

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA UNTUK MATERI ENERGI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA “MENTION AND GET”

Dwi Safitri Mujiani & Deden Dicky Dermawan

Universitas Islam 45 Bekasi

dwi.safitri.mujiani@unismabekasi.ac.id ; deden_dicky_dermawan@unismabekasi.ac.id

Abstract

Teacher have to determine source of learning correctly so that he or she can manage student activity and the items of materials to be given better. Source of learning is object reference and or materials utilized for the activity of learning such as media printing and electronic, guest teacher, and also physical environment like nature, cultural and social. Relate to the mentioned, on academic year 2022 / 2023 one of the source of learning which is used for Science lesson in al muslim Bekasi is Science book arranged by al muslim Surabaya. There are some constraint faced in study of Science when using this book, for example : the items which many and enough heavily, while number of hours Iesson of Science in al muslim Bekasi only 4 hours in week. Besides, less available time which enough for a lesson teacher to draw up materials or appliances to test-drive in verification activity. Finally, in learning and teaching process the result is not maximal. Activity of review (lesson items) usually make bored student, because review only through oral questions. Therefore, designed a media of game " Mention and Get" used as variation of review activity in science learning, specially for the items of energi. Its result, by using media of game " Mention and Get" student learn evaluation can increase mount 20 %, from 64 % (first condition) becoming 84 % the result of final tes. Besides, from student observation also show the make-up of student motivation, from 70 % at first siklus become 90 % at second siklus and 97 % at third siklus. While teacher performance aspect show " Good" category which increase from 76 % at first siklus, becoming 84 % at second siklus and 92 % at third siklus. From the result, can be concluded that usage of media of game " Mention and Get" can improve student learn evaluation for the items of Energi, at science Iesson in class III Imam Syafi'i of al muslim elementary school Bekasi.

Keywords : Performance, Learning, Media

Abstrak: Guru harus menentukan sumber belajar dengan benar sehingga ia dapat mengelola aktivitas siswa dan item materi yang akan diberikan dengan lebih baik. Sumber pembelajaran adalah referensi objek dan atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran seperti media cetak dan elektronik, guru tamu, dan juga lingkungan fisik seperti alam, budaya dan sosial. Berkaitan dengan hal tersebut disampaikan, pada tahun akademik 2022/2023 salah satu sumber pembelajaran yang digunakan untuk pelajaran IPA di al muslim Bekasi adalah buku IPA yang disusun oleh al

muslim Surabaya. Ada beberapa kendala yang dihadapi dalam studi Ilmu Pengetahuan ketika menggunakan buku ini, misalnya: barang-barang yang banyak dan cukup banyak, sedangkan jumlah jam ilmu pengetahuan di Bekasi hanya 4 jam dalam seminggu. Selain itu, lebih sedikit waktu yang tersedia yang cukup bagi guru pelajaran untuk menyusun bahan atau peralatan untuk test-drive dalam kegiatan verifikasi. Akhirnya, dalam proses belajar dan mengajar hasilnya tidak maksimal. Kegiatan review (item pelajaran) biasanya membuat siswa bosan, karena review hanya melalui pertanyaan lisan. Oleh karena itu, dirancanglah sebuah media permainan "Mention and Get" yang digunakan sebagai variasi kegiatan review dalam pembelajaran IPA, khususnya untuk butir-butir energi. Hasilnya, dengan menggunakan media permainan "Mention and Get" evaluasi belajar siswa dapat meningkatkan mount 20%, dari 64% (kondisi pertama) menjadi 84% hasil tes akhir. Selain itu, dari observasi siswa juga menunjukkan susunan motivasi siswa, dari 70% pada siklus pertama menjadi 90% pada siklus kedua dan 97% pada siklus ketiga. Sedangkan aspek kinerja guru menunjukkan kategori "Baik" yang meningkat dari 76% pada siklus pertama, menjadi 84% pada siklus kedua dan 92% pada siklus ketiga. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan "Mention and Get" dapat meningkatkan evaluasi belajar siswa terhadap butir-butir Energi, pada IPA Iesson di kelas III Imam Syafi'i SD Al Muslim Bekasi.

Kata kunci : Kinerja, Pembelajaran, Media

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran, proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara berbagai komponen, komponen-komponen pembelajaran itu dapat dikelompokkan dalam 3 kategori yaitu: guru, materi ajar, dan siswa (Abdullah, 2017). Maka dari itu rumusan tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran yang minimal mengandung dua unsur penciri yaitu mencerminkan pengelolaan pengalaman belajar siswa dan materi.

