



## **PENERAPAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG JARING-JARING MAKANAN PADA PEMBELAJARAN IPAS SD KELAS 5 SDN ORO-ORO OMBO 02 BATU TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**Dwi Wiratmoko**

SD Negeri Oro Oro Ombo 02 Kota Batu

Email: [dwiwiratmoko31@guru.sd.belajar.id](mailto:dwiwiratmoko31@guru.sd.belajar.id)

(Naskah Masuk: 24-September-2022, Diterima Untuk Diterbitkan : 26 Oktober 2022)

### **ABSTRAK**

Pembelajaran IPAS pada tingkat sekolah dasar guru dituntut untuk mampu mengembangkan media yang menarik sesuai materi yang diajarkan agar dapat dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media yang tepat, dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Permainan tradisional merupakan permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Benteng atau Bentengan merupakan salah satu permainan tradisional berkelompok yang membutuhkan ketangkasan, kecepatan dalam berlari, dan strategi yang baik. Permainan ini sangat baik dalam mengasah ketrampilan berpikir dan motorik anak. Tujuan dari PTK ini, yaitu: menjelaskan langkah dan aktivitas siswa pada penerapan Metode Permainan Tradisional Bentengan dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Rantai Makanan pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN Oro-oro Ombo 02 Batu Tahun Pelajaran 2022/2023, dan menganalisis hasilnya. Hasil PTK ini siswa kelas V SDN Oro – Oro ombo 02 Tahun Pelajaran 2022/ 2023 aktif dalam meningkatkan pemahaman pada pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan. Siswa telah merasa memiliki pengalaman belajar dengan menyenangkan untuk pembelajaran IPAS tentang Jaring – jaring makanan. Siswa menjadi terbiasa melakukan pembelajaran dengan bermain. Berdasarkan analisis data terjadi peningkatan pemahaman tentang pembelajaran IPAS materi jaring-jaring makanan pada siswa kelas V SDN Oro – oro Ombo 02 dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan 55%. Dari pra penelitian ke siklus 1 mengalami peningkatan 15%, peningkatan dari pra siklus dibandingkan dari siklus 2 adalah sebesar 30%.

**Kata Kunci** : Metode Permainan Tradisional Bentengan Pembelajaran IPAS

### **ABSTRACT**

*Science learning at the elementary school level teachers is required to be able to develop interesting media according to the material being taught so that students can understand it. The use of appropriate media can assist teachers in increasing student motivation and interest in learning. Traditional games are games inherited from ancestors that are mandatory and need to be preserved because they contain local wisdom values. Fort or fort is a traditional group game that requires dexterity, running speed, and good strategy. This game is very good at honing children's thinking and motor skills. The purpose of this PTK is to: explain the steps and activities of students in the application of the Bentengan Traditional Game Method in increasing students' understanding of the food chain in class V Science Science learning at SDN Oro-oro Ombo 02 Batu Academic Year 2022/2023, and analyze the results. The results of this PTK Class V students at SDN Oro – Oro Ombo 02 for the 2022/2023 school year is active in increasing understanding of science and learning*

*about food webs. Students already feel that they have a fun learning experience for science lessons about food webs. students become accustomed to doing learning by playing. Based on data analysis there is an increase in understanding of science learning material for food webs for class V SDN Oro – oro Ombo 02 from cycle 1 to cycle 2 experiencing an increase of 55%. While from the pre-study to cycle 1 there was an increase of .15%, while the increase from the pre-cycle compared to cycle 2 was 30%.*

**Keywords:** *Fortress Traditional Game Methods. Science Learning*

## **PENDAHULUAN**

Merujuk pada Permendikbudristek nomor 16 tahun 2022 Pasal 19 tentang standar proses pembelajaran dinyatakan bahwa : Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Para pendidik harus memberikan keteladanan, pendampingan, dan fasilitasi serta dituntut untuk memiliki komitmen, kemauan keras dan kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan ketentuan tersebut di atas. Bagi guru yang profesional akan menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Hal tersebut akan membuat siswa menjadi kreatif, mandiri dan memiliki kompetensi yang tinggi. Proses pendidikan yang dikelola dengan sempurna dan ditunjang guru yang profesional akan menghasilkan kualitas produk yang baik pula (Mulyasa, E., 2007).

Pembelajaran IPAS pada tingkat sekolah dasar guru dituntut untuk mampu mengembangkan media yang menarik sesuai materi yang diajarkan agar dapat dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media yang tepat, dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut Kemp & Dayton (Arsyad 2013:23) media pembelajaran dapat memenuhi 3 fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar dengan jumlah besar, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) mengajikan infomasi, dan memberikan intruksi. Hasil yang diharapkan adalah menumbuhkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut bertanggung jawab, melayani secara suka rela, atau memberikan sumbangan material). Dengan memperhatikan beberapa faktor untuk memdahkan dan meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar yaitu dengan menggunakan media permainan.

Permainan tradisional menurut Mulyani (2016: 47-48) adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Marzoan & Hamidi (2017: 46) menyimpulkan bahwa “permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun”.

Terkait dengan hal ini, peneliti melakukan pengamatan pembelajaran IPAS SD di SDN Oro – Oro Ombo 02. Pada pengamatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran IPAS khususnya tentang jaring-jaring makanan tidak menunjukkan pembelajaran yang monoton. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik

sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi jaring-jaring makanan. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada pencapaian tujuan pembelajaran. Jika siswa kurang atau bahkan tidak memahami pembelajaran maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Dan pada akhirnya saat siswa diberikan evaluasi (assesmen awal), mereka akan mengalami kesulitan.

Peran penting pendidik dalam pembelajaran IPAS untuk anak SD di sekolah masih belum maksimal. Hal ini terlihat dari banyaknya Pendidik yang belum memberikan metode pembelajaran yang kontekstual, mudah, efektif, dan menyenangkan pada pembelajaran IPAS SD. Guru perlu berupaya melakukan berbagai metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa tentang konsep jaring-jaring makanan. Penggunaan media buku yang teoritis tanpa penggunaan media yang menarik perlu dihindari agar siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran bisa memahami pembelajaran secara konkrit.

Berdasarkan pengamatan tersebut, penulis tertarik untuk memberi kontribusi pemecahan masalah yang berhubungan dengan pemahaman tentang jaring-jaring makanan melalui metode role play (bermain peran) dengan permainan tradisional Bentengan. Dengan menggunakan permainan tradisional Bentengan yang sederhana dan mudah, penulis berharap dapat memberikan gambaran menarik kepada siswa tentang jaring-jaring makanan secara nyata dan menyenangkan. Dengan metode ini, diharapkan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran IPAS SD bahwa pembelajaran tidak sulit jika diberikan dengan metode yang sesuai dan tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan keberhasilan yang memuaskan.

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas penulis berminat untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Penerapan Metode Permainan Tradisional Bentengan dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Jaring-jaring Makanan pada Pembelajaran IPAS SD Kelas 5 SDN Oro-Oro Ombo 02 Batu Tahun Pelajaran 2022/2023”

Tujuan dari penelitian ini, yaitu: menjelaskan langkah dan aktivitas siswa pada penerapan Metode Permainan Tradisional Bentengan dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang rantai makanan pada pembelajaran IPAS kelas V SDN Oro-oro Ombo 02 Batu Tahun Pelajaran 2022/2023, dan menganalisis hasilnya.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### ***1. Pembelajaran IPAS***

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar juga merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Maka seseorang dianggap telah belajar jika dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut Gagne (Whandi: 2009) artinya dengan belajar kita akan memperoleh ilmu pengetahuan yang kita harapkan sehingga pola pikir kita akan biasa berkembang dengan baik karena belajar juga menimbulkan hubungan dan pancingan terhadap daya kerja otak kita, dengan pancingan terhadap daya kerja otak kita tersebut menyebabkan kita kan terus ber fikir dan berfikir untk kemajuan kita

Konsep IPA menurut Trianto (2014: 136-137) mendefinisikan IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala

alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah

Juga menurut Usman Samatowa (2011: 3) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya IPA. Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi IPA atau *science*

Collete & Chiappetta (1994) menyatakan bahwa Sains/IPA, pada hakikatnya merupakan: (1) Sekumpulan pengetahuan (*a body of knowledge*); (2) Sebagai cara berpikir (*a way of thinking*); dan (3) Sebagai cara penyelidikan (*a way of investigating*) tentang alam semesta ini. Bahwa sains harus dipikir sebagai suatu cara berpikir dalam upaya memahami alam, sebagai suatu cara penyelidikan tentang gejala, dan sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang didapatkan dari proses penyelidikan. Sains adalah suatu cara berpikir dan dan cara penyelidikan untuk mencapai suatu ilmu pengetahuan alam (Zuhdan K. Prasetya, 2013: 3)

## 1. Media Permainan Tradisional

Salah satu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu guru ketika mengajar, agar apa yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa dengan mudah. Daryanto (2015: 10) mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat dengan mudah mengamati benda atau peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk di dekati, seperti gunung meletus, pertempuran, kehidupan harimau di hutan dan lain sebagainya

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh kalangan banyak orang, mulai dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Permainan terdiri dari permainan tradisional dan permainan modern. Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perorangan ataupun kelompok. Sadiman, dkk (2012: 75) menjelaskan bahwa “permainan adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula”. Menurut Santoso (dalam Yulianti, 2011: 7) “bermain merupakan suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu”.

