PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar Volume 5 No. 2 Tahun 2025
Halaman 101-108
Diserahkan: 12/08/2025 Diterima: 24/08/2025 Diterbitkan: 29/08/2025

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA MELALUI METODE BERMAIN KARTU PADA SISWA KELAS V

Fadiaz Syahrani[1], Rizki Hadiwijaya Z[2], Winarti Dwi Febriani[3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Email: fadiazsyhrani99@gmail.com

Abstract: *This study aims to improve science learning outcomes with the method of playing class cards at SD Negeri 4 Karangnunggal. This research method is classroom action research (CAR). CAR model kemiss and Mc Taggart. This research was conducted in 2 cycles consisting of planning, implementation, observation and reflection. Learning implementation plan sheets, teacher and student observation sheets, for learning outcomes using tests and documentation. The population in this study were all students in class V at SD Negeri 4 Karangnunggal with a total of 19. The results of the average value of pre-action science learning (61,05) cycle 68,15) and cycle II (73,68). Pre-action learning outcomes 4 students (21%) who completed and 15 students (79%) did not complete the KKM with an average score of 61,05. The results of increasing science learning in the first cycle were 10 students (52,65%) who completed and 9 students(47,3%) did not complete the KKM with an average score of 68,15. Cycle II there were 16 students (84,2%) who competed and 3 students (15,3%) who did not complete the KKM with an average of 73,15 thus there is an increase with each cycle (31,6%) with the card playing method.*
Key Word: *Science learning outcomes, Method of Playing Cards*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan metode bermain kartu kelas V SD Negeri 4 Karangnunggal. Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK model *Kemiss* dan *Mc Taggart*. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan.pengamatan dan refleksi. Lembar rencana pelaksanaan pembelajar pembelajaran, lembar observasi guru dan siswa, untuk hasil belajar menggunakan tes dan dokumentasi. Populasi pada penelitian ini seluruh peserta didik di kelas V di SD Negeri 4 Karangnunggal dengan jumlah 19. Hasil nilai rata-rata belajar IPA Pra tindakan (61,05) siklus I (68,15) dan siklus II (73,68). Hasil belajar IPA Pra tindakan 4 Peserta didik (21%) yang tuntas dan 15 peserta didik (79%) tidak tuntas KKM dengan perolehan rata-rata 61,05. Hasil meningkatkan belajar IPA pada siklus I terdapat 10 peserta didik(52,6)% yang tuntas dan 9 peserta didik (47,3%) tidak tuntas KKM dengan perolehan rata-rata 68,15. Siklus II terdapat 16 peserta didik (84,2%) yang tuntas dan 3 peserta didik (15,8%) yang tidak tuntas KKM dengan rata-rata 73,15. Dengan demikian terjadi peningkat dengan setiap siklus (31,6%) dengan metode bermain kartu.
Kata Kunci: Hasil Belajar IPA, Metode Bermain Kartu.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi

Diserahkan: 12/08/2025 Diterima: 24/08/2025 Diterbitkan: 29/08/2025

kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sana lah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Oemar (2007:2) menyatakan bahwa "Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan masyarakat".

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Rismurdiyanti, 2012).

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dapat menumbuhkan sikap logis dan kritis siswa terhadap gejala alam yang terjadi di lingkungannya. Hal ini bertujuan agar siswa mampu melakukan analisis terhadap apa yang ia pelajari, cermat dan teliti dalam mengambil keputusan, serta mampu menalar hubungan suatu peristiwa alam yang satu dengan yang lainnya sehingga mampu menciptakan pola pikir ilmiah yang kritis dan kreatif siswa mampu mengubah cara berpikirnya untuk lebih mencintai lingkungan sendiri dan penciptanya.