Mengelola kegiatan siswa dan materi yang akan diberikan, guru harus menentukan sumber belajar yang tepat (Dermawan & Andartiani, 2022). Sumber belajar adalah rujukan objek dan atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran dapat berupa media cetak dan elektronik, nara sumber, serta lingkungan fisik seperti alam, sosial dan budaya (Supriadi, 2017). Menurut Suhirman, (2018) sumber belajar ini digunakan untuk melayani dan untuk membedakan apa yang dilakukan oleh teknolog pendidikan dari upaya-upaya peningkatan pembelajaran. sumber belajar memiliki sifat yang statis, akan tetapi di sisi lain dituntut memiliki peran yang dinamis (Jailani & Hamid, 2017).

Penentuan sumber belajar ini didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pokok / pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran dalam rangka menyusun indikator pencapaian kompetensi (Aningsih et al., 2023). Oleh karena itu pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat diperlukan oleh guru, dimana pemilihan dan penggunaan metode tersebut berdasarkan pada beberapa pertimbangan yaitu tujuan pembelajaran, karakteristik mata pelajaran dan kemampuan awal siswa, Oleh karena itu peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses mengajar dan belajar. Dengan metode ini diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar guru. Dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif (Hamid, 2019). Lalu menurut Waluyo, (2019) media pembelajaran merupakan kondisi yang memungkinkan terlaksananya pekerjaan mendidik untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal (Sapriyah, 2019).

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, pada tahun pelajaran 2007-2008 sumber belajar yang digunakan pada pelajaran IPA di SD *almuslim* Tambun, menggunakan buku yang dibuat oleh SD *al muslim* Surabaya. Buku tersebut sangat bagus dengan gambar dan tata letak yang menarik sehingga murid-murid senang melihatnya. Selain itu dilengkapi juga dengan percobaan-percobaan sederhana yang mengiringi aktifitas penemuan, sehingga sangat cocok untuk pembelajaran IPA dengan strategi pembelajaran *discovery*. Di SD *al muslim* Surabaya buku ini telah lama digunakan dan cukup berhasil. Namun tidak demikian halnya dengan keadaan di SD *al muslim* Tambun.

Hal di atas terjadi karena adanya beberapa kendala ketika menggunakan buku tersebut di SD *al muslim* Tambun, khususnya pada murid kelas III. Kendala-kendala tersebut misalnya materi yang terlalu banyak dan cukup berat untuk kategori kelas III sedangkan jumlah jam mengajar hanya 4 jam pelajaran dalam 1 minggu. Dengan materi yang banyak dan “berat” serta waktu yang kurang, tentunya membuat guru bidang studi dan murid tergesa-gesa dalam kegiatan proses belajar mengajar. Padahal dengan buku yang sama, *al muslim* Surabaya menetapkan pelajaran IPA per minggunya dengan alokasi waktu 6 jam pelajaran.

Selain itu, kurang tersedianya waktu yang cukup bagi guru bidang studi untuk mempersiapkan alat-alat atau bahan untuk uji coba dalam aktivitas pembuktian. Kebetulan

di *al muslim* Tambun saat ini, bidang studi IPA kelas III SD dipegang oleh 2 orang guru dengan jumlah jam mengajar masing-masing sebanyak 32 jam per minggunya, belum termasuk dengan aktivitas sebagai wali kelas. Dengan kondisi tersebut, sulit bagi guru bidang studi untuk mengajar ideal dengan metode discovery. Hal ini jauh berbeda dibandingkan dengan SD *al muslim* Surabaya, di mana alat-alat laboratorium sudah tersedia lengkap beserta tenaga bantu analisisnya. Selain itu, di Surabaya guru bidang studi rata-rata hanya memiliki jumlah jam mengajar sebanyak 24 jam pelajaran.

Berdasarkan kenyataan di atas, kondisi ini cukup berat untuk dilaksanakan oleh guru bidang studi dalam rangka mencapai Nilai Ketuntasan Belajar Minimal (NKBM) sebesar 6,50. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya / metode lain yang dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa agar NKBM dapat tercapai maksimal.

Salah satu komponen yang perlu mendapat perhatian dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk materi yang diajarkan dan juga untuk menarik minat para siswa dalam belajar (Moto, 2019). Maka dari itu melalui metode game dengan media “Mention and Get”, yang merupakan variasi kegiatan yang dapat dilakukan guru pada kegiatan belajar mereview (mengulang materi) dikarenakan media menurut Khoriyatus Soliha (Dermawan et al., 2022) akan memudahkan dalam memahami materi yang diajarkan pada proses pembelajaran berlangsung. Diharapkan, kegiatan *review* pelajaran tidak lagi monoton dan membosankan, karena pengulangan materi dapat disampaikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu game, dan dibacakan oleh seorang siswa untuk dijawab oleh siswa yang lainnya. Media ini lebih menekankan pada konsep belajar sambil bermain. Pemanfaatan media dalam pengajaran seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian dari guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran (Tafonao, 2018).