Bagi anak-anak, bermain merupakan kebutuhan yang esensial yang tidak bisa digantikan oleh kegiatan atau aktivitas yang lain. Bermain adalah kegiatan yang paling menyenangkan bagi mereka. Dengan bermain, anak dapat mengeksplorasi dunia sekitarnya dan dapat menemukan hal-hal baru yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Santrock (dalam Kurniati, 2016: 1), ia mengatakan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, kegiatan yang disukai oleh anak-anak yang dilakukan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri

Hal ini tentunya berbeda jika anak bermain permainan tradisional, mereka bisa bertemu teman sebaya, bekerja sama, mengembangkan kreativitas, membuat strategi dan sebagainya. Oleh karena itu, permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Keterlibatan anak-anak dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh-kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun

kesadaran sosial, dan lain-lain. Untuk itu, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Nataliya (2015: 345) bahwa salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kognitif dalam proses belajar mengajar pada tingkat anak Sekolah Dasar adalah permainan tradisional.

Sebenarnya, bangsa Indonesia mempunyai permainan anak yang kaya akan nilai. Seperti yang diungkapkan oleh Cahyani (dalam Parji dan Reni, 2016: 17) bahwa “permainan tradisional Indonesia mengandung nilai-nilai yang sangat berguna dalam kehidupan masyarakat dengan nilai kejujuran, kerja sama, kepemimpinan, dan sportivitas”. Bahkan berdasarkan hasil penelitian, permainan tradisional dapat menstimulasi tumbuh kembang anak dan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak.

## **2. Permainan Tradisional Bantengan**

Benteng atau bantengan merupakan salah satu permainan tradisional berkelompok yang membutuhkan ketangkasan, kecepatan dalam berlari, dan strategi yang baik. Permainan ini sangat baik dalam mengasah ketrampilan berpikir dan motorik anak. Dal ini disebabkan karena dalam permainan ini para pemain dibutuhkan untuk menjaga benteng dan juga menahan atau menangkap lawan mainnya. Tujuan utama dalam permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alaih “benteng/tempat/markas” lawan.

Manfaat yang dapat diambil dalam permainan tradisional bantengan ini adalah (1) dapat melatih kecepatan dan kelincahan anak dalam berlari. (2) Dapat melatih daya tahan dan kekuatan anak, karena dalam permainan ini dibutuhkan fisik dan energi yang kuat untuk terus berlari dan mempertahankan benteng. (3) Mengajarkan anak untuk bisa bekerja dalam satu kelompok. (4) Mengajarkan anak untuk belajar bertanggung jawab akan peran pentingnya dalam suatu permainan. Selain itu. Permainan tradisional ini juga mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan orang lain, tidak seperti permainan yang ada di gadget yang sedang marak dilakukan anak pada saat ini.

Adapun aturan main pada permainan tradisional bantengan adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan ini dibagi menjadi 2 (dua) kelompok, dimana masing-masing kelompok beranggotakan empat hingga delapan pemain.
- 2) Permainan ini dilakukan dengan cara menjaga benteng/markas yang bisa berupa tonggak kayu, pohon, bambu ataupun tiang. Tonggak ataupun tiang tersebut dijadikan tempat (basecamp) untuk masing-masing kelompok.
- 3) Pemain dari kelompok yang keluar dari basecamp dianggap menyerbu terlebih dahulu. Dan jika pemain tersebut dikejar dan tersentuh tangan dari pemain lawan, maka dianggap tertangkap dan ditempatkan sebagai tawanan di basecamp lawan.
- 4) Pemain yang menjadi tawanan dapat mempertahankan bentengnya Kembali apabila sudah diselamatkan oleh temannya dengan cara disentuh tangan maupun bagian tubuh lainnya.
- 5) Pemain/kelompok pemain yang menang adalah mereka yang dapat menyentuh basecamp lawan dan mendapatkan nilai sebagai pemenang.

## **3. Penelitian Terkait**

- 1) Buadanani, Delfi Eliza. 2022. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Implementasi Literasi Budaya Pada Anak Usia Dini Permainan tradisional pada anak usia dini merupakan wujud untuk mengimplementasikan budaya-budaya luhur bangsa

dalam diri peserta didik sehingga literasi budaya tertanam sejak dini. Pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat menjadi solusi guna terwujudnya literasi budaya. Artikel ini memberikan pandangan terkait penyusunan perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai implementasi literasi budaya pada anak usia dini. Penulisan artikel ini merupakan bagian dari penelitian kualitatif deskriptif menggunakan pendekatan kajian literatur. Penelitian ini mencari dan menganalisis teori yang ditemukan serta relevan dalam penyusunan perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai implementasi literasi budaya pada anak usia dini. Hasil literatur disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat dilakukan dengan menyesuaikan perkembangan anak deng

- 2) Himmatul Ulya. 2021. Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika. Dalam proses pembelajaran, tidak sedikit peserta didik yang lebih suka bermain daripada mengikuti pembelajaran matematika. Berdasarkan fakta tersebut, guru dapat menyisipkan permainan tradisional sebagai alternatif dalam proses pembelajaran agar dalam proses pembelajaran mampu membuat peserta didik belajar menemukan pengetahuan dengan pengalamannya sendiri. Selain itu, permainan tradisional juga dapat membuat peserta didik mengenal dan mempelajari kekayaan budaya yang dimiliki karena sebagian besar peserta didik sudah tidak mengenal permainan tradisional. Media permainan tradisional dalam pembelajaran matematika dapat memberikan manfaat, antara lain untuk memberikan variasi pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan, memvisualisasikan benda-benda matematika yang semula abstrak menjadi konkret, memberikan pengalaman belajar dengan cara masuk ke dalam situasi nyata, dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain sebagai media untuk mempelajari suatu konsep matematika, permainan tradisional juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan matematika dan mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.
- 3) Novita Mila Suryana. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan produk berupa permainan Subjek uji coba dari penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD yang berjumlah 26 siswa. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan model Dick & Carey. Dari penelitian tersebut didapat hasil dari validator ahli materi dengan persentase 79,54% (layak), dan dari validator ahli media dengan persentase 83,82% (sangat layak). Uji coba kepada subjek uji coba mendapatkan persentase rata-rata sebesar 95,38% (sangat layak). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan
- 4) Irwanto, Aspilayani i, Wahyuddin. 2014. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Rangka Pengembangan Pendidikan Dan Karakter Bangsa. Persoalan budaya dan karakter bangsa merupakan isu yang mengemuka di masyarakat saat ini. Korupsi, tindak anasusila, kekerasan, perkelahian massa, pelanggaran hak asasi manusia, pencurian, pembunuhan, kehidupan ekonomi yang konsumtif serta kehidupan politik yang tidak produktif adalah sebagian kecil dari kasus terkait moralitas bangsa. Pendidikan merupakan salah satu alternatif yang bersifat preventif dalam rangka

mengembangkan kualitas generasi muda bangsa sehingga diharapkan dapat mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa. Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka. Oleh karena itu, seyogyanya media pembelajaran pun dapat disesuaikan dengan jatidiri dan budaya bangsa. Salah satunya melalui permainan tradisional yang terdapat pada setiap daerah.

- 5) Desi Nurholisah, Dkk. 2022. Pengembangan Media Permainan Tradisional Kartu Umbul Untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini jenis penelitian yang diaplikasikan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan mengikuti langkah penelitian serta pengembangan dari Sugiyono. Serta menerapkan 7 dari 10 langkah penelitian dan pengembangan. Adapun hasil yang diperoleh dari penerapan media permainan tradisional kartu umbul ini yaitu sebagai berikut: berdasarkan uji validitas dari media diperoleh hasil sebesar 75% dengan kategori valid/layak dan hasil validasi materi sebesar 84.28% dengan kategori sangat valid/sangat layak. Sedangkan hasil tes pada kelompok kecil diperoleh *n-gain score* sebesar 0.71 dengan kategori tinggi. Dan pada tes pada kelompok besar diperoleh *n-gain score* sebesar 0.54 dengan kategori sedang. Sementara hasil persentase angket responden pada kelompok kecil diperoleh nilai sebesar 88.6% termasuk dalam kategori sangat baik dan persentase angket responden kelompok besar diperoleh nilai sebesar 89.4% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kartu umbul layak digunakan untuk peserta didik dalam mempelajari perkalian.
- 6) Joko Priyanto 26/11/2020 Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Rantai Makanan Melalui Langsung Model Pembelajaran Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Muruh dengan jumlah peserta didik sebanyak 16 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah model deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai pemahaman konsep rantai makanan peserta didik dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dan jumlah peserta didik yang tuntas belajar pada setiap siklus. Pada kondisi awal, nilai rata-rata kelas hanya sebesar 67,93 dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 8 peserta didik atau sebesar 50%. Nilai rata-rata kelas pada siklus I meningkat menjadi 71,68 dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 10 peserta didik atau sebesar 62,5%. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata kelas menjadi 80,62 dengan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 14 peserta didik atau sebesar 87,5%. Simpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran direct instruction dapat meningkatkan pemahaman konsep rantai makanan pada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Muruh tahun pelajaran 2020/2021.

