
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 122 MANGOTTONG
KECAMATAN SINJAI UTARA KABUPATEN SINJAI MELALUI METODE PERMAINAN
MENCARI JEJAK**

Oleh

Sudarto^{1*}, Mujahidah², Miftah Farid³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar

E-mail: ¹drsudartompd@gmail.com

Article History:

Received: 26-09-2024

Revised: 07-10-2024

Accepted: 20-10-2024

Keywords:

Method, Trace Hunting
Game, Science

Abstract: *This research is a Classroom Action Research (car) with the aim of improving THE science learning outcomes by applying the game method of finding traces of the Fifth Grade students at SDN 122 Mangottong with in totally of 18 students. The collection techniques data in this study were tests and observations. Data analysis techniques used data collection, data reduction, presentation and conclusion drawn. The results showed that the percentage of the teacher activity in the first cycle of meeting 1 was of 62.95% (Adequate) and in meeting 2 reached of 66.65% (Adequate), while in the second cycle of meeting 1 it was of 81.47% (Good) and in meeting 2 it reached of 88.88% (Good). The percentage of student activity in the first cycle of meeting 1 was of 51.84% (Less) and meeting 2 reached of 62.95% (Adequate). Meanwhile, the percentage in the second cycle of meeting 1 was of 77.77% (Good) and meeting 2 reached of 81.47% (Good). In the first cycle, there were 10 out of 18 students who completed with an average score of 70 with a percentage of learning completion reaching of 55.55% (Adequate), while in the second cycle there were of 14 out of 18 students who achieved a complete score with an average score of 81 with a percentage of learning completion reaching of 77.77% (Good). It can be concluded that the Trace Finding Game Method can improve student learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Perkembangan suatu bangsa sangat bergantung pada kondisi pendidikan yang ada, maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh maju mundurnya sistem pendidikan nasional (Sudarto, Noridwan & Amin, 2023), yang salah satu di dalamnya ada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Karena itu, Ilmu Pengetahuan Alam harus menjadi perhatian pemerintah secara intensif.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui proses pengamatan terhadap gejala alam dan kebendaan yang dilakukan secara terus-menerus, sistematis, tersusun secara teratur, rasional dan objektif dalam kurun waktu tertentu yang hasilnya sesuai dengan fakta dan dapat dipertanggungjawabkan. Proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada siswa melalui suatu kegiatan observasi, eksperimen, atau kegiatan lainnya yang melibatkan Panca Indra

(Fajri & Wulandari, 2022). Hal ini sejalan dengan Naomi (2017) berpendapat IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyusunan teori, penyimpulan, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain. Cara untuk mendapatkan ilmu secara demikian ini terkenal dengan nama metode ilmiah.

Pada dasarnya metode ilmiah merupakan suatu cara yang logis untuk memecahkan suatu masalah tertentu. Metode pembelajaran IPA yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah metode pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan metode pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Kelana & Wardani, 2021).

Pembelajaran IPA yang menuntun siswa melakukan pengamatan langsung dapat melatih kemampuan fisik, mental, dan emosional. Kemampuan fisik berupa kemampuan bergerak siswa seperti mengamati, membaca, mencatat, mengerjakan soal, melaksanakan praktikum dan menyelesaikan praktikum yang diberikan. Kemampuan mental siswa berupa siswa berani mengajukan pertanyaan, mengeluarkan pendapat, dan menjawab pertanyaan. Kemampuan emosional siswa seperti munculnya minat belajar siswa dan meningkatnya motivasi belajar siswa di kelas. Hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas terutama pada pembelajaran IPA.

Proses pembelajaran yang terjadi di kelas merupakan salah satu kegiatan proses belajar mengajar yang melibatkan interaksi antara pendidik dengan siswa. Selain itu, proses pembelajaran berlangsung berdasarkan pada pandangan dan kompetensi guru dalam merancang atau menyesuaikan dengan karakteristik yang dimiliki siswa. Karakteristik siswa tidak hanya dipandang variabel kognitif, akan tetapi dapat menjadi acuan bagi guru untuk diterapkan karena adanya beragam karakteristik yang dimiliki oleh siswa (Safitri dkk, 2022).