Wulandari (Dermawan et al., 2021a) menyebutkan bahwa peningkatkan motivasi belajar, mutu pendidikan, dan menghadapi keterampilan abad 21 ini solusinya dengan melakukan suatu perbaikan di dalam pembelajaran, melakukan kegiatan Game/permainan adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap anak. Bermain selalu berdasarkan inisiatif anak, kemauan anak dan dukungan guru, sehingga guru berperan sebagai fasilitator yang senantiasa siap melayani anak sesuai dengan kebutuhannya anak dapat belajar dengan senang hati tanpa merasa terpaksa dan dipaksa (Amiran, 2016).

METODE

Metode pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas untuk merubah atau memperbaiki sebuah persoalan yang nyata dalam mutu pembelajaran (Arikunto, 2008). Objek tindakan (fokus) penelitian ini adalah implementasi/penggunaan media “Mention and Get” pada pembelajaran IPA kelas III untuk materi Energi. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD *al muslim* Tambun Selatan, Bekasi untuk pelajaran IPA. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III Imam Syafi’i tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Kriteria kelas ini dipilih dalam Penelitian Tindakan Kelas adalah : 1) Siswa kelas III Imam Syafi’i yang memiliki nilai dibawah NKBM 6,5 sebanyak 40 % (12 siswa dari 30 orang). 2) Karakteristik umum siswa kelas III Syafi’i memiliki daya tangkap lemah. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2022/2023, yaitu pada minggu ke 4 bulan Januari sampai dengan minggu ke 3 bulan Maret 2022. Penelitian ini dianalisa menggunakan teknik statistik sederhana, untuk melihat perbandingan prestasi belajar siswa antara sebelum menggunakan media game “Mention and Get” dengan hasil sesudah menggunakan media “Mention and Get”. Selanjutnya dapat dilihat persentase peningkatan prestasi belajar siswa sebagai indikator dari keberhasilan penggunaan media game pada pelajaran IPA.

HASIL

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus dan setiap siklus membutuhkan waktu satu kali pertemuan. Tiap siklus meliputi tahap perencanaan, tahap tindakan/pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Alokasi waktu tiap pertemuan adalah 2 X 35 menit. Total waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan dari siklus 1 sampai siklus 3 adalah 6 X 35 menit.

Setelah menyelesaikan pembahasan satu KD, peneliti biasanya meriview (mengulang) materi kepada siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan lisan. Dalam pengamatan di kelas, siswa yang aktif menjawab pertanyaan lisan dari guru hanyalah siswa yang itu-itu saja. Selain itu pertanyaan lisan dari guru tanpa variasi kegiatan, cenderung bersifat monoton dan membosankan bagi siswa.

Oleh karena itu, peneliti mencoba merancang kegiatan tersebut dengan variasi game “Mention and Get” untuk lebih memusatkan perhatian siswa dan menjadikan kegiatan belajar tidak monoton atau membosankan. Game ini diadaptasi dari permainan ular tangga. Media utama yang digunakan pada game “Mention and Get” menggunakan Bahasa Inggris, untuk melatih kebiasaan (*habid*) siswa dalam berbahasa Inggris.

Pada game “Mention and Get” dapat dilakukan sekali main sebanyak 10 orang siswa. Dadu yang diperlukan juga 10 buah supaya setiap siswa bisa langsung melempar dadu. Pada setiap kotak permainan, peneliti menyiapkan 1 kartu yang berisi 1 pertanyaan. Pertanyaan ini disesuaikan dengan materi yang sudah diberikan kepada siswa, khususnya materi yang akan *direview*.

Pertanyaan tersebut harus dijawab oleh siswa yang bermain dengan perintah yang diberikan oleh “Judge Man” (hakim permainan, bisa guru atau siswa). Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan, akan diberikan reward/hadiah berupa jalan maju sebanyak 2 langkah (2 kotak). Tetapi, jika pemain berhenti pada kotak yang bergambar tangga dan dapat menjawab pertanyaannya, hadiah yang diberikan adalah melangkah ke kotak sesuai gambar tangga. Dan sebaliknya, jika pemain memberikan jawaban yang salah, dia tetap diam di tempat. Sedangkan bila pemain berada pada kotak yang bergambar kepala ular, dia tidak mendapatkan pertanyaan tetapi harus turun ke kotak yang ditunjukkan oleh ekor ular.

PEMBAHASAN

Deskripsi hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan. Dalam penelitian ini, pembelajaran dilakukan dalam tiga siklus sebagaimana berikut ini.

1. Siklus Pertama (satu pertemuan)

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

a. Perencanaan (*planing*)

- 1) Tim peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan media game “Mention and Get”.
- 2) Membuat rencana pembelajaran

- 3) Membuat media game “Mention and Get” dan perangkat lainnya yang diperlukan
- 4) Membuat Lembar Kerja Siswa, sebagai evaluasi hasil belajar tiap siklus
- 5) Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada saat awal siklus pertama, pelaksanaan belum sesuai dengan rencana. Hal ini disebabkan :

- 1) Sebagian siswa belum terbiasa menggunakan pesan-pesan Bahasa Inggris.