## **METODE PENELITIAN**

## 1. Rancangan Penelitian;

Dalam penelitian ini permasalahan yang dibahas adalah kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS khususnya tentang pemahaman jaring – jaring makanan melalui pembelajaran role playing dengan permainan bentengan di SDN oro – Oro Ombo 02 Kota Batu Sehubungan dengan hal tersebut untuk jenis yang cocok digunakan adalah penelitian tindakan dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan cara peneliti melakukan tindakan bersamaan dengan pelaksanaan tugasnya sebagai Guru kelas V SD. Tujuan Penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan kreativitas guru melalui pembelajaran IPAS tentang pemahaman tentang jarring – jarring makanan melalui metode role playing (bermain peran bentengan),

Pelaksanaan penelitian ini peneliti sebagai pengawas sekolah melakukan tindakan dengan cara meningkatkan pemahaman siswa tentang jarring – jarring makanan melalui metode role playing dengan bermain bentengan. PTK ini dilaksanakan di SDN Oro – Oro Ombo 02 Kota Batu untuk pembelajaran di dalam kelas serta di luar kelas. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti ditujukan untuk meningkatkan situasi pembelajaran aktif, kreatif inovatif serta menyenangkan yang menjadi tanggung jawabnya.

Penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tugas menjadi pendidik, yang tidak akan mengganggu proses pelaksanaan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. PTK ini dilakukan pada saat proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelaksanaannya. Hal ini sesuai dengan teori bahwa penelitian tindakan bersifat situasional, kontekstual, berskala kecil, terlokalisasi, dan secara langsung gayut (relevan) dengan situasi nyata dalam pembelajaran. Di dalam melaksanakan PTK ini melibatkan guru yang lain di SDN Oro – oro Ombo 02 sebagai kolaborator dan observer.

## 2. Kehadiran Peneliti

Untuk penelitian ini PTK menggunakan pendekatan kualitatif yang memerankan peneliti bertindak sebagai perencana, pelaksana, pengumpul, penganalisa penafsir data dan sekaligus menjadi pelapor penelitian (Moleong, 2008). Kehadiran peneliti di lapangan dalam pelaksanaan metode sangat penting karena peneliti sendiri merupakan instrumen utama penelitian. Mengingat rancangan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif maka instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data banyak melibatkan peneliti sendiri, Selain itu juga bekerja sama dengan beberapa guru di SDN Oro – Oro Ombo 02 Batu .

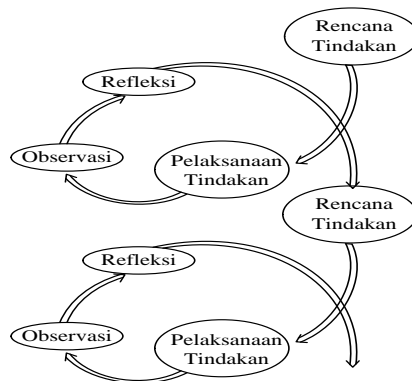
Hubungan yang baik antara peneliti dan subyek (*key person informan*) sebelum, selama, dan sesudah memasuki lapangan merupakan kunci penting dalam pengumpulan data. Hubungan yang baik juga akan membantu pencapaian tingkat saling pengertian yang tinggi dan terjalannya kepercayaan. Tingkat saling pengertian yang tinggi akan membantu kelancaran seperti yang dikemukakan Spardley (2000) dalam 4 (empat) tahapan, yaitu: (1) *Apprehention* (perhatian/keinginan); (2) *exploration* (penjelajahan/penjajagan); (3) *cooperation* (bekerjasama) dan (4) *participation* (keikutsertaan).

## 3. Subyek dan Lokasi Penelitian

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan, sehingga dipilih pihak-pihak yang menjadi subjek penelitian. Informan kunci yang dipilih dalam penelitian ini adalah guru, siswa. Kepala Sekolah juga dan guru kolega juga dilibatkan dalam penelitian ini Dengan bertujuan selain itu untuk mendukung data yang diperoleh juga pentingnya kolaborasi dan kolegal dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, yang menjadi subyek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Oro – Oro ombo 02 kota Batu Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini mengambil lokasi di SDN Oro – Oro Ombo 2 kota Batu . Penentuan lokasi penelitian ini dilakukan secara purposif, artinya didasarkan atas pertimbangan tujuan penelitian. Selanjutnya Moleong (2004) mengemukakan bahwa sebelum menentukan tempat penelitian terlebih dahulu peneliti harus mengadakan penjajagan dan penilaian lapangan.

#### 4. Alur PTK

Dalam model rancangan PTK terletak pada alur pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Dan Alur penelitian tindakan dalam PTK ini dapat dilihat pada Gambar 1 yang diadaptasi dari Kemmis dan McTaggart ( 1988.).



#### 5. Indikator Keberhasilan

Yang menjadi Indikator keberhasilan PTK ini terdiri dari indikator kualitatif dan indikator kuantitatif yang disusun secara kolaboratif antara peneliti dengan beberapa guru sejawat, terutama yang bertugas sebagai Observer. Indikator keberhasilan secara kualitatif sebagai berikut: pelaksanaan PTK akan diakhiri bila terjadi peningkatan yang riil pada kreativitas guru dalam pembelajaran, yakni suasana belajar aktif, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan mandiri.

Tujuan keberhasilan utamanya dilihat dari pelaksanaan guru dalam pembelajaran, sebagai cerminan guru kreatif dan profesional. Indikator ini juga didukung dengan keberhasilan siswa sebagai responden telah berperilaku aktif , inovatif, kreatif dan menyenangkan serta meningkatnya hasil belajar. Indikator secara kuantitatif ditentukan dengan tercapainya minimal 80 % peserta didik telah mengakui secara valid berdasarkan data yang masuk melalui instrumen dengan hasil minimal mencapai 75 %.

#### 7. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara

##### 1). Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data primer dalam penelitian ini, cara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden tentang pelaksanaan Pembelajaran IPAS yang paling disukai siswa Serta bertindak sebagai responden atau pengisi angket adalah siswa yang akan mengalami proses pembelajaran dalam penelitian ini.

## **2). Observasi**

Sesuai dengan data yang ingin dikumpulkan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pengamatan dengan model observasi partisipasi aktif. Hal ini bermaksud peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan Pembelajaran IPAS khususnya tentang jaring jaring makanan , peneliti bersama guru-guru berkolaborasi melibatkan diri dalam setiap kegiatan pembelajaran sambil memecahkan permasalahan siswa dan mengamati proses pembelajaran dalam PTK ini .

Penggunaan strategi seperti ini mengacu pada saran yang dikemukakan oleh Moleong (2005) bahwa peran serta seorang peneliti berada dari satu tempat ke tempat lainnya. Di satu tempat peneliti harus aktif sekali, barangkali di tempat lainnya ia harus diam saja. Alasan peneliti menggunakan model pengamatan ini dimaksudkan agar peran serta peneliti dapat terwujud seutuhnya apabila membaaur secara fisik dengan kelompok komunitas yang ditelitinya. Di samping itu peran serta peneliti akan mudah diterima kelompok komunitas yang diteliti dengan jalan memberi bantuan atau supervisi tertentu yang dibutuhkan mereka. Dalam hal ini upaya pemecahan masalah yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran IPAS tentang jaring jaring makanan.

## **3). Diskusi dan Wawancara Mendalam**

Kegiatan wawancara dilakukan dengan peserta didik dan observer untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan dengan pengetahuan, pengalaman, pendapat, perasaan, latar belakang. Wawancara dengan peserta didik dilakukan secara lesan dengan menggunakan instrument wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada key informan dalam hal ini guru model peserta yang aktif dalam penerapan metode. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan wawancara tak terstruktur. Wawancara terstruktur maksudnya pertanyaan-pernyataan yang diajukan peneliti kepada informan telah dipersiapkan sebelumnya dan sebaliknya wawancara tak terstruktur adalah pertanyaan yang tidak dipersiapkan terlebih dahulu. Wawancara terstruktur dilakukan untuk memperoleh keterangan secara umum mengenai pelaksanaan metode yang efektif. Wawancara tak terstruktur digunakan pula apabila ada jawaban-jawaban dari wawancara terstruktur yang berkembang namun masih relevan dengan masalah penelitian yang dilaksanakan.

## **4). Dokumentasi**

Untuk menentukan dokumen yang tepat dan mendukung pelaksanaan penelitian, maka peneliti akan melakukan telaah terhadap keaslian dokumen, kebenaran isi dokumen itu dan menentukan relevan tidaknya isi dari dokumen yang dimaksud dalam penelitian. Secara rinci yang dikumpulkan melalui dokumen adalah dokumen yang dapat memberikan masukan data secara kronologis dalam pelaksanaan penelitian yang terdiri dari : Gambaran umum sasaran, Perencanaan tindakan pembelajaran metode , Pelaksanaan tindakan

pembelajaran metode , dan . Evaluasi Pelaksanaan tindakan pembelajaran metode. Dokumentasi dilakukan secara kronologis berdasarkan urutan Tindakan : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi baik pada siklus 1 maupun siklus 2. Hasil dokumentasi difentarisir oleh peneliti secara rapi. Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera HP yang banyak dilakukan oleh observer. Dokumentasi Sebagian besar menghasilkan foto kegiatan, dan Sebagian kecil berupa video pembelajaran.