Peraturan Pemerintah NO.4 Tahun 2022 Tentang Standar Nasional Pendidikan, menyebutkan bahwa:

“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 (PP RI, 2022)”

Litbang Kemendikbud (Muttaqiin, 2023) mengemukakan bahwa tuntutan Abad-21 menekankan kemampuan siswa untuk dapat berfikir kritis analitis, berfikir kreatif inovatif, berkomunikasi, bekerjasama dan berkolaborasi, sebagai makhluk sosial, setiap individu dituntut untuk dapat berinteraksi dengan sesama untuk memenuhi kebutuhan hidup. Begitupula dengan siswa, melalui pembelajaran berkelompok siswa dibiasakan berlatih bekerja sama dalam tim untuk meraih keberhasilan di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti pada tanggal 24, 25 dan 26 Juli 2023 di kelas V SD Negeri 122 Mangottong Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai ditemukan fakta; 1) siswa kurang antusias menerima pelajaran; 2) siswa kurang kerjasama dalam menyelesaikan tugas dan siswa hanya menyimak penjelasan dari guru; 3) siswa juga

tidak berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung, ada beberapa siswa cenderung mengajak siswa lain berbincang dan bermain; 4) jika diberi kesempatan untuk bertanya hanya terdapat 1 atau 2 siswa yang berani mengajukan pertanyaan, sebagian siswa kurang mampu menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran di kelas khususnya dalam pembelajaran IPA. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara singkat terhadap guru kelas V SDN 122 Mangottong Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai bahwa masalah rendahnya pembelajaran IPA khususnya di kelas V, hal ini dibuktikan pada saat pembelajaran IPA di kelas masih banyak siswa belum memahami isi materi yang disampaikan.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan dalam meningkatkan hasil siswa pada proses pembelajaran IPA di Kelas V, peneliti akan menerapkan Metode Permainan Mencari Jejak agar proses pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di kelas V. Heriantoko (Hasibuan, 2015) menyatakan bahwa permainan maze atau mencari jejak adalah permainan yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, baik perkembangan motorik, kognitif, visual spasial, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial anak. Adapun menurut (Amin, 2015) Permainan mencari jejak merupakan permainan menjelajah alam dengan menggunakan petunjuk yang biasanya menggunakan tanda panah diganti dengan menggunakan kata-kata atau kalimat yang menunjukkan arah tujuan, permainan ini mengharuskan siswa untuk dapat memahami bacaan guna menyelesaikan tugas dari permainan.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Permainan Mencari Jejak dapat meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran di sekolah dasar, diantaranya penelitian yang telah dilakukan oleh Anggraeni (2016), menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan permainan mencari jejak dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri Tegaron 02 Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Ruliyanti (2020) yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* dengan permainan mencari jejak berpengaruh positif terhadap keterampilan interpersonal siswa kelas 3.

