *Make A-match* guru harus mempertimbangkan: (1) indikator yang ingin dicapai (2) kondisi kelas yang meliputi jumlah siswa dan efektifitas ruangan (3) alokasi waktu yang akan digunakan dan waktu persiapan. Pertimbangan diatas sangat diperlukan karena model *Make A-match* tidak efektif apabila digunakan pada kelas yang jumlah siswanya diatas 40 dengan kondisi ruang kelas yang sempit. Sebab dalam pelaksanaan pembelajaran, *Make A-match*, kelas akan menjadi gaduh dan ramai. Hal ini wajar asalkan guru dapat mengendalikannya.

Model pembelajaran *Make A-match* dapat dipergunakan pada alokasi, dalam mengembangkan dan melaksanakan model *Make A-match*, menurut Suyatno (2009) guru seharusnya mengembangkan hubungan baik dengan siswa dengan cara:

- a. Perlakukan siswa sebagai manusia yang sederajat
- b. Ketahuilah apa yang disukai siswa, cara pikir mereka dan perasaan mereka
- c. Bayangkan apa yang akan mereka katakan mengenai diri sendiri dan guru
- d. Ketahuilah hambatan-hambatan siswa
- e. Berbicaralah dengan jujur dan halus
- f. Bersenang-senanglah bersama mereka

Model pembelajaran *make and match* merupakan model yang menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa. Guru mengajak siswa bersenang-senang dalam permainan. Kesenangan tersebut juga dapat mengenai materi dan siswa dapat belajar secara langsung maupun tidak langsung.

Langkah-langkah Model *Make A-match*

Langkah-langkah penerapan model *make a match* adalah sebagai berikut

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- g. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- h. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- i. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Waktu minimal 1 x 45 menit. Sebab model ini membutuhkan waktu lebih untuk permainan mencocokkan kartu dan membahasnya satu persatu dan menarik kesimpulan. Persiapan yang perlu dilaksanakan untuk pembelajaran *Make A-match* harus cukup karena harus membuat soal atau jawaban yang berbeda dan ditempel di kartu sebanyak jumlah siswa.

Memulai Metode *Make A Match*

Teknik metode pembelajaran "*Make a Match*" atau mencari pasangan, dikembangkan oleh Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Langkah-langkah penerapan metode ini adalah sebagai berikut.

1. Guru mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok yang heterogen (beragam). Tiap kelompok terdiri atas 4-6 siswa.
2. Guru membagikan bahan ajar untuk didiskusikan oleh kelompok.
3. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya adalah kartu jawaban.
4. Pecahkan siswa menjadi dua kelompok, misalnya menjadi kelompok A dan kelompok B.
5. Bagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
6. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal dan jawaban.
7. Tiap siswa yang mendapatkan kartu soal memikirkan jawaban dari kartu yang dipegangnya.
8. Siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dimilikinya.
9. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin.
10. Setelah satu babak, kartu dikocok kembali dan setiap siswa bergantian peran. Siswa yang semula berperan sebagai pembawa kartu soal menjadi pembawa kartu jawaban di babak berikutnya.
11. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
12. Guru bersama dengan siswa kemudian membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran yang berhasil didapatkannya.

Kelebihan Model Pembelajaran *Make-A Match*

Beberapa kelebihan yang dimiliki jika guru/pengajar melakukan metode pembelajaran dengan cara "*Make a Match*". diantaranya:

1. Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
2. Meningkatkan kreatifitas belajar para siswa.
3. Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar.
4. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru.

Kekurangan Model Pembelajaran *Make A-Match*

Selain kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran semacam ini, ada juga kekurangan yang dirasakan saat melakukan prosesnya. Inilah kekurangan-kekurangan tersebut:

1. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran.
2. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
3. Sulit membuat siswa berkonsentrasi karena lebih mengutamakan aktifitas yang lebih.

Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan harapan agar diperoleh data yang akurat dan diambil tindakan yang tepat. Identifikasi masalah pembelajaran kelas ditemukan bahwa siswa kelas VI SDN SDN 002 Pulau Rambai kurang berminat belajar mata pelajaran IPA dan hasil belajar masih rendah, maka berdasarkan masalah yang ditemui. Disusunlah perencanaan pembelajaran tentang konsep perkembangbiakan makhluk hidup dan perubahan pada benda, dengan menggunakan model pembelajaran *Make-A Match*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat reflektif, partisipatif, serta bertujuan untuk melakukan perbaikan terhadap sistem, dan situasi pembelajaran. Dalam melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) mampu memperbaiki dan menghasilkan kualitas kegiatan belajar mengajar (KBM).