## **6. Analisis Data**

Bogdan dan Biklen (2005) menjelaskan bahwa analisis data meliputi kegiatan-kegiatan mempengaruhi data, menatanya, membagi menjadi satuan yang dapat dikelola, disintesis, dicari pola, diketemukan yang penting dan apa yang akan dipelajari serta memutuskan apa yang akan dilaporkan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat kegiatan utama seperti yang disarankan oleh Miles dan Huberman (2002) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Langkah-langkah analisis data dipaparkan sebagai berikut:

### **1). Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu bagian deskriptif dan bagian reflektif. Bagian deskriptif merupakan catatan tentang peristiwa dan pengalaman yang dilihat, didengar, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti yang dicatat selengkap dan seobyektif mungkin. Bagian deskriptif ini berisi tentang gambaran diri informan, rekonstruksi dialog, catatan tentang peristiwa khusus, dan gambaran kegiatan.

### **2). Reduksi Data**

Reduksi data dilakukan dengan membuat abstraksi atau membuat rangkuman mengenal inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga. Langkah selanjutnya dalam satuan-satuan atau kategorisasi sambil membuat kode. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengkategorisasikan data dengan cara yang sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk matriks secara lebih rinci dan lengkap serta disajikan dalam bentuk teks naratif. Untuk memudahkan penyajian data, maka terlebih dahulu catatan diberi kode tertentu agar mudah dilihat dan dipahami hubungan antara yang satu dengan yang lainnya.

### **3). Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan dilakukan selama penelitian berlangsung. Semua data yang telah terkumpul direduksi dan disajikan dalam bentuk matriks dan disimpulkan atau diberi makna. Jika kesimpulan belum mantap maka peneliti kembali mengumpulkan data di lapangan, mereduksi, dan menyajikan serta penarikan kesimpulan kembali dan seterusnya sehingga merupakan suatu siklus Dalam penelitian ini analisis data peneliti lakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif berdasarkan hasil observasi terhadap proses dan hasil belajar siswa , pengakuan siswa dalam angket , hasil wawancara dan studi dokumentasi hasil kerja siswa Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif dilakukan untuk

mengolah data dan menganalisis data non tes yang diperoleh melalui angket.. Dalam analisis data ini digunakan statistik deskriptif ini, peneliti menggunakan program excel, khususnya untuk analisis prosentase.

#### **4) Pengecekan Keabsahan Temuan**

Menurut Noeng Muhadjir (2005) yang menyatakan bahwa keterandalan penelitian terletak pada kredibilitas, transferabilitas, konfirmabilitas, serta dependabilitas. Kredibilitas dapat diupayakan dengan memperpanjang keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, dan pengecekan anggota. Sedangkan transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas hasil terkait dengan konteks dan waktu penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini yang dapat dilakukan hanyalah pada kredibilitas. Dalam penelitian ini teknik triangulasi dilakukan baik dengan sumber maupun metode atau melalui cek, cek ulang dan cek silang pada dua atau lebih sumber informasi. Triangulasi dilakukan dengan jalan:

- a) Membandingkan hasil pengamatan dan hasil wawancara.
- b) Membandingkan hasil wawancara dan pengamatan dengan isi dokumen.
- c) Melakukan wawancara berulang dengan mengajukan pertanyaan yang sama dengan informan yang sama dalam waktu yang berbeda.
- d) Mengadakan wawancara dengan sumber yang berbeda mengenai pertanyaan yang sama.

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

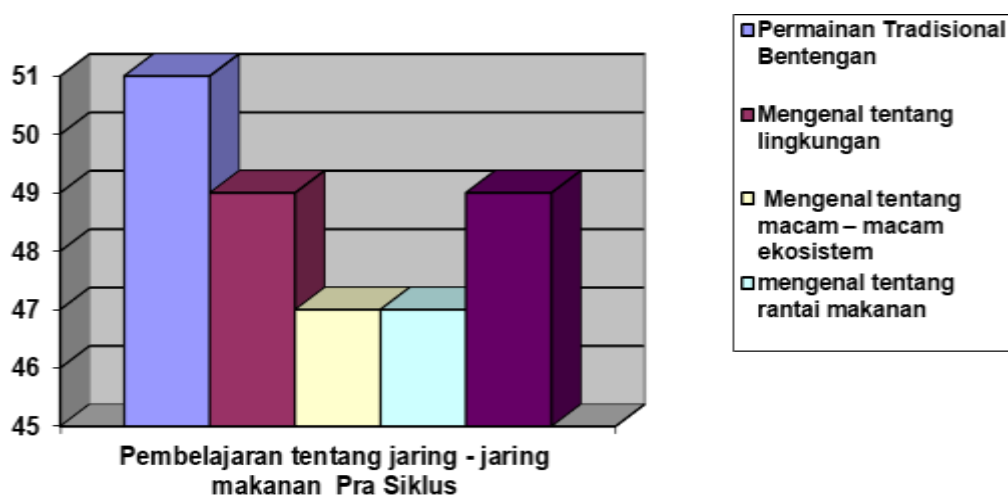
#### **1. Kondisi Awal**

Untuk langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), melakukan pengamatan terhadap perilaku atau aktivitas siswa yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan dengan permainan bentengan. Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran tentang jaring – jaring makanan, dan penggunaan media permainan. Metode pengumpulan data awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa SDN Oro – Oro Ombo 02. Berdasarkan hasil studi awal tersebut selanjutnya diberikan layanan tindakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPAS hususnya tentang jaring – jaring makanan dengan menggunakan permainan tradisional bentengan

Keterangan:

<b>Skor</b>	<b>Interval Skor</b>	<b>Prosentase</b>	<b>Katagori</b>
5	84 – 100	84% – 100%	Sangat Baik (SB)
4	68 – 83	68% - 83%	Baik (B)
3	52 – 67	52% - 67%	Cukup (C)
2	36 – 51	36% - 51%	Kurang (K)
1	20 – 35	20% - 35%	Sangat Kurang (SK)

Data tersebut di atas biar lebih jelas kami sajikan dalam gambar 4.1 sebagai berikut.



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa:

- 1) Skor rata rata dari semua aspek siswa dalam pembelajaran IPAS tentang jarring –jaring makanan dengan menggunakan permainan bentengan pada pra penelitian sebesar 51 berada pada katagori Cukup.
- 2) Hanya ada satu aspek yang memiliki nilai cukup, yaitu permainan bentengan dengan skor 52 artinya siswa sudah bisa dalam bermain bentengan selain itu 4 aspek lainnya masih memiliki nilai kurang artinya siswa belum paham tentang lingkungan, Ekosistem, Rantai makanan serta tentang jaring – jaring makanan.
- 3) Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pra penelitian yang berhubungan dengan materi jaring – jaring makanan dengan permainan bentengan siswa diperoleh data kwalitatip sebagai berikut:
  - a. Sebagian siswa belum bisa mengetahui pentingnya lingkungan bagi kehidupan
  - b. Sebagian besar siswa kurang memahami macam – macam ekosisten
  - c. Sebagian besar siswa belum mampu memahami rantai makanan
  - d. Sebagian siswa kurang menyadari pentingnya bermain bentengan untuk mempelajari pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan
  - e. Semangat siswa dalam bermaian bentegan masih relatif rendah.
  - f. Sebagian besar siswa melakukan hubungan antar pribadi dengan temannya dengan baik.
  - g. Sebagian kecil siswa kurang memiliki rasa takut dan malu bermain bentengan.
  - h. Hampir semua siswa belum memiliki usaha sebagai bukti meningkatkan pembelajaran IPAS
  - i. Sebagian besar siswa belum memiliki memiliki inisiatuf untuk melakukan pembelajaran IPAS
  - j. Sebagian besar siswa kurang berusaha mengatasi rintangan dalam belajar IPAS.
  - k. Belum ada siswa yang bersaha untuk mampu mempengaruhi temannya untuk belajar IPAS.
  - l. Hampir semua peserta didik mengaku belum mengenal pembelajaran IPAS dengan permainan bentengan
  - m. Belum satupun siswa yang pernah melakukan permainan bentegn untuk pembelajaran IPAS

## 2. Siklus I

Untuk siklus I peneliti akan melakukan pembelajaran dengan dua kali pertemuan tatap muka di kelas untuk melakukan bimbingan kelompok dan pembimbingan individu terkait pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan. Pembimbingan yang bersifat individu juga akan dilakukan pada siswa yang bermasalah khusus dalam pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan. Siswa yang menjadi subjek penelitian secara keseluruhan akan mendapat pembimbingan secara kelompok di kelas yang dilakukan secara terprogram. Untuk siswa yang memiliki masalah khusus tentang jaring – jaring makanan akan mendapatkan pembimbingan secara mandiri dalam waktu yang insidental bila diperlukan.

Dalam PTK ini peneliti juga dibantu oleh guru lain, yakni teman sejawat satu sekolah atau guru kolejal yang bertindak sebagai kolaborator dan observer. Hal tersebut dimaksudkan agar penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih objektif dan hendaknya kolaborator juga memberikan masukan bagi peneliti terkait dengan tindakan yang dilakukan sehingga akan membantu peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran.