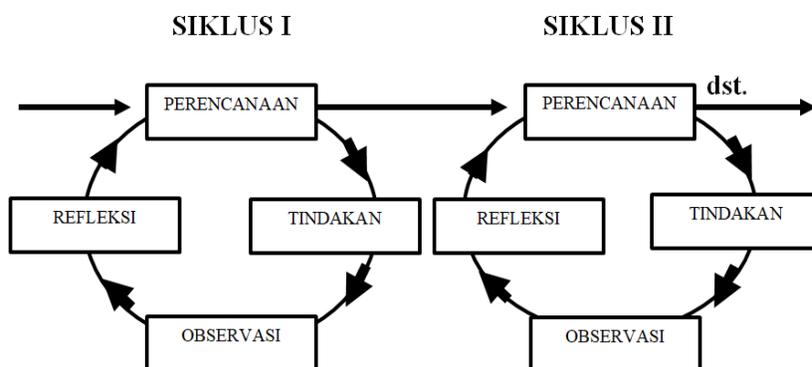
Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa, metode Permainan Mencari Jejak dapat melatih tingkat pemahaman siswa terkait tentang berdiskusi, bekerja sama, bekerja secara berkelompok, dan belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar serta dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa lebih bersemangat mengikuti dan lebih menikmati suasana pembelajaran tersebut, maka dari itu perlu adanya pemilihan metode pembelajaran yang tepat bagi siswa. Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang kemudian dituangkan dalam bentuk karya tulis ilmiah dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Metode Permainan Mencari Jejak: Studi pada Siswa Kelas V SDN 122 Mangottong Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai".

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk menggambarkan proses pembelajaran melalui observasi langsung, sedangkan pendekatan kuantitatif menguji hipotesis dengan hasil data (hasil belajar) diperoleh melalui tes dalam penerapan Metode Permainan Mencari Jejak

dalam pembelajaran IPA. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan sebuah metode penelitian yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan di dalam proses pembelajaran untuk selanjutnya dilakukan upaya penyelesaian masalah guna memperbaiki kualitas pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah Guru dan peserta didik kelas V berjumlah 18 siswa. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus, 1 siklus pembelajaran terdiri dari 2 kali pertemuan pembelajaran di SDN 122 Mangottong Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi dengan skala *likert*. Lembaran tes yang digunakan ada dua yaitu siklus 1 dan siklus 2 sebanyak 10 nomor dengan alokasi waktu pengerjaannya selama 60 menit. Sedangkan Lembaran Observasi dengan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok menggunakan gradasi dari sangat positif sampai sangat negative (Sugiyono, 2013). Pedoman penskoran untuk setiap kriteria adalah Baik (B), Cukup (C), Kurang (K) dengan penskoran 3,2,1.

Prosedur kegiatan Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada gambar 1 berikut



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Tripp

Sumber: Subyantoro (2019:32)

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, Persiapan menyamakan persepsi antara peneliti dan Guru Wali Kelas V SDN 122 Mangottong, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai bahwa proses belajar mengajar menggunakan Metode Permainan Mencari Jejak.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yaitu proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis Permainan Mencari Jejak.

c. Tahap Observasi

Tahap observasi yaitu mengamati seluruh proses tindakan dan pada saat selesai tindakan. Fokus observasi adalah aktivitas guru dan siswa selama penerapan metode pembelajaran Permainan. Aktivitas guru dan calon peneliti dapat diamati mulai tahap awal pembelajaran, saat pembelajaran, dan pada akhir pembelajaran begitupula dengan siswa.

d. Tahap Refleksi

Refleksi merupakan renungan atau mengingat kembali mengenai kekuatan dan

kelemahan dari tindakan yang telah dilakukan untuk menganalisis hasil tindakan agar dapat memperbaiki tindakan berikutnya. Pada tahap ini, data yang diperoleh pada lembar observasi dan hasil dari pengisian lembar penilaian keaktifan terhadap siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian dilakukan refleksi dengan tujuan merefleksikan kekurangan yang ada untuk ditingkatkan pada tindakan perbaikan selanjutnya. Refleksi yang digunakan sebagai bahan pertimbangan apakah kriteria yang telah diterapkan tercapai atau belum pada siklus I. Jika telah tercapai maka tindakan berakhir atau tidak berlanjut ke siklus berikutnya. Tetapi sebaliknya jika belum berhasil maka peneliti melanjutkan ke siklus II dengan memperbaiki kinerja pembelajaran pada tindakan berikutnya. Teknik analisis data dilakukan secara statistik deskriptif dengan teknik distribusi frekuensi, rata-rata hitung, presentase, dan diagram grafik serta secara kualitatif dengan teknik reduksi data, mendeskripsikan data, dan penarikan kesimpulan. Berikut adalah Data observasi guru dan siswa yang diperoleh diolah dalam bentuk presentase (%) adapun taraf keberhasilan diperoleh dari rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan data proses dan nilai analisis dikategorikan sebagai berikut:

Tabel. 1 Kriteria interpretasi persentase kategori keterlaksanaan pembelajaran

Kategori Keterlaksanaan Pembelajaran	Implementasi
76 – 100%	Baik (B)
60 – 75%	Cukup (C)
0 – 59%	Kurang (K)

Sumber: Adaptasi dari Bahri & Zain (2014)

Adapun kriteria yang digunakan untuk menentukan kualifikasi tingkat keberhasilan proses mengajar guru dan hasil belajar mengacu pada kriteria standar berikut:

Tabel. 2 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa

Nilai	Kategori
70 < Skor ≤ 100	Baik
50 < Skor ≤ 70	Cukup
0 ≤ Skor ≤ 50	Kurang

Sumber: Sudjana (2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada bagian ini dijelaskan tentang data dan temuan hasil penelitian tindakan pembelajaran IPA dengan menerapkan permainan mencari jejak pada siswa kelas V SDN 122 MAngottong, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai. Data hasil tindakan temuan refleksi diperoleh melalui lembar Observasi dan hasil dari pengisian lembar penilaian keaktifan terhadap siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus dengan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

1. Siklus 1

Peneliti dan Guru wali kelas V menyampaikan persepsi tentang proses belajar

mengajar yang akan diajarkan, Peneliti bertindak sebagai guru dalam proses pembelajaran dan wali kelas bertindak sebagai observer. Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini yaitu : 1) peneliti dan guru kelas V menentukan tujuan pembelajaran yang diajarkan, 2) peneliti bersama guru kelas V membuat jadwal pelaksanaan tindakan setiap siklus, 3) peneliti bersama guru kelas V menyamakan persepsi tentang penerapan Metode Permainan Mencari Jejak, 4) peneliti berkolaborasi dengan guru kelas V dalam menyusun modul ajar pada materi yang diajarkan dengan alokasi waktu 1 x pertemuan, 5) menentukan bahan ajar dan materi ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, 6) merancang media pembelajaran yang akan dibahas dengan menerapkan metode Permainan Mencari Jejak, 7) membuat tes dan lembar observasi untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

1. Siklus 1 pertemuan 1

Aspek Guru

Berdasarkan hasil observasi guru pada penerapan metode permainan mencari jejak pada pembelajaran IPA siklus 1 pertemuan 1 menunjukkan hasil yang diperoleh yaitu total 17 dan termasuk ke dalam kategori cukup (C) dengan persentase ketercapaian indikator sebesar 62,95%.

Aspek Siswa

Berdasarkan hasil observasi siswa pada penerapan metode Permainan Mencari Jejak pada pembelajaran IPA Siklus I pertemuan 1 menunjukkan hasil yang diperoleh yaitu 14 dan termasuk ke dalam kategori kurang (K) dengan persentase ketercapaian indikator 51,84%.

2. Siklus 1 Pertemuan 2

Aspek Guru

Berdasarkan hasil observasi guru pada penerapan metode Permainan Mencari Jejak pada pembelajaran IPA Siklus I pertemuan 2 menunjukkan hasil yang diperoleh yaitu total 18 dan masuk dalam kategori cukup (C) dengan persentase ketercapaian indikator 66,65%.