1. Tempat dan waktu

Peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas di SDN SDN 002 Pulau Rambai siswa kelas VI semester ganjil tahun 2018

2. Rancangan tindakan atau penelitian ini merencanakan kegiatan berikut:

- a. Menyusun angket untuk pembelajaran dan menyusun rencana program pembelajaran.
- b. mengumpulkan data dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran dan melakukan percobaan pembelajaran kepada siswa.
- c. Melaksanakan program pembelajaran yang telah dibuat.
- d. Melaporkan hasil penelitian.

3. Sumber Data

Penilaian proses belajar meliputi:

- a. Interaksi siswa dengan siswa
- b. Interaksi siswa dengan guru
- c. Tanggung jawab terhadap tugas
- e. Disiplin belajar siswa
- f. Kreatifitas siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kedaaan Awal Hasil Belajar Siswa

Sebelum pelaksanaan penelitian dengan menggunakan model *Make-AMatch*, rata-rata hasil belajar IPA semester I kelas VI SD Negeri 002 Pulau Rambai menunjukkan adalah 58,25. Kondisi tersebut menjadikan indikator pada penelitian ini bahwa kemampuan belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 002 Pulau Rambai adalah rendah. Rendahnya kemampuan siswa tersebut di atas disebabkan karena siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari IPA. Berdasarkan hasil observasi pada waktu guru mengajar, menunjukkan bahwa pembelajaran yang terjadi cenderung bersifat monoton, satu arah, kurang komunikatif, cenderung bersifat ceramah, serta siswa kurang terlibat aktif.

Tabel 1. Hasil pengamatan guru dalam observasi

No	Aktifitas siswa	Σ Siswa	Skor			Keterangan
			A	B	C	
	Interaksi siswa dengan siswa	20	-	5	15	20
	Interaksi siswa dengan guru	20	-	6	14	20
	Tanggung jawab terhadap tugas	20	-	4	16	20
	Disiplin belajar siswa	20	-	5	15	20
	Kreatifitas siswa	20	-	3	17	20
	Jumlah		0	23	77	100

Saran

1. Bagi siswa, agar senantiasa membiasakan belajar bekerjasama, mengajukan pertanyaan, ketrampilan menjawab, percaya diri, berdiskusi dengan siswa lain, meningkatkan konsentrasi belajar, menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, Menyebabkan aktifitas dan prestasi belajar lebih meningkat.
2. Bagi guru, dalam kegiatan belajar mengajar hendaklah selalu menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, menarik agar siswa tidak bosan dan jenuh, untuk melakukan pembuatan, dengan Penelitian Tindakan Kelas atau Penelitian Tindakan Sekolah dapat menjadi peningkatan prestasi mendidik dan mengajar siswa siswi yang dicintainya, dan juga dapat memenuhi persyaratan untuk kenaikan pangkat IV. Serta untuk mencerdaskan putra putri bangsa melalui prestasi guru sebagai pendidik.
3. Bagi sekolah semoga dapat memfasilitasi kebutuhan guru dalam mendidik peserta didiknya dan peningkatan mutu proses pembelajaran pada mata pelajaran yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Dr. (1990). *Manajemen Pengajaran secara manusiawi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikuntoro, Suharsini. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Ensiklopedi IPTEK/Ensiklopedi Sains untuk Pelajar dan Umum. 2004. *Bumi-Ruang dan Waktu*. Jakarta: PT. Lentera Abadi.
- Djam'an, Satori. (2007). *Profesi Keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamalik, Oemar, Drs. (1995). *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Hera, Lestari, Mikarsa, dkk. (2007). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Meleong, J. Lexy. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahadi, Aristo. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rositawaty. S. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional.
- Sadiman, Arief. S, Dr., M.Sc., dkk. (1986). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan CV. Rajawali.
- Setiawan, Denny, M.Ed., dkk. (2007). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjana, Nana. (1990). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Sinar