Pembelajaran IPA yang menarik bukan hanya pengetahuan berupa fakta, konsep, dan teori yang dijejalkan begitu saja kepada siswa, namun lebih dari itu pembelajaran tersebut haruslah bermakna, menantang, dan merangsang keingintahuan siswa dengan menggunakan informasi tentang lingkungan sekitar secara logis, kritis, dan kreatif. Siswa diharapkan mampu menunjukkan sikap logis, kritis, dan kreatif tersebut di bawah bimbingan guru dengan cara memecahkan masalah sederhana yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan berpikir logis, kritis, dan kreatif siswa akan mampu merubah cara pikiran menjadi lebih cinta terhadap lingkungannya sendiri dan penciptanya, sehingga meningkatkan hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar tidak hanya didukung oleh kemauan siswa untuk ingin belajar dengan baik,namun metode pembelajarannya yang diterapkan oleh guru

Diserahkan: 12/08/2025 Diterima: 24/08/2025 Diterbitkan: 29/08/2025

mempengaruhi hasil belajar. Hasil belajar adalah puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang sudah ditetapkan (Kristin, 2016)

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 4 Karangnunggal menunjukan bahwa data hasil tes yang dilakukan pada ulangan IPA materi organ pencernaan manusia terdapat siswa yang belum tuntas dalam belajar dan belum mencapai maksimum (KKM) 70 yang telah ditetapkan. Dari jumlah 19 siswa, hanya 4 siswa (21%) yang sudah mencapai KKM dan 15 siswa (79%) yang belum mencapai KKM.

1. Pembelajaran IPA Disekolah Dasar

Menurut Suhendi (Sholihah, 2016:19) IPA merupakan konsep pembelajaran tentang alam dan mempunyai hubungan yang sangat kuat terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi, karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Susanto (2013:14) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa dari hasil belajar seseorang menjadi tahu dari yang tidak tahu, mengerti dari yang tidak mengerti, sehingga dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu melalui kegiatan belajar.

3. Metode *Make a Match*

Menurut Rusman (2010:211) metode make a match merupakan metode yang mengajarkan peserta didik untuk dapat aktif dalam mencari atau mencocokan jawaban dan disiplin terhadap waktu yang telah ditentukan. Pada dasarnya, metode pembelajaran make a match ini melibatkan materi atau bahan ajar yang memungkinkan peserta didik saling membantu dan mendukung ketika mereka belajar materi dan kerja saling tergantung untuk menyelesaikan tugas.

Diserahkan: 12/08/2025 Diterima: 24/08/2025 Diterbitkan: 29/08/2025

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*. Menurut Sanjaya (Gunawan, 2013:34) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Menurut Arikunto dkk. (Yogaswara, 2016:8) Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Ada empat tahapan yang dilaksanakan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan,(3) pengamatan,(4) refleksi.

Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 4 Karangnunggal, Kec Karangnunggal Kab. Tasikmalaya yang berjumlah 19 orang siswa, diantaranya 9 Perempuan dan 10 Laki-Laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, tes, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan penilaian RPP, observasi guru dan siswa dan rata-rata nilai siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

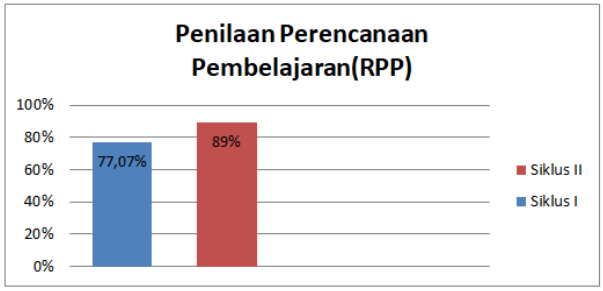
Hasil dari penelitian ini mengacu pada rumusan masalah yang tertuang dalam BAB I. Berdasarkan hasil penelitian tentang upaya meningkatkan hasil belajar IPA pada materi organ pencernaan manusia menggunakan metode bermain kartu kelas V di SD Negeri 4 Karangnunggal sesuai dengan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Pembahasan Perencanaan Pembelajaran

Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang di setiap siklus terdiri satu kali pertemuan dan tes evaluasi di setiap akhir siklus. Dalam tahap perencanaan ini peneliti menyiapkan RPP, lembar observasi, dan juga menggunakan instrumen penilaian hasil belajar. Menurut Majid (dalam Oktavia,2021) perencanaan dalam konteks pembelajaran merupakan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran dan penilaian dalam suatu alokasi waktu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sebelum melakukan penelitian terdapat kegiatan pra tindakan untuk mengetahui kondisi awal, kemudian

PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar
Volume 5 No. 2 Tahun 2025
Halaman 101-108
Diserahkan: 12/08/2025 Diterima: 24/08/2025 Diterbitkan: 29/08/2025

peneliti melakukan perencanaan siklus I dan siklus II. Kemampuan guru dalam merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran pada siklus I adalah 77,7%, perencanaan siklus II meningkat menjadi 88,9%.