Aspek Siswa

Berdasarkan hasil observasi siswa pada penerapan metode Permainan Mencari Jejak pada pembelajaran IPA Siklus I pertemuan 2 menunjukkan hasil yang diperoleh yaitu total 17 dan termasuk dalam kategori cukup (C) dengan persentase ketercapaian Indikator 62,95%.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi antara peneliti dengan guru kelas V selaku observer tentang keterlaksanaan tindakan pada siklus 1, maka diadakan refleksi siklus 1 menggunakan data hasil observasi baik terhadap kegiatan mengajar guru maupun terhadap kegiatan siswa dalam proses pembelajaran pertemuan 1 dan 2. Berdasarkan hasil observasi yang terdiri atas observasi aktivitas guru dan siswa, masih ada hal yang menjadi kendala yang dialami oleh guru dan siswa dalam pelaksanaan tindakan siklus I baik dalam persiapan bahan ajar, tingkat kerja sama siswa yang masih kurang, proses pelaksanaan metode Permainan Mencari Jejak maupun terkait dengan kurangnya kemampuan siswa memecahkan petunjuk yang diberikan oleh guru sehingga berdampak terhadap hasil siswa yaitu:

1) Proses Pembelajaran Guru

- a) Guru kurang memberikan informasi mengenai cara permainan mencari jejak
 - b) Guru kurang mampu mengarahkan setiap kelompok untuk menyimpulkan materi yang didapat dalam permainan Mencari Jejak.
- 2) Proses Pembelajaran Siswa
- a) Siswa kurang mampu menyimak arahan dari guru mengenai informasi cara permainan mencari jejak
 - b) Siswa kurang mampu mencari kertas petunjuk yang disembunyikan oleh guru.
 - c) Siswa kurang mampu menyimpulkan materi yang didapat dalam permainan Mencari Jejak.

Selain itu, hasil belajar IPA siswa menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 10 siswa yang masuk dalam kategori baik sehingga berhasil mencapai indikator keberhasilan. Kemudian yang masuk dalam kategori cukup sehingga belum berhasil mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini sebanyak 7 siswa dan yang masuk dalam kategori kurang dalam penelitian ini sebanyak 1 siswa. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang masuk dalam kategori baik sehingga berhasil mencapai indikator hasil siswa yaitu sebanyak 10 siswa dengan persentase 55,55%. Persentase tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu hasil siswa mencapai 75% dari jumlah siswa termasuk dalam kategori baik. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan siklus II untuk meningkatkan hasil siswa.

2. Siklus 2

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan sama dengan yang dilakukan pada siklus 1 yaitu menyamakan persepsi antara peneliti dan guru wali kelas V SDN 122 Mangottong Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai bahwa proses belajar mengajar menggunakan metode Permainan Mencari Jejak 1) peneliti dan guru kelas V menentukan tujuan pembelajaran yang diajarkan, 2) peneliti bersama guru kelas V membuat jadwal pelaksanaan tindakan setiap siklus, 3) peneliti bersama guru kelas V menyamakan persepsi tentang penerapan Metode Permainan Mencari Jejak, 4) peneliti berkolaborasi dengan guru kelas V dalam menyusun modul ajar pada materi yang diajarkan dengan alokasi waktu 1 x pertemuan, 5) menentukan bahan ajar dan materi ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, 6) merancang media pembelajaran yang akan dibahas dengan menerapkan metode Permainan Mencari Jejak, 7) membuat tes dan lembar observasi untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

1. Siklus 2 pertemuan 1

Aspek Guru

Berdasarkan hasil obsevasi guru pada penerapan metode permainan mencari jejak pada pembelajaran IPA siklus 2 pertemuan 1 menunjukkan hasil yang diperoleh yaitu 22 dan termasuk dalam kategori Baik (B) dengan persentase 81,47%.

Aspek Siswa

Berdasarkan hasil observasi siswa pada penerapan metode Permainan Mencari Jejak pada pembelajaran IPA Siklus 2 pertemuan I menunjukkan hasil yang diperoleh yaitu 21 dan termasuk dalam kategori Baik (B) dengan jumlah persentase 77,77%.