#### **a. Perencanaan Siklus I**

Perencanaan Tindakan siklus 1 didasarkan pada hasil analisis data pra PTK. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, wawancara dan observasi pada pra PTK yang dilakukan oleh peneliti sebelum memberikan layanan bimbingan kelompok dan individual siswa di SDN Oro – Oro Ombo 02. Perencanaan pembelajaran siklus 1 ini juga telah tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus 1 yang terlampir dalam lampiran PTK ini. Dalam tahap perencanaan siklus 1 ini maka peneliti memberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan perencanaan awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyiapkan materi dan satuan layanan bimbingan kelompok. Materi layanan bimbingan kelompok disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk belajar IPAS tentang jaring – jaring makanan. Topik yang dibahas peneliti diambilkan dari indikator – indikator berhubungan dengan. Pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan.

Dalam satu siklus diadakan 2 kali pertemuan bimbingan kelompok dengan topik sebagai berikut: 1) Penjelasan tentang permainan bentengan, 2) Penjelasan tentang lingkungan, 3) ekosistem 4) Rantai makanan, dan, 5) Jaring jaring makanan

. Sebelum diadakan pembimbingan kelompok kami juga mempersiapkan dokumentasi, lembar pengamatan, wawancara yang kami lakukan dengan bekerjasama dengan teman guru lain sebagai kolaborator. Pada tahap perencanaan peneliti juga menentukan tujuan yang ingin dicapai, berupa tingkat pemahaman dan keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa dalam bermain bentengan ketika pembelajaran selesai. Selanjutnya peneliti menentukan materi yang digunakan untuk pembimbingan siswa. Dilanjutkan dengan menetapkan tahapan kegiatan yang akan dilalui oleh siswa dalam pembelajaran tersebut. Peneliti Bersama koleganya menetapkan alat penilaian untuk melihat ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam siklus 1 ini oleh PTK direncanakan dalam pertemuan pertama siswa terlebih dahulu belajar tentang permainan bentengan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) terdapat pada lampiran, berikut proses pembelajaran pada siklus 1 yaitu:

- 1) Membuat RPPH sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan.
- 3) Menyiapkan peraturan tentang permainan bentengan dan media pendukung lainnya

yang akan digunakan saat pembelajaran.

- 4) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto, dan video.

## **b. Pelaksanaan Siklus I**

Untuk pelaksanaan PTK ini layanan bimbingan tentang pembelajaran IPAS jaring – jaring makanan diselenggarakan secara kelompok dengan 2 kali pertemuan. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

### **1). Pertemuan 1 Siklus 1**

Pada pertemuan pertama siklus I dilaksanakan bersama siswa pada hari Selasa tanggal 1 Nopember 2022. Pelaksanaannya di kelas dan di lingkungan sekitar sekolah Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan, Kegiatan inti, Kegiatan refleksi dan kegiatan penutup. Pertemuan pertama kegiatan pendahuluan dimulai, pada pukul 08.00 peneliti langsung memulai kegiatan pembelajaran. Kemudian peneliti mengajak peserta didik -peserta didik untuk berbaris lalu diabsen satu per satu untuk memasuki ruangan. Setelah peserta didik memasuki ruangan, lalu berdoa, bernyanyi, dan tepuk angka sampai pukul 08.30 WIB.

Data kualitatif yang diperoleh peneliti pada pertemuan pertama siklus 1 sebagai berikut:

1. Peneliti sebagai guru melakukan bimbingan secara kelompok dan secara mandiri tentang lingkungan di sekitar mereka
2. Serta menjelaskan tentang hewan dan makanannya.
3. Bagi Sebagian kecil siswa yang kurang memiliki keberanian untuk bersuara masih ragu untuk menjawab mereka takut jawabannya itu salah.
4. Peneliti sebagai guru melakukan bimbingan kelompok untuk menerangkan tentang lingkungan serta hewan yang ada disekitar serta makanan mereka
5. Bimbingandengan mengamati hewan yang ada disekitar,
6. Sebagian besar mulai memiliki pemahaman tentang lingkungan dan hewan serta makanannya.
7. Bagi Sebagian kecil siswa yang memiliki kemampuan rendah masih belum paham maka guru melakukan pendekatan khusus dan bimbingan secara khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa.

### **b. Pertemuan ke-2 pada siklus 1**

#### **1). Pembukaan:**

Pada hari kedua, peneliti datang pukul 08.30 dan langsung mengajak siswa untuk berbaris lalu diabsen satu per satu untuk memasuki ruangan. Setelah siswa memasuki ruangan, lalu berdoa, bernyanyi, dan tepuk angka sampai pukul 09.00 WIB.

#### **2). Inti:**

Setelah siswa membaca doa, bernyanyi, dan tepuk angka, peneliti memberi tahu kegiatan siswa hari ini yaitu bermain bentengan. Pada pertemuan kedua difokuskan pada cara permainan bentengan. Peneliti mengenalkan cara serta aturan permainan bentengan pada semua siswa secara bersama, mulai dari cara bermain sampai aturan yang

dipergunakan. Kemudian peneliti mengajak siswa untuk bermain bentengan dengan baik dan benar sesuai dengan peraturan bahwa mereka harus berlari untuk mengejar lawan yang sedang berada di luar benteng dan apabila lawan tersebut berhasil ditangkap maka lawan tersebut harus mati atau tidak boleh ikut dalam permainan lagi. Siswa yang mengalami kesulitan mendapat perhatian secara khusus dari guru.

Data kualitatif yang diperoleh peneliti pada pertemuan pertama siklus 1 sebagai berikut:

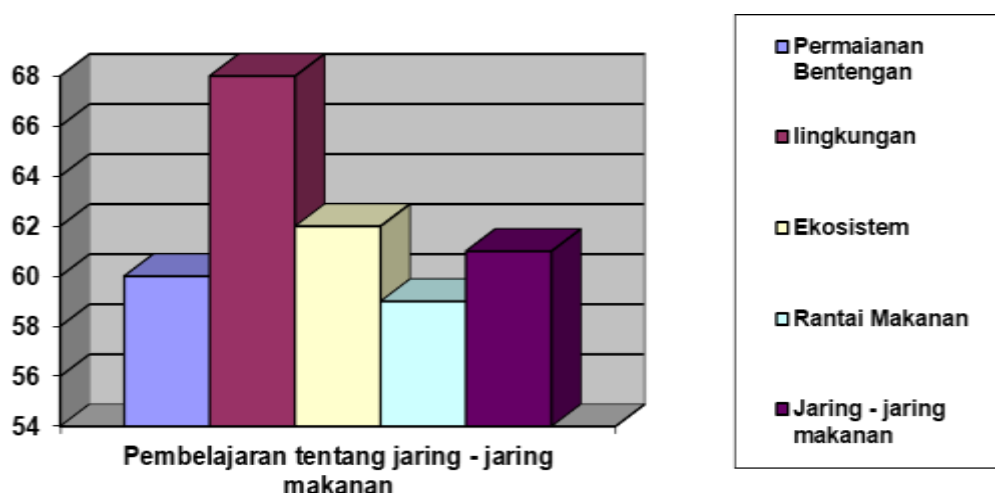
- 1) Peneliti sebagai guru melakukan bimbingan secara kelompok dan secara individu untuk meningkatkan ke pemahaman siswa pada permainan bentengan.
- 2) Sebagian besar mulai memiliki pemahaman tentang permainan bentengan.
- 3) Bagi Sebagian kecil siswa yang memiliki kemampuan kurang masih perlu belajar lagi sehingga guru harus melakukan pendekatan khusus dan bimbingan secara khusus untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang permainan bentengan.
- 4) Peneliti sebagai guru melakukan bimbingan kelompok untuk peningkatan ketrampilan siswa dalam melakukan permainan bentengan termasuk aturan yang harus dipatuhi.
- 5) Bimbingan keterampilan permainan bentengan difokuskan pada aturan yang harus di taati oleh setiap pemain.
- 6) Sebagian besar siswa sudah mulai memiliki pemahaman yang benar terhadap permainan bentengan.

#### **b. Observasi Siklus I**

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti dan observer pada saat proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan fokus pada aktifitas siswa dalam pembelajaran beserta hasil pemahaman tentang permainan bentengan. Dalam melakukan observasi peneliti dan observer menggunakan instrument yang telah disiapkan sebelumnya secara ilmiah dengan berdasar pada landasan yang tertulis dalam kajian Pustaka. Peneliti dan kolaborator berusaha melakukan observasi dengan tidak mengganggu aktivitas siswa dalam pembelajaran. Peneliti disamping observasi untuk mengumpulkan data juga selalu berusaha memberikan layanan bimbingan dengan baik untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar IPAS tentang jaring – jaring makanan.

Observasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 menghasilkan data kuantitatif sebagai berikut. sebagai berikut:

Data tersebut di atas biar lebih jelas kami sajikan dalam gambar 4.1 sebagai berikut.