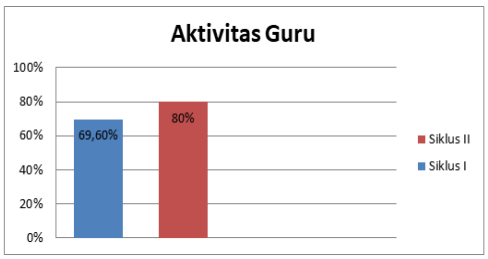


Gambar 1. Kemampuan Guru Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

2. Pembahasan Pelaksanaan Pembelajaran

a. Pelaksanaan Pembelajaran

Menurut Susanto (2016:19) menyatakan bahwa, pembelajaran diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga siswa mau belajar. Terhadap pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan 2 siklus. Pelaksanaan pada siklus I dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 03 Juni 2022, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 11 Juni 2022. Setiap kali pertemuan mengacu pada RPP yang telah dibuat oleh peneliti. Aktivitas Guru dalam pembelajaran IPA tentang organ pencernaan manusia dengan metode bermain kartu. Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I adalah 69,6 %, siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan terhadap kinerja guru yang terdapat pada siklus I sehingga perolehan persentase kinerja guru mencapai 80,0%. Hal tersebut menunjukan bahwa menggunakan metode bermain kartu pada pembelajaran IPA tentang organ pencernaan manusia dapat meningkat.

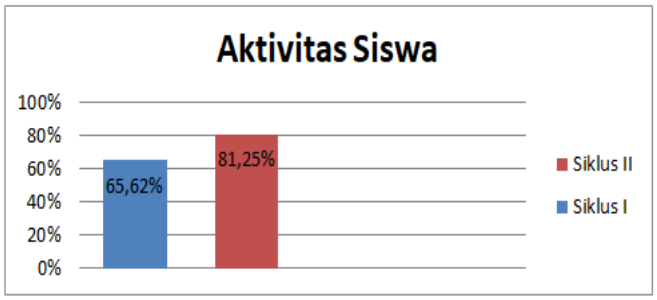


Gambar 2. Diagram Kemampuan Guru Dalam Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar
Volume 5 No. 2 Tahun 2025
Halaman 101-108
Diserahkan: 12/08/2025 Diterima: 24/08/2025 Diterbitkan: 29/08/2025

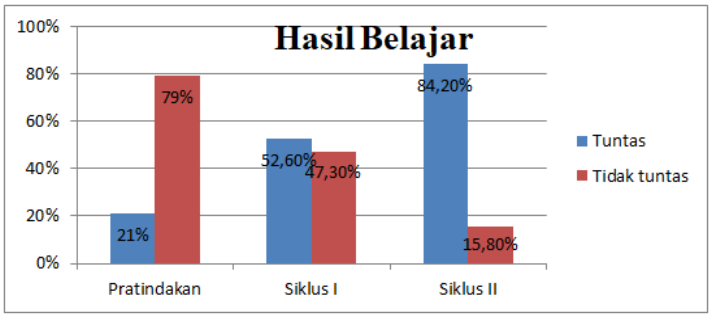
b. Aktivitas siswa

Aktivitas Siswa dalam pembelajaran menggunakan metode bermain kartu pada siklus I adalah 65,62%. Aktivitas tersebut meliputi keaktifan, ketelitian, kedisiplinan, kerjasama, merumuskan masalah. Hasil pengamatan menunjukan bahwa selama mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain kartu pada siklus I cukup antusias, cukup aktif. Sedangkan pada siklus II aktivitas siswa dalam proses pembelajaran meningkat menjadi 81,25%.