Sebagian siswa belum berani mengekspresikan kata-kata “I get it” ketika memperoleh bonus langkah. Untuk mengatasi masalah di atas dilakukan upaya sebagai berikut :

- a) Guru dengan intensif mengulang kata-kata/pesan dalam Bahasa Inggris yang harus diucapkan dalam permainan ini.
- b) Guru mengulang pertanyaan yang dibacakan oleh judge man jika pemain belum mengerti.
- c) Guru mengingatkan pemain untuk lebih semangat dan ekspresif dalam mengucapkan kata-kata “I get it” sebelum melangkah.

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan game ini, siswa diberikan Lembar Kerja Siswa di akhir setiap siklus. Pada siklus pertama, guru memberikan LKS berupa soal-soal Pilihan Ganda sebanyak 20 soal. Setelah selesai dikerjakan, dilakukan pembahasan soal satu per satu secara klasikal.

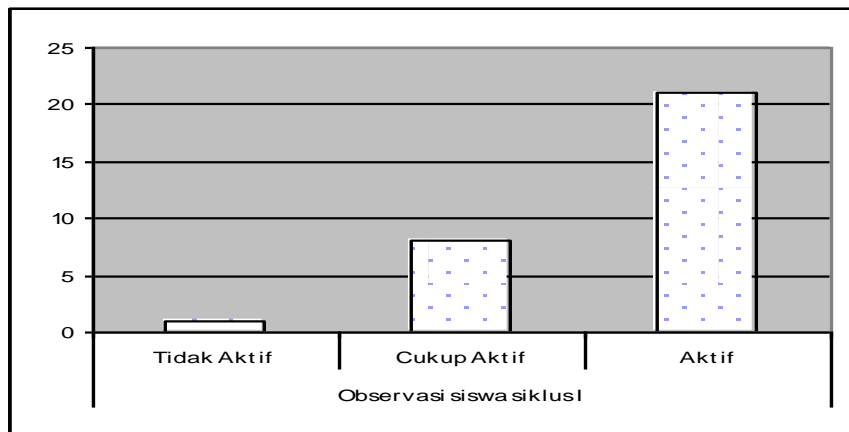
c. Observasi dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)

- 1) Hasil observasi kegiatan siswa dalam siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil observasi kegiatan siswa dalam siklus I

JUMLAH (ORANG)			
Siswa Tidak Aktif	Siswa Cukup Aktif	Siswa Aktif	Jumlah seluruhnya
1	8	21	30

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang aktif sebanyak 21 orang atau sebesar 70 %, siswa yang cukup aktif ada 8 orang atau 27 % dan siswa yang tidak aktif ada 1 orang atau 3 %. Selanjutnya, hasil observasi kegiatan siswa pada siklus I dapat pula digambarkan pada grafik seperti di bawah ini.



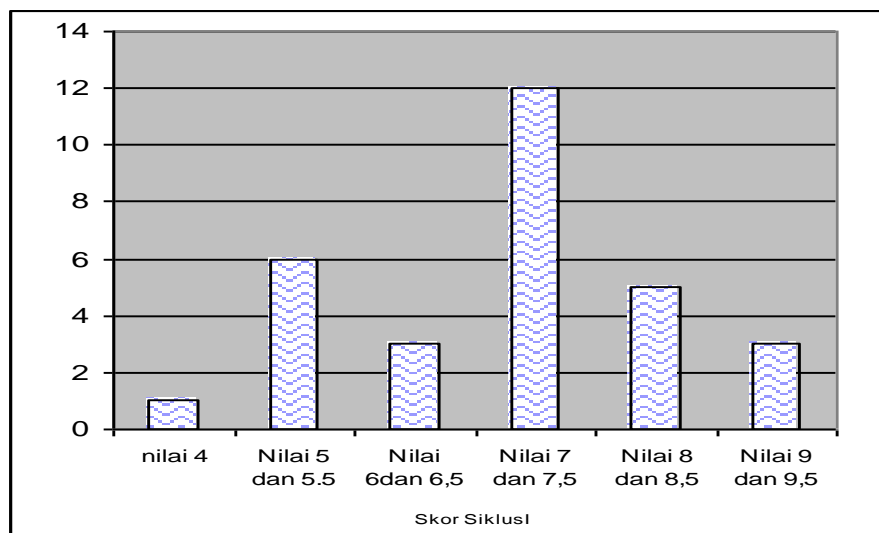
Grafik 1. Observasi Siswa Siklus I

2) Hasil observasi Kinerja Guru dalam siklus I.

Hasil observasi pengamatan guru dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus pertama tergolong baik dengan perolehan skor 57 atau 76 % dari skor ideal adalah 75. Hal ini tercapai diantaranya, karena guru mempersiapkan media yang akan digunakan dengan baik.