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa:

- 1) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan dengan permainan bentengan, siswa pada pembelajaran siklus 1 sebesar 62 berada pada katagori Cukup.
- 2) Skor rata rata dari semua pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan siswa pada pada sikklus I yang terendah adalah jaring jaring makanan dengan skor sebesar 61 yang berada pada katagori Cukup.dn rantai makanan yang berada di skor 59 pada ketegori cukup
- 3) Skor rata rata dari semua pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan siswa pada pada sikklus I yang terendah adalah rantai makanan dengan skor sebesar 59 yang berada pada katagori Cukup.
- 4) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan siswa pada pada sikklus I yang tertinggi adalah tentang lingkungan dengan skor sebesar 68 yang berada pada katagori Cukup mendekati baik.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus I yang berhubungan dengan pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan siswa diperoleh data kwalitatip sebagai berikut:

- 1) Sebagian siswa belum mulai mengetahui tentang lingkungan, ekosistem, rantai makanan dan jaring – jaring makanan.
- 2) Sebagian besar siswa cukup menyukai pembelajaran IPAS tentang jaring jaring makanan dengan permainan bentengan dalam upaya mengembangkan sikapnya dalam kehidupannya.
- 3) Sebagian besar siswa mulai memahami pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan.
- 4) Sebagian siswa semakin menyadari pentingnya pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan
- 5) Semangat siswa dalam bermain bentengan terus mengalami peningkatan.
- 6) Sebagian besar siswa melakukan hubungan antar pribadi dengan temannya dengan semakin baik.
- 7) Sebagian kecil siswa semakin memiliki pemahaman tentang pembeajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan.
- 8) Kepercayaan diri siswa relatif tinggi untuk bermain bentengan dalam pembelajaran IPS tentang jaring – jaring makanan.

- 9) Hampir semua siswa mulai memiliki usaha sebagai bukti meningkatkan kemampuan belajar IPAS
- 10) Sebagian besar siswa mulai memiliki inisiatif untuk melakukan pembelajaran IPAS tentang jaring jaring makanan dengan permainan bentengan.
- 11) Sebagian besar siswa telah berusaha mengatasi rintangan dalam pembelajaran IPAS.
- 12) Peserta siswa mulai berusaha untuk mampu mempengaruhi temannya untuk belajar IPAS.
- 13) Siswa mulai merasa memiliki pengalaman belajar IPAS dengan permainan bentengan

Berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif tersebut di atas, dapat diketahui efektifitas layanan bimbingan kelompok pada siklus I dapat meningkatkan Pemahaman tentang jaring – jaring makanan melalui permainan bentengan

tersaji pada table 4.4 sebagai berikut:

No	Aspek	Rata Rata Skor		Peningkatan
		Pra Siklus	Siklus 1	
1)	Permainan Bentengan	51	60	9 %
2)	Pengenalan Lingkungan	49	68	19 %
3)	Pengenalan ekosistem	47	62	15 %
4)	Pengenalan Rantai makanan	47	59	12 %
5)	Pengenalan Jaring -jaring makanan	49	61	12 %
	<b>Rata Rata</b>	<b>48</b>	<b>62</b>	<b>15 %</b>

### Refleksi Siklus 1

Akan tetapi masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki oleh peneliti maupun kekurangan dari siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian dalam pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan pada siklus I tersebut. Adapun kelemahan peneliti dan siswa setelah dianalisis dan refleksi dari tindakan pada siklus I akan dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.14 Diagnosis Kelemahan Tindakan Siklus I**

Aspek	Tindakan yang Belum Baik	Catatan Peneliti dan Kolaborator	Rekomendasi Rencana Tindakan
Permainan	Komunikasi antara peneliti dengan kolaborasi dan dengan peserta didik masing perlu ditingkatkan, sehingga lebih bisa meningkatkan kegiatan permainan dengan sebaik baiknya	Peneliti seharusnya lebih menguasai strategi bimbingan kelompok dan menjelaskan dengan cara berkomunikasi yang mudah untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam bermain	Peneliti meningkatkan pemahaman tentang Teknik permainan serta menjelaskan aturan permainan dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik .

Pembelajaran IPAS	Cara belajar siswa masih menggunakan teks book sehingga mereka kesulitan memahami tentang hewan dan makanannya	Peneliti sebaiknya lebih memotivasi peserta didik agar lebih siap dan sungguh sungguh dalam membaca buku teks sehingga memudahkan siswa dalam melaksanakan permainan bentengan dengan materi makan memakan	Peneliti akan lebih memperhatikan suasana dan anggota kelompok, serta memotivasi anggota kelompok untuk lebih sungguh-sungguh dalam mengikuti bimbingan kelompok.
Ekosistem	Kegiatan Motivasi yang diberikan peneliti belum bisa dipahami peserta didik. Penjelasan peneliti mengenai pembelajaran IPAS tentang ekosistem masih kurang dipahami siswa. Peneliti masi kesulitan dalam memotivasi anggota kelompok mengenai materi ekosistem	Peneliti lebih memotivasi peserta didik untuk tidak malu dan ragu dalam mengungkapkan jawaban tentang ekosistem. Peserta didik kurang bisa mengungkapkan jawabannya dalam pembelajaran tentang ekosistem	Peneliti akan menggunakan bahasa yang lebih dipahami siswa dalam memotivasi dan meningkatkan menjelaskan tentang materi ekosistem
Rantai Makanan	Peneliti masih perlu meningkatkan perannya dalam memotivasi peserta untuk belajar tentang hewan dan makanannya	Peneliti sebaiknya lebih bisa membuat siswa nyaman untuk mengungkapkan pendapatnya nya serta bertanya tentang kesulitannya dalam belajar tentang rantai makanan	Peneliti akan lebih memotivasi peserta didik dalam mempersilahkan siswa untuk banyak bertanya tentang hewan serta makanannya sehingga siswa lebih paham tentang rantai makanan
Jaring jaring makanan	Peneliti masih perlu meningkatkan	Peneliti sebaiknya lebih bisa membuat siswa nyaman untuk	Peneliti akan lebih memotivasi siswa untuk lebih

	perannya dalam memotivasi pada siswa agar lebih mudah dalam belajar tentang jaring jaring makanan yang lebih kontekstual	\ untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar tentang jaring – jaring makanan dengan menggunakan permainan bentengan yang lebih kontekstual	semangat, konsentrasi dalam permainan bentengandengan meteri jaring jaring makanan yang lebih kontekstual
--	--	--	---

### 3 Siklus II

#### a. Perencanaan Siklus II

Perencanaan Tindakan siklus II didasarkan pada hasil analisis data hasil refleksi siklus I. Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, wawancara dan observasi pada pra PTK yang dilakukan oleh peneliti sebelum memberikan layanan bimbingan kelompok dan individual siswa SDN Oro – oro Ombo 02. Bertolak dari rekomendasi dari hasil refleksi siklus I sebut maka peneliti memberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan perencanaan awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyiapkan materi dan satuan layanan bimbingan kelompok Materi layanan bimbingan kelompok disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk mereduksi kelemahan siswa pembelajaran IPAS menggunakan permainan bentengan. Topik yang dibahas peneliti diambilkan dari indikator – indikator berhubungan dengan. bernyanyi dan bernumerasi.

Dalam satu siklus pada siklus II diadakan 3 kali pertemuan bimbingan kelompok dengan topik sebagai berikut: 1) Permainan bentengan dengan menggunakan materi IPAS. 2) Peningkatan pembelajaran IPAS. 3) Peningkatan Pembelajaran tentang ekosistem. 4) Peningkatan Kemampuan pemahan tentang rantai makanan. 5) Peningkatan pemahaman tentang jaring – jaring makanan.

. Sebelum diadakan pembimbingan kelompok kami juga mempersiapkan dokumentasi, lembar pengamatan, wawancara yang kami lakukan dengan bekerjasama dengan teman guru lain sebagai kolaborator. Pada tahap perencanaan peneliti mulai menentukan tujuan yang ingin dicapai, berupa tingkat pemahaman dan keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan ketika pembelajaran selesai. Selanjutnya peneliti menentukan materi yang digunakan untuk pembimbingan siswa. Dilanjutkan dengan menetapkan tahapan kegiatan yang akan dilalui oleh siswa dalam pembelajaran tersebut. Langkah terakhir adalah menetapkan alat penilaian untuk melihat ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pertemuan pertama siswa mengenal hewan dan makanannya, kemudian belajar tentang permainan bentengan, siswa memahami aturan dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) terdapat pada lampiran, berikut proses pembelajaran pada siklus I yaitu:

- 1) Membuat RPPH yang sudah disesuaikan berdasar rekomendasi dari pembelajaran siklus
- 2) Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan berdasar rekomendasi dari pembelajaran siklus I.

3)Menyiapkan media yang akan digunakan saat pembelajaran yang lebih dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

4)Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto, dan video.

Berdasarkan tabel 4.15 diatas maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan bimbingan kelompok dilaksanakan pada siswa sebanyak 3 kali pada siklus II. Selanjutnya dilakukan observasi kepada siswa selama proses layanan bimbingan kelompok berlangsung.

Adapun indikator keberhasilan pada siklus II dapat diamati melalui observasi terhadap proses dan hasil. Observasi proses dilakukan untuk siswa pada saat bimbingan kelompok serta situasi dan kondisi ketika bimbingan kelompok berlangsung. Sedangkan untuk observasi indikator keberhasilan pada aspek hasil dilakukan setelah bimbingan kelompok selesai dengan membandingkan skor bernyanyi dan bernumerasi peserta didik pada siklus I dan siklus II.

## **b. Pelaksanaan Siklus II**

Pelaksanaan PTK di sini adalah layanan bimbingan kelompok dengan yang diselenggarakan secara kelompok dengan 3 kali pertemuan. 1. Siklus II pertemuan pertama dilaks peserta didik an pada hari Senin, Tanggal 7 November 2022 1). Di laksanakan oleh siswa di kelas dan di lingkungan sekitar sekolah Kegiatan peneliti, kolaborator dan siswa diantaranya sebagai berikut: a. Kegiatan peneliti terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan, Kegiatan inti, Kegiatan refleksi dan kegiatan penutup. Pada tahap pelaksanaan peneliti menetapkan tahapan kegiatan yang akan dilalui oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tahapan kegiatan tersebut meliputi: Kegiatan awal, Kegiatan tambahan, dan Kegiatan pengembangan.