2. Siklus 2 pertemuan 2

Aspek Guru

Berdasarkan hasil observasi guru pada penerapan metode permainan mencari jejak pada pembelajaran IPA siklus 2 pertemuan 2 menunjukkan hasil yang diperoleh yaitu 24 dan termasuk dalam kategori Baik (B) dengan jumlah persentase 88,88%.

Aspek Siswa

Berdasarkan hasil observasi siswa pada penerapan metode Permainan Mencari Jejak pada pembelajaran IPA Siklus 2 pertemuan 2 menunjukkan hasil yang diperoleh yaitu 22 dan termasuk dalam kategori Baik (B) dengan jumlah persentase 81,47%.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh pada siklus 2, secara keseluruhan dengan menggunakan metode permainan mencari jejak dalam kegiatan proses belajar mengajar mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dengan keterampilan guru dalam menggunakan metode Mencari Jejak dapat dikategorikan baik. Pada kegiatan mengajar guru mengalami peningkatan persentase pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama dan kedua begitupun dengan aspek siswa mengalami peningkatan yaitu:

- 1) Proses Pembelajaran Guru
 - a) Guru memberikan informasi mengenai cara permainan mencari jejak dengan baik
 - b) Guru mampu mengarahkan setiap kelompok untuk menyimpulkan materi yang didapat dalam permainan Mencari Jejak dengan baik.
- 2) Proses Pembelajaran Siswa
 - c) Siswa mampu mencari kertas petunjuk yang disembunyikan oleh guru dengan baik.
 - d) Siswa mampu menyimak arahan dari guru mengenai informasi cara permainan mencari jejak dengan baik
 - e) Siswa mampu menyimpulkan materi yang didapat dalam permainan Mencari Jejak dengan baik.

Penilaian terhadap keberhasilan tindakan pada siklus II dilakukan dengan cara dilakukan tes. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada siklus II terdapat 14 siswa yang masuk dalam kategori baik sehingga berhasil mencapai indikator keberhasilan. Kemudian yang masuk dalam kategori cukup sehingga belum berhasil mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini sebanyak 4 siswa. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang masuk dalam kategori baik sehingga berhasil mencapai indikator hasil siswa yaitu sebanyak 14 siswa dengan persentase 77,77%. Persentase tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu hasil siswa mencapai 75% dari jumlah siswa termasuk dalam kategori baik. Oleh karena itu penelitian ini berhenti pada siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa hasil tes siswa pada mata pelajaran IPA pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 11,11% dari nilai awal, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 22,22% dari keberhasilan siklus I yaitu 55,55%. Hal ini berarti dalam pembelajaran IPA masih terdapat siswa yang belum

mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Berdasarkan hasil lembar aktivitas guru pada siklus I, dapat diketahui bahwa guru belum melaksanakan pembelajaran secara optimal seperti pada proses pembelajaran.

Dengan menggunakan metode Permainan Mencari Jejak dalam pembelajaran IPA mulai direspon baik oleh siswa, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam proses belajar. Oleh sebab itu, peneliti melanjutkan pada siklus II untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Hasil tes siswa pada siklus II siswa yang telah mencapai indikator keberhasilan sebanyak 14 siswa (77,77%) dan siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan 4 orang (22,22%). Ketidakterhasilan siswa tersebut sebenarnya mengalami juga peningkatan, pada siklus ke II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti bersama guru kelas V.

Berdasarkan persentase yang dicapai siswa pada setiap akhir pembelajaran tersebut dari hasil tes siswa pada siklus I dan siklus II menunjukkan terjadi peningkatan. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa metode Permainan Mencari Jejak dalam pembelajaran IPA meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 122 Mangottong Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.