3) Hasil evaluasi Siklus I.

Hasil Lembar Kerja siswa sesudah dievaluasi, ternyata penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran sudah cukup. Dari skor ideal 100, ternyata skor perolehan rata-rata mencapai 70 atau 70 %.



Grafik 2. Skor Siklus I

d. Refleksi dan Perencanaan Ulang (*Reflecting and Replanning*)

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus pertama adalah sebagai berikut :

- 1) Hasil evaluasi pada siklus pertama mencapai rata-rata 7,0.
- 2) Masih ada siswa yang nilainya kurang yaitu nilai 4 ada 1 orang, nilai 5 dan 5,5 sebanyak 6 orang, nilai 6 dan 6,5 ada 3 orang.
- 3) Belum semua siswa memahami cara permainan, terutama ketika mengucapkan pesan-pesan dalam Bahasa Inggris.
- 4) Soal yang diberikan kepada siswa hanya pilihan ganda, belum menjamin kemampuan siswa seluruhnya dalam pemahaman soal. Bisa saja, siswa menjawab spekulatif tetapi hasilnya baik.

Untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus pertama, maka pada pelaksanaan siklus kedua dapat dibuat perencanaan sebagai berikut :

- 1) Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih berani mengucapkan kata-kata pesan dengan Bahasa Inggris dalam game.
- 2) Membuat LKS yang lebih bervariasi, tidak hanya pilihan ganda tetapi ditambah soal isian.

2. Siklus Kedua (satu pertemuan)

Seperti pada siklus pertama, siklus kedua ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi serta replanning.

a. Perencanaan (*Planing*)

Planing pada siklus kedua berdasarkan replanning siklus pertama yaitu :

- 1) Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih berani mengucapkan kata-kata pesan dengan Bahasa Inggris dalam game.
- 2) Membuat LKS 10 soal pilihan ganda, dan 20 soal isian. Perubahan jenis soal yang diberikan tidak diinformasikan kepada siswa. Tetapi, semua materi sebenarnya sudah ada di kartu permainan. Hanya saja, dalam kartu permainan, semua pertanyaan berbentuk isian. Jika siswa teliti dan dapat mengingat dengan baik, diharapkan ketika mengerjakan LKS tidak mengalami kesulitan meskipun ada pertanyaan isian.

b. Pelaksanaan (*acting*)

- 1) Suasana belajar sudah lebih baik. Banyak siswa yang sudah terbiasa dan lancar mengucapkan kata-kata yang harus digunakan dalam permainan.

- 2) Sebagian siswa yang lain termotivasi untuk ikut bermain dan menjawab pertanyaan, sehingga jika ada teman yang gugur dalam permainan, mereka saling berebut untuk masuk dalam permainan.

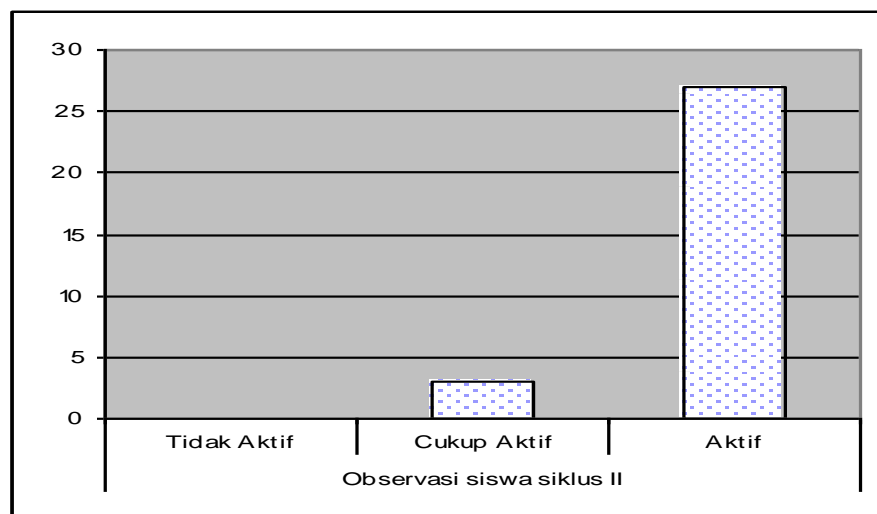
c. Observasi dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)

- 1) Hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar menggunakan media game “Mention and Get” selama siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

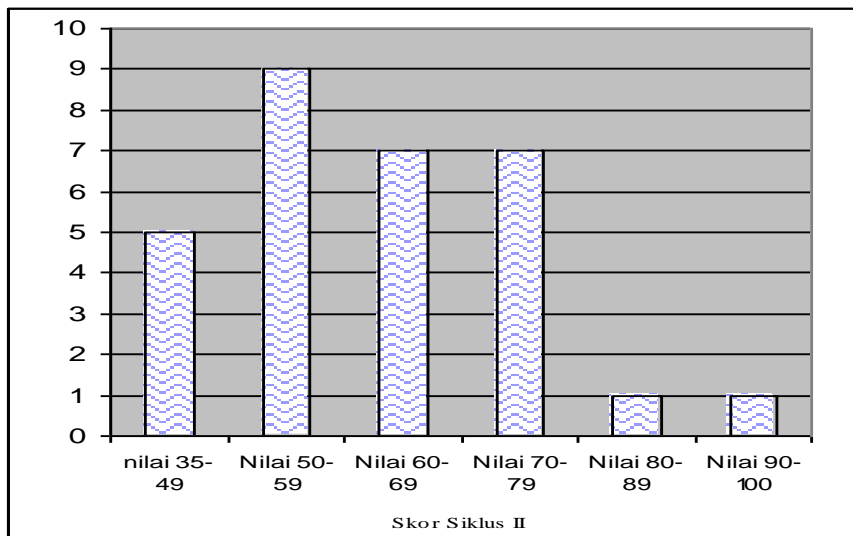
JUMLAH (ORANG)			
Siswa Tidak Aktif	Siswa Cukup Aktif	Siswa Aktif	Jumlah seluruhnya
0	3	27	30

Dari tabel observasi siswa siklus kedua tersebut, dapat diketahui bahwa siswa yang aktif bertambah menjadi 27 orang atau sebesar 90 %, siswa yang cukup aktif ada 3 orang atau 10 % dan siswa yang tidak aktif tidak ada lagi. Selanjutnya, hasil observasi kegiatan siswa pada siklus II dapat pula digambarkan pada grafik seperti di bawah ini.



Grafik 3. Observasi siswa siklus II

- 2) Hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus kedua tetap baik. Skor yang diperoleh yaitu 63 atau 84 %.
- 3) Hasil evaluasi LKS siswa pada siklus kedua mengalami penurunan, dengan skor perolehan 60,94 atau 61 %. Hasil ini mengalami penurunan dibandingkan siklus I sebesar 9 %. Hal ini disebabkan karena jenis soal yang beragam dan jumlah soal yang bertambah.



Grafik 4. Skor Siklus II

d. Refleksi dan perencanaan ulang (*Reflecting and Replanning*)

Adapun kekurangan dan kelebihan yang terjadi pada siklus kedua adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil evaluasi pada siklus kedua mencapai rata-rata 6,09. Peneliti menganalisa kondisi ini disebabkan jenis soal yang diberikan lebih bervariasi, tidak hanya PG tetapi diberikan juga soal dalam bentuk isian. Hal inilah yang tidak diprediksi oleh siswa.
- 2) Meningkatnya motivasi siswa yaitu menjadi 27 orang atau 90 % dari seluruh siswa sebanyak 30 orang.

Untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus kedua, maka pada pelaksanaan siklus ketiga dapat dibuat perencanaan sebagai berikut :

- 1) Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih berani mengucapkan kata-kata pesan dengan Bahasa Inggris dalam game.
- 2) Memberikan motivasi kepada siswa agar teliti dalam membaca soal dan tidak mengandalkan soal pilihan ganda saja.
- 3) Membuat LKS yang lebih bervariasi dari siklus II yang terdiri dari pilihan ganda, isian, dan essay.

3. Siklus Ketiga (satu pertemuan)

a. Perencanaan (*Planing*)

Planing pada siklus ketiga berdasarkan *replanning* siklus kedua yaitu :

- 1) Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih lancar mengucapkan kata-kata pesan dengan Bahasa Inggris dalam game.
- 2) Memberikan pengakuan atau pujian terhadap siswa yang betul menjawab dan berani serta lancar mengucapkan kata-kata dalam game dengan Bahasa Inggris.
- 3) Membuat LKS 10 soal pilihan ganda, 15 soal isian dan 5 soal essay. Perubahan jenis soal seperti ini juga tidak diinformasikan kepada siswa.

b. Pelaksanaan (*acting*)

- 1) Suasana belajar bertambah baik. Banyak siswa yang sudah terbiasa dan lancar mengucapkan kata-kata yang harus digunakan dalam permainan. Antusiasme siswa untuk belajar sambil bermain dengan game ini terlihat meningkat.
- 2) Suasana belajar semakin menyenangkan.

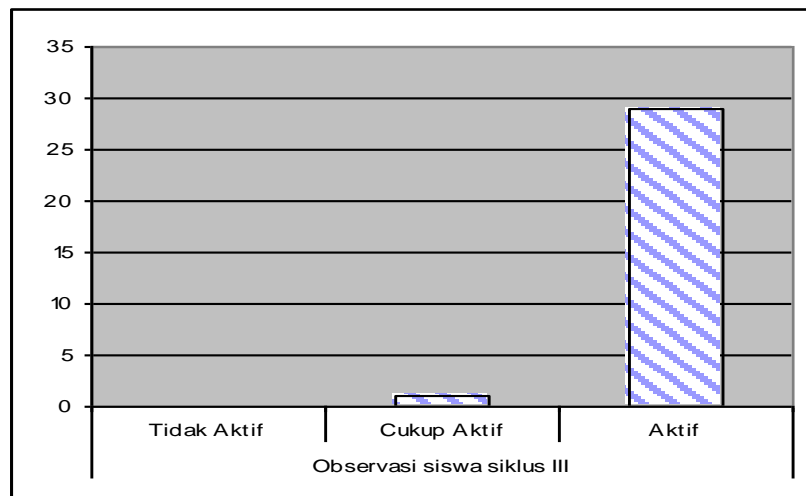
c. Observasi dan Evaluasi (*Observation and Evaluation*)

- 1) Hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar dengan media game “Mention and Get” pada siklus ketiga dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil observasi aktivitas siswa

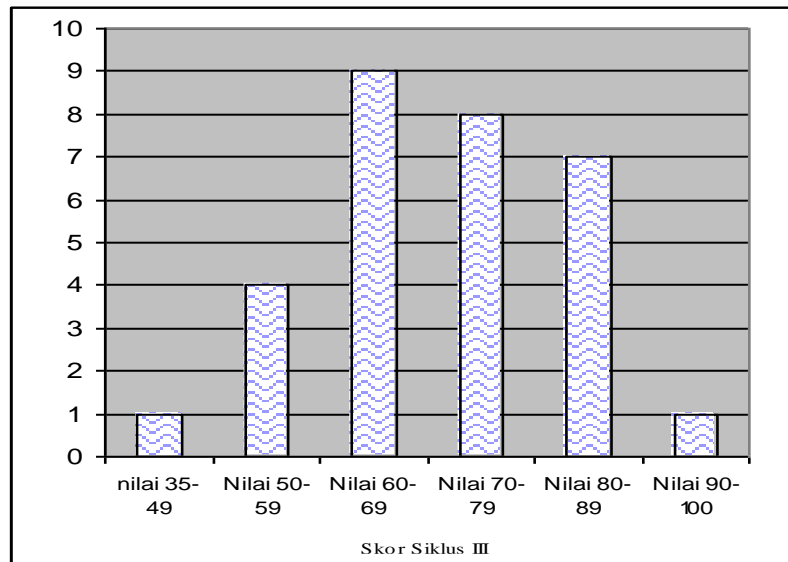
JUMLAH (ORANG)			
Siswa Tidak Aktif	Siswa Cukup Aktif	Siswa Aktif	Jumlah seluruhnya
0	1	29	30

Dari tabel observasi siswa siklus kedua tersebut, dapat diketahui bahwa siswa yang aktif bertambah menjadi 29 orang atau sebesar 97 %, siswa yang cukup aktif ada 1 orang atau 3 % dan siswa yang tidak aktif tidak ada lagi. Selanjutnya, hasil observasi kegiatan siswa pada siklus III dapat digambarkan pada grafik di bawah ini.



Grafik 5. Observasi siklus III

- 2) Hasil observasi aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus ketiga tetap baik. Skor yang diperoleh yaitu 69 dari skor ideal 75 atau 92 %.
- 3) Hasil evaluasi LKS siswa pada siklus ketiga mengalami peningkatan dibandingkan siklus kedua, dengan skor perolehan 69,74 atau 70 %.



Grafik 6. skor siklus III

d. Refleksi (*Reflecting*)

Adapun keberhasilan yang terjadi pada siklus ketiga adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil evaluasi pada siklus ketiga mencapai rata-rata 69,74 atau 70 %, naik 9 % dari siklus kedua meskipun masih rendah bila dibandingkan dengan siklus pertama. Peneliti menganalisa bahwa siswa mulai terbiasa menjawab pertanyaan isian dan essay.
- 2) Meningkatnya motivasi siswa yaitu menjadi 29 orang atau 97 % dari seluruh siswa sebanyak 30 orang.
- 3) Meningkatnya kinerja guru menjadi 92 % pada siklus ketiga.
- 4) Setelah siklus III selesai dilakukan, peneliti merancang untuk memberikan evaluasi akhir pada pertemuan berikutnya. Evaluasi akhir yang diberikan kepada siswa terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 20 soal isian, dan 5 soal essay. Pada evaluasi akhir ini, terdapat peningkatan prestasi belajar siswa dari kondisi awal 64,3 atau 64 % (sebelum menggunakan media game “Mention and Get”) menjadi 84,07 atau 84 % (sesudah menggunakan media game “Mention and Get”).

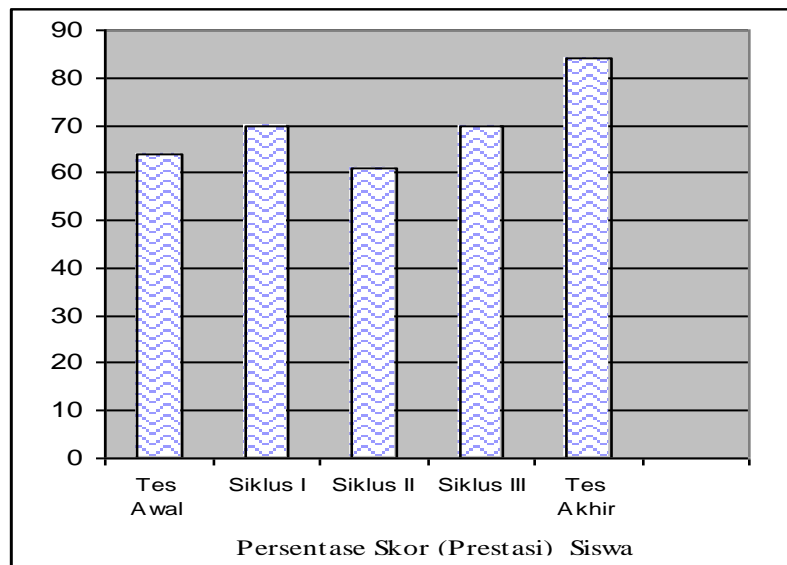
5) Prosentase peningkatan prestasi belajar siswa dapat dihitung dengan rumus :

$$\frac{(\text{Rata-rata evaluasi akhir} - \text{Rata-rata evaluasi awal}) \times 100 \%}{100}$$

lalu didapatkan hasil sebagai berikut :

$$\frac{(84,07 - 64,30) \times 100 \%}{100} = \frac{19,77 \times 100 \%}{100} = 19,77 \% \text{ dibulatkan menjadi } 20 \%$$

Peningkatan prestasi siswa dapat digambarkan dengan grafik berikut ini.



Grafik 7. Peningkatan Prestasi Siswa

Dengan demikian berdasarkan penghitungan hasil evaluasi akhir di atas, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan prestasi siswa sebesar **20 %** sesudah diterapkan perlakuan dengan menggunakan media game “Mention and Get”. Ini berarti dapat dinyatakan bahwa ada suatu kenaikan yang signifikan dalam peningkatan prestasi belajar siswa untuk materi Energi dengan menggunakan media game “Mention and Get”.

KESIMPULAN

Kesimpulan pada hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa penyimpulan diantaranya :

- 1) Penggunaan media game “Mention and Get” dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 20 %.

- 2) Hasil observasi siswa memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan motivasi siswa yang pada siklus I hanya 70 % menjadi 90 % pada siklus II dan 97 % pada siklus III.
- 3) Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan rata-rata evaluasi akhir yang meningkat dari 64 % (kondisi awal) menjadi 84 %.
- 4) Dengan menggunakan media game “Mention and Get” kegiatan *mereview* (mengulang materi) pelajaran IPA lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Amiran, S. (2016). Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Di Paud Nazareth Oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12367>
- Aningsih, Dermawan, D. D., & Habibah. (2023). Learning outcomes in science subjects through The inkuri learning model in elementary schools. *As - S A B I Q U N*, 5(2), 604–618.
- Arikunto, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dermawan, D. D., & Andartiani, K. (2022). Worksheets Electronic Development of STEAM-Based to Improve Students ' Creative Thinking Ability. *Hipotenusa: Journal of Mathematic Society*, 4(1), 71–81. <https://doi.org/10.18326/hipotenusa.v4i1.7213>
- Dermawan, D. D., Maulana, P., & Hartono Ikhsan, M. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Flanelgraf pada Siswa Sekolah Dasar. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 8(2), 229–239. <https://doi.org/10.30738/wd.v8i2.3726>
- Dermawan, D. D., Wardani, S., & Pranoto, Y. K. S. (2021a). JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Pengembangan Instrumen Assesmen HOTS Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 387–394.
- Dermawan, D. D., Wardani, S., & Pranoto, Y. K. S. (2021b). Pengembangan Instrumen Assesmen HOTS Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 387–394. <https://ojs.unm.ac.id/JIKAP/article/view/21869>
- Hamid, A. (2019). Berbagai Metode Mengajar bagi Guru dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Sosial Dan Keagamaan*, 9(2), 1–16.
- Jailani, M. sahran, & Hamid, A. (2017). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 175–192.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>

- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Suhirman. (2018). Pengelolaan Sumber Belajar Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik. *Al Fitrah*, 2(1), 229–241.
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Waluyo, B. (2019). Media dan Metode Pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan pendidikan. *Jurnal Mubtadiin*, Vol. 2 No.(Desember), 49–58.