Penelitian ini dilakukan di kelas, pertemuan pertama kegiatan pendahuluan siklus II dimulai, pada pukul 08.00 peneliti langsung memulai kegiatan pembelajaran. Kemudian peneliti mengajak siswa untuk berbaris lalu diabsen satu per satu untuk memasuki ruangan. Setelah siswa memasuki ruangan, lalu berdoa, bernyanyi, dan tepuk angka dengan lebih semangat dari pada siklus I sampai pukul 08.30 WIB.

Pada kegiatan inti Setelah siswa membaca doa, bernyanyi, dan tepuk- tepuk, peneliti memberi tahu kegiatan siswa hari ini yaitu belajar lag tentang lingkungan. Pada pertemuan pertama peneliti menyuruh anak anak membaca buku paket IPAS. Kemudian peneliti mengajak siswa untuk mengenal hewan dan makanannya.

Data kualitatif yang diperoleh peneliti pada pertemuan pertama siklus 1 sebagai berikut:

- 1) Peneliti sebagai guru melakukan bimbingan secara kelompok dan secara individu untuk semakin meningkatkan pemahaman siswa tentang lingkungan dan ekosistem
- 2) Sebagian besar telah memiliki pemahaman ntentang ekosistem terutama tentang komponen ekosistem
- 3) Hanya dua peserta didik yang kurang memiliki pemahaman tentang ekosistem maka guru melakukan pendekatan khusus dan bimbingan secara khusus untuk meningkatkan pemahaman tersebut
- 4) Peneliti sebagai guru lebih intensif melakukan bimbingan kelompok untuk peningkatan pemahaman siswa terhadap ekosistem, hewan dan makanannya

- 5) Semua peserta didik kelihatan meningkat kemampuannya dalam memahami ekosistem, hewan dan makanannya.

### *Pertemuan ke-2 pada siklus II*

Pembukaan:

Pada hari kedua, peneliti datang pukul 08.30 dan langsung mengajak siswa untuk berbaris lalu diabsen satu per satu untuk memasuki ruangan. Setelah peserta didik memasuki ruangan, lalu berdoa, bernyanyi, dan tepuk angka sampai pukul 09.00 WIB

Inti:

Setelah siswa membaca doa, bernyanyi, dan tepuk angka, peneliti memberi tahu kegiatan peserta didik hari ini yaitu bermain bentengan di halaman sekolah. Kemudian peneliti mengajak siswa untuk berjalan menuju halaman sekolah. Pada siklus 2 pertemuan kedua Peneliti tetap memfokuskan pada pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan dengan permainan bentengan. Peserta didik yang mengalami kesulitan mendapat perhatian secara khusus dari guru.

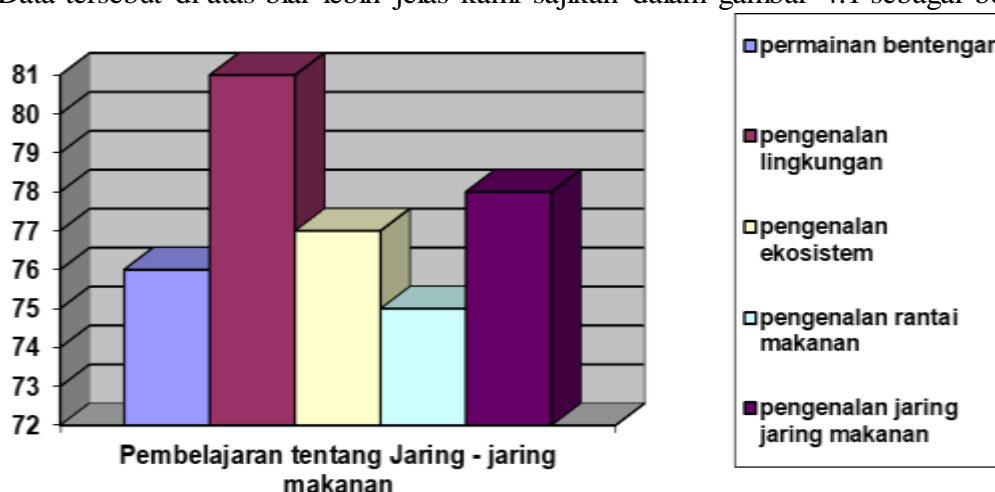
Kegiatan pertama yaitu siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok pertama yang akan main terlebih dahulu sedangkan kelompok kedua yang akan main selanjutnya, setelah pembagian kelompok maka tugas dari kelompok kedua yang tidak bermain adalah membuat batas permainan yang ini diasumsikan sebagai batas lingkungan atau komonitas, setelahnya peneliti membagikan nama hewan yang akan dipakai masing masing siswa (ada tumbuhan, ayam, belalang, ulat, burung, pengurai) selanjutnya peneliti menyuruh anak-anak untuk menunjukkan nama hewan yang mereka perankan agar teman mereka bisa tau hewan apa yang nantinya mereka mangsa dan hewan mana yang akan memangsa mereka sehingga mereka bisa menghindari atau menyelamatkan diri. kemudian peneliti mengumpulkan mereka berdasarkan jenis makanan hewan (konsumen tingkat 1, konsumen tingkat 2, konsumen tingkat 3) kemudian peneliti juga menjelaskan dan tanya jawab dengan anak-anak tentang komunitas, individu serta populasi.

Data kualitatif yang diperoleh peneliti pada pertemuan pertama dan kedua siklus 1 sebagai berikut:

- 1) Peneliti sebagai guru melakukan bimbingan secara kelompok dan secara individu untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang jaring-jaring makanan melalui permainan bentengan
- 2) Sebagian besar telah memiliki pemahaman tentang jaring-jaring makanan.
- 3) Hanya ada satu peserta didik, yang masih kurang memiliki pemahaman dikarenakan ada masalah fisik dari peserta didik tersebut maka guru melakukan pendekatan khusus dan bimbingan secara khusus untuk meningkatkan pemahaman tentang jaring – jaring makanan.
- 4) Peneliti sebagai guru lebih semangat dan intensif dalam melakukan bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman tentang pembelajaran IPAS materi jaring – jaring makanan
- 5) Bimbingan materi selain dari buku juga pengalaman siswa yang merasakan sendiri seolah-olah mereka menjadi hewan yang harus menangkap makanannya sendiri
- 6) Semua peserta didik kelihatan memahami tentang pembelajaran IPAS khususnya tentang jaring – jaring makanan

### c. Observasi Siklus 2

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti dan observer pada saat proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan focus pada aktifitas siswa dalam pembelajaran beserta hasil pembelajaran tentang jaring – jaring makanan. Dalam melakukan observasi peneliti dan observer menggunakan instrument yang telah disiapkan sebelumnya secara ilmiah dengan berdasar pada landasan yang tertulis dalam kajian Pustaka. Peneliti dan kolaborator berusaha melakukan obsevasi dengan tidak mengganggu aktivitas siswa dalam pembelajaran. Peneliti disamping observasi untuk mengumpulkan data juga selalu berusaha memberikan layanan bimbingan dengan baik untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar IPAS tentang jaring – jaring makananan mengunakan permainan bentengan. Data tersebut di atas biar lebih jelas kami sajikan dalam gambar 4.1 sebagai berikut.



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa:

- 1) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan siswa pada pembelajaran siklus 2 sebesar 77 berada pada katagori baik.
- 2) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran IPAS tentang jaring jaring makanan siswa pada pada sikkus II yang terendah adalah kemampuan bermaian bentengan dengan skor sebesar 76 yang berada pada katagori baik.
- 3) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan siswa pada pada sikkus II yang terendah adalah kemampuan bermaian bentengan skor sebesar 76 yang berada pada katagori baik.
- 4) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran IPAS siswa pada pada sikkus II yang tertinggi adalah kemampuan pengenalan lingkungan dengan skor sebesar 81 yang berada pada katagori baik.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus II yang berhubungan dengan bernyanyi dan numerasi peserta didik diperoleh data kualitatif sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar siswa menyadari pentingnyapembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan.
- 2) Sebagian besar siswa menghargai pentingnya pembelajaran IPAS dalam upaya mengembangkan sikapnya dalam kehidupannya.
- 3) Sebagian besar siswa telah memahami pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan untuk mengekspresikan emosi dalam perilaku pergaulan dengan sesama manusia.

- 4) Sebagian besar siswa semakin menyadari pentingnya permainan bentengan dalam menciptakan keberhasilan dalam memahami tentang jaring – jaring makanan
- 5) Semangat siswa dalam pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan dengan permainan bentengan terus mengalami peningkatan drastis.
- 6) Sebagian besar siswa melakukan hubungan antar pribadi dengan temannya dengan baik.
- 7) Sebagian besar siswa semakin memiliki pemahaman tentang jaring – jaring makanan.
- 8) Kepercayaan diri siswa relatif tinggi untuk belajar IPAS juga telah meningkat percaya dirinya untuk bermain bentengan.
- 9) Hampir semua siswa mulai memiliki usaha sebagai bukti meningkatkan kemampuan untuk memahami tentang materi IPAS jaring – jaring makanan.
- 10) Sebagian besar siswa telah memiliki inisiatif untuk melakukan pembelajaran IPAS
- 11) Semua siswa telah berusaha mengatasi rintangan dalam belajar IPAS tentang jaring jaring makanan.
- 12) Siswa telah berusaha dengan bersemangat untuk memahami pembelajaran IPAS tentang jaring-jaring makanan.
- 13) Siswa telah merasa memiliki pengalaman belajar dengan menyenangkan untuk pembelajaran IPAS tanpa bantuan dan tidak tergantung orang lain.

Berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif tersebut di atas, dapat diketahui efektifitas layanan bimbingan kelompok pada siklus II dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran IPAS tentang materi jaring jaring makanan dengan permainan bentengan

No	Aspek	Rata Rata Skor		Peningkatan
		Siklus 1	Siklus 2	
1.	Permainan	60	76	16 %
2.	Lingkungan	68	81	13 %
3.	Ekosistem	62	77	15 %
4.	Rantai Makanan	59	75	16 %
5.	Jaring – jaring makanan	61	78	17 %
	<b>Rata Rata</b>	<b>62</b>	<b>77</b>	<b>15 %</b>

#### **4. Pembahasan**

Pembahasan Hasil Penelitian Berdasarkan analisis data di atas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan antara sebelum dan sesudah mendapatkan layanan bimbingan kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata – rata tingkat pemahaman siswa tentang pembelajaran IPAS khususnya tentang jaring – jaring makanan setelah mendapat layanan bimbingan kelompok, lebih tinggi dibandingkan sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok. Berdasar analisis data terjadi peningkatan pemahaman pembelajaran IPAS tentang jaring-jaring makanan dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan 15 %. Sedang dari pra penelitian ke siklus 1 mengalami peningkatan 15 %, sedangkan peningkatan dari pra siklus dibanding siklus 2 sebesar 30 %

Tingkat perilaku siswa yang berhubungan dengan pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan cenderung masih tergolong dan berada pada kategori Cukup, bahkan mendekati kurang. Setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok, tingkat perilaku siswa yang berhubungan dengan pembelajaran IPAS tentang jaring-jaring makanan berada pada kategori Baik bahkan mendekati Sangat Baik. Hal ini berarti bahwa perilaku siswa yang berhubungan dengan pembelajaran IPAS khususnya tentang jaring-jaring makanan sudah cenderung menunjukkan dan mengarah pada perilaku yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya layanan bimbingan kelompok, mampu meningkatkan perilaku siswa tentang pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan yang negatif ke arah peningkatan dan pengembangan yang positif.

Upaya meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran IPAS tentang jaring-jaring makanan dalam PTK ini dilakukan dengan topik: 1) Permainan, 2) Pemahaman lingkungan, 3) pemahaman ekosistem, 4) rantai makanan, 5) jaring – jaring makanan.

Permainan Tradisional Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada satu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada jaman dulu. Hanya saja, permainan tradisional sudah mulai kurang dikenal oleh anak-anak jaman sekarang.

Permainan Tradisional Bentengan merupakan jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli masyarakat Indonesia. Di era globalisasi sekarang ini sudah tidak banyak lagi anak yang memainkannya, karena mereka lebih mengenal gadget daripada permainan tradisional. Sedangkan, permainan bentengan ini dapat dengan mudah dilakukan dan tidak memerlukan alat atau media khusus, cukup lapangan yang ada disekolah sebagai tempat untuk bermain. Bentengan merupakan salah satu permainan tradisional yang telah ada cukup lama di kalangan masyarakat dan belum ada data akurat yang menerangkan kapan pertama kali mainan tersebut dimainkan

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perilaku siswa yang berhubungan dengan pemahaman tentang pemahaman jaring – jaring makanan sebelum mendapatkan layanan bimbingan kelompok dengan dengan sesudah mendapat layanan bimbingan kelompok adalah berbeda dan mengalami peningkatan yang signifikan. Hal itu ditunjukkan dengan pemahaman siswa yang awalnya masih menunjukkan gejala-gejala yang negatif, kemudian setelah mendapatkan layanan bimbingan kelompok, sikap dan perilaku siswa sudah bisa berubah dalam meningkatkan dan mengembangkan perilaku yang berhubungan dengan pembelajaran IPAS tentang jaring – jaring makanan.

Prinsip-prinsip dalam pembelajaran IPAS tentang jaring-jaring makanan untuk memahami jaring – jaring makanan dimulai dari pengenalan tentang lingkungan dan hewan yang ada di sekitarnya, dikenal ada beberapa prinsip mendasar yang perlu dipahami dalam menerapkan permainan bentengan, yaitu:

- 1) Dimulai dari mengenal lingkungan sekitar.
- 2) Mengetahui hewan dan makanannya.
- 3) Anak berpartisipasi aktif dan adanya rangsangan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri

- 4) Suasana yang menyenangkan.
- 5) Bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh.
- 6) Anak dikelompokkan berdasarkan kemampuannya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

- 1) Dalam upaya meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran IPAS tentang jarring – jarring makanan, maka proses pembelajaran baik siklus 1 maupun siklus 2 dilakukan dengan pendampingan peserta didik dengan proses pembimbingan: ketrampilan serta pemahaman tentang pembelajaran IPAS tentang jarring – jarring makanan pada siswa SDN Oro – Oro Ombo 02 tahun ajaran 2022/ 2023.
- 2) Siswa kelas V SDN Oro – Oro ombo 02 tahun ajaran 2022/ 2023 aktif dalam meningkatkan pemahaman pada pembelajaran IPAS tentang jarring – jarring makanan. Siswa telah merasa memiliki pengalaman belajar dengan menyenangkan untuk pembelajaran IPAS tentang Jaring-jaring makanan. Siswa menjadi terbiasa melakukan pembelajaran dengan bermain.
- 3) Berdasar analisis data terjadi peningkatan pemahaman tentang pembelajaran IPAS materi jaring jaring makanan siswa kelas V SDN Oro-oro Ombo 02 dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan 55 %. Sedang dari pra penelitian ke siklus 1 mengalami peningkatan 15%, sedangkan peningkatan dari pra siklus dibanding siklus 2 sebesar 30%.

### **2. Saran**

Bimbingan kelompok yang berorientasi pada peningkatan pemahaman siswa tentang pembelajaran IPAS dapat menggunakan metode dan media lain yang efektif dan efisien dengan mengembangkan hasil PTK ini.

- 1) Perlu ada upaya penerapan media pembelajaran tradisional sesuai dengan muatan lokal.
- 2) Peneliti juga memberikan rekomendasi kepada peneliti lain untuk mengembangkan pendekatan dan teknik yang lain yang mendukung standar proses pembelajaran, terutama pada siswa yang berada pada fase C.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-tabani, Trianto. 2014.. Mendesaian Model Pembelajaran Inovatic, Progresif dan Kontekstual. Surabaya: Prenadamedia Group.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Pt Raja Grafindo. Persada.
- A'mal Ziyadatul. 2011. Efektivitas Video Sebagai Media Pembelajaran.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. 2007. *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods*.
- Buadanani, Delfi Eliza. 2022. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Implementasi Literasi Budaya Pada Anak Usia Dini Universitas Negeri Padang. 22. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

- Collette, A.T. & Chiappetta, E. L.1994. *Science Instruction in the Middle and. Secondary Schools* (3rd edition.) New York: Merrill.
- Daryanto. (2015). *Pengelolaan Budaya Dan Iklim Sekolah*. Gava Media: Yogyakarta.
- Desi Nurholisah, Dkk. 2022. Pengembangan Media Permainan Tradisional Kartu Umbul Untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Ibtidai*, UIN Banten <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/ibtidai/article/view/5232>
- E.Mulyasa (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja
- Rosdakarya E.Mulyasa. (2009). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung:PT.RemajaRosdakarya  
<file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/9219-Article%20Text-32431-1-10-20220422.pdf>
- Himmatul Ulya. 2021. Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika. FKIP Universitas Muria Kudus,  
<https://repository.ummetro.ac.id/files/artikel/>  
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pena/article/view/10>.
- Irwanto, Aspilayani i, Wahyuddin. 2014. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Dalam Rangka Pengembangan Pendidikan Dan Karakter Bangs. *Jurnal Pena*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Joko Priyanto 26/11/2020 Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Rantai Makanan Melalui Langsung Model Pembelajaran Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Kemdikburistek*. 2022. Permendikbudristek nomor 16 tahun 2022 tentang standar proses . Jakarta : Kemdikbudristek.
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Kurniati, Euis. 2016. Permainan Tradisional dan Perannya dalam. Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Kencana.Nataliya (2015
- Marzoan & Hamidi. 2017, "Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan. Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa "*
- Moleong, Lexy.. 2005.. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhadjir, Noeng, 2000, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jogja: Rake Sarasin.
- Mulyani, Novi. 2016. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Nataliya, Prima. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan.
- Novita Mila Suryana . 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya  
<https://media.neliti.com/media/publications/254867->
- Romdhoni. (2013). Hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresife remaja awal (studi kasus diwarnet zerowings candela dan mutat).
- Samatowa, Usman..2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Spradley, James P. 2007. *Metode Etnografi*. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Supandi.1992, *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta. Depdikbud.
- Zuhdan K. Prasetyo. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan IPA*. Yogyakarta: FMIPA UNY.