Gambar 3. Aktifitas Siswa dalam Siklus I dan Siklus II

3. Pembahasan Peningkatan Hasil Belajar



Gambar 4. Hasil Belajar Pra Tindakan Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 4, terlihat perbedaan antara pra tindakan, siklus I dan siklus II. Hal ini menunjukan adanya peningkatan dalam segi hasil belajar yang mampu mencapai KKM. Peneliti menggunakan metode bermain kartu sebagai bentuk pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Pada pra tindakan hasil belajar peserta didik rendah, pada pra tindakan siswa yang tuntas hanya 4 siswa (21%) dan 15 siswa (79%) yang tidak tuntas dari jumlah siswa 19 siswa. Pada siklus I penelitian melakukan

Diserahkan: 12/08/2025 Diterima: 24/08/2025 Diterbitkan: 29/08/2025

tindakan dengan menggunakan metode bermain kartu, pada proses pembelajaran siswa mampu mencari kartu berpasangan dengan benar. Sehingga hasil belajar siswa meningkat jika dibandingkan pra tindakan siswa yang tuntas 10 siswa (52,6%) dan 9 siswa (47,3). Dari pratindakan ke siklus I terjadi peningkatan sebesar 37%. Peningkatan hasil belajar pada siklus I sudah ada tetapi belum memenuhi indikator ketercapaian. Maka itu harus dilakukan di siklus II. Pada siklus II hasil belajar siswa adanya peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Siswa yang tuntas pada siklus II 16 siswa (84,2%) dan sedangkan yang belum tuntas 3 siswa (15,8) persentase peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 32%.

Jadi berdasarkan diagram diatas tersebut, maka penerapan metode bermain kartu sudah tuntas, karena secara keseluruhan dari jumlah siswa sudah mampu menyelesaikan soal-soal, mencapai indikator dan tujuan pembelajaran pada Tema "Makanan Sehat" dengan materi menjelaskan organ pencernaan manusia. Hasil ini juga relevan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Mete dan Jariyah (2020:324) adalah siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan pembelajaran menggunakan metode bermain kartu. Hasil perencanaan pembelajaran pada pelaksanaan tindakan setiap siklus terus mengalami peningkatan. Pada siklus I 77,7 % dengan kategori "Baik", siklus II 82,0% dengan kategori "Sangat Baik" mengalami peningkatan sebesar 4,3%.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain kartu. Adapun hasil penilaian kinerja guru terhadap pelaksanaan pembelajaran terjadi peningkatan sebesar 10,5% , dari 69,5% dengan kategori "Cukup Baik" pada siklus I menjadi 80% dengan kategori "Baik" pada siklus II. Sedangkan hasil penilaian aktivitas siswa adalah 65,62% dengan kategori "Cukup Baik" pada siklus I menjadi 81,25% "Baik" pada siklus II, terjadi peningkatan sebesar 15,63%.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain kartu. Nilai rata-rata pada pratindakan sebesar 61,05, meningkat pada siklus I 68,5 dengan

Diserahkan: 12/08/2025 Diterima: 24/08/2025 Diterbitkan: 29/08/2025

kategori “Cukup Baik” dan kembali meningkat di siklus II menjadi 73,68 dengan kategori “Baik”. Hal itu menunjukan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai target yang diharapkan yaitu 75%.

REKOMENDASI

Peneliti dapat melakukan perbaikan penelitian dengan menambah atau mengubah variable penelitiannya sehingga ada kebaruan yang tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

Gunawan, 2013. Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Melalui Implementasi Teknik Mind Mapping Di Sekolah Dasar. Universitas pendidikan Indonesia

Kristin, F. 2016. Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa. Vol 2(1) : 90-98

Oemar,H, 2017. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara

Oktavia P, 2021. Upaya Peningkatan Manari (Tari Kijang) Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Di Kelas V SDN Ciwalang. Skripsi. Universitas Perjuangan . Tasikmalaya

Rismurdiyati, R. (2012). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Media Pembelajaran Berupa Charta Untuk Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia, Siswa Kelas Viii-3 Smpn 270 Jakarta. Formatif, 2(3), 234873.

Susanto, 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta : Prenada Media Group

Yogaswara, 2016. Penerapan metode eksperimen untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa SD/D Pada pembelajaran IPA. Universitas Pendidikan Indonesia

Nurjamin, A. 2011. Tipe Isi dan Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Buku Ajar SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20 (1):48-54.