Keberhasilan tindakan dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru dapat melaksanakan rancangan pembelajaran yang baik sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode Permainan Mencari Jejak sehingga dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA mengalami peningkatan. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian Anggraeni (2016) yang menunjukkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Mencari Jejak dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas 5 SD Negeri Tegaron 02 Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016. Juga, sejalan dengan hasil penelitian Ruliyanti (2020) yang menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC)* dengan Permainan Mencari Jejak berpengaruh positif terhadap keterampilan interpersonal siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode Permainan Mencari Jejak dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 122 Mangottong Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai. Hal ini dibuktikan dari indikator keberhasilan hasil belajar IPA siswa pada siklus I sebesar 55,55% meningkat pada siklus II sebesar 77,77%. Keberhasilan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 22,22%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amin, R. 2015. Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Permainan Mencari Jejak Anak Tunagrahita Ringan Kelas III. Widia Ortodidaktika.
- [2] Anggraeni, F. N. 2016. Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Mencari Jejak untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri Tegaron 02 Banyubiru Semarang Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP-UKSW.
- [3] Arikunto, S. 2015. Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- [4] Bahri, D. S., & Zain, A. 2014. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta

-
- [5] Fajri, R. A., & Wulandari, F. 2022. Analisis pemahaman konsep IPA pada masa Covid-19 di SDN Kalanganyar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3).
- [6] Hasibuan, R. (2015). Pengaruh permainan maze angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 4(2).
- [7] Ibda, F. 2015. Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- [8] Kelana, J. B., & Wardani, D. S. 2021. Model Pembelajaran IPA SD. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- [9] Khair, B. N., & Syazali, M. 2023. Identifikasi faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar IPA pada peserta didik. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 220–228.
- [10] Khoriyah, K. 2018. Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik pada Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV MI Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi. IAN Kudus.
- [11] Lestari, N. C., Hidayah, Y., & Zanna, F. 2023. Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin. *Journal on Education*, 5(3), 7095-7103.
- [12] Lily, N. M., Khotimah, N., & Maarang, M. 2023. Efektivitas permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296–308.
- [13] Mulyatiningsih, E. 2015. Metode Penelitian Tindakan Kelas. Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [14] Muttaqin, A. 2023. Pendekatan STEM (science, technology, engineering, mathematics) pada pembelajaran IPA untuk melatih keterampilan abad 21. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(1), 34–45.
- [15]
- [16] Naomi, A. S. & S. 2017. Pengembangan model belajar blended learning pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Jurnal*.
- [17] Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- [18] Nursyaidah, N. 2014. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik. *Forum Paedagogik*.
- [19] Pratiwi, I. 2021. IPA untuk Pendidik Guru Sekolah Dasar. Medan: Umsupress.
- [20] PP. 2022. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. *Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor*, 14, 1–16.
- [21] Pradenastiti, N. 2019. Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Mencari Jejak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- [22] Ropii, M., & Fahrurrozi, M. 2017. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [23] Ruliyanti, E. M. 2020. Pengaruh Pembelajaran Cooperatif Integrated Reading And Composition (CIRC) Dengan Permainan Mencari Jejak Terhadap Keterampilan

- Interpersonal (Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Banjarnegoro 3 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang). Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- [24] Safitri, A., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini, P. 2022. Pentingnya memahami karakteristik peserta didik sekolah dasar untuk meningkatkan efektivitas belajar dalam mata pelajaran bahasa INDONESIA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9333–9339.
- [25] Subyantoro. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas: Metode, Kaidah Penulisan, dan Publikasi*. Depok: Rajawali Pers.
- [26] Sudarto, S., Noridwan, M., & Amin, M. (2023). Pelaksanaan Kurikulum Merdeka di SD Negeri 2 Manurunge Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Journal on Education*, 6(1), 5281-5289. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3706>.
- [27] Sudarto, A. Hafid., & Amran, M. 2021. Analisis implementasi program merdeka belajar di SDN 24 Macanang dalam kaitannya dengan pembelajaran IPA/Tema IPA. *Semin. Nas. Has. Penelit*, 1 (1), 406-417.
- [28] Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [29] Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [30] Supriadi, S. 2017. Pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127–139.
- [31] Tim Penyusun. 2023. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- [32] Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN