



THE APPLICATION MODEL LEARNING GAMES ABC TO IMPROVE RESULT OF LEARNING

Azizah¹, Agnes Wanda Sari²

^{1,2} Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

¹azizahrosnadi@gmail.com, ²agneswandasari.20@gmail.com

ABSTRACT

The main problem in this study is the low student learning outcomes of class V on natural science subjects due the lack of creative students to solving problems in science learning. The idea of student focus on the material in recognized. This study aims to improve student learning outcomes of natural science subjects through the application of ABC Games learning models in fifth grade students of SDN Biro. This type of research is a classroom action research consisting of 2 cycles with stages of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were the fifth grade students of SDN Biro with a total of 22 students consisting of 7 male students and 15 female students. Data collection techniques used were teacher observation skills sheets, student activity observation sheets, and student learning outcomes tests in the form of multiple choice questions totaling 10 numbers. The results obtained in cycle 1 are the percentage of classical learning completeness 75%, the percentage of teacher skills 75.83%, and the percentage of student activities 73.33%. In cycle 2 the classical learning completeness obtained 85.71%, the percentage of teacher skills 85.83, and the percentage of student activity 85%. So it can be concluded that the application of ABC Games learning model can improve the learning outcomes of science subjects in Class V Students of SDN Biro seen from the increase in learning outcomes from cycle 1 to cycle 2.

Keywords: ABC Games learning model, learning outcomes, science subjects

APLIKASI MODEL PEMBELAJARAN GAME ABC UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA disebabkan karena kurang kreatifnya siswa menyelesaikan masalah dalam pembelajaran IPA. Pemikiran siswa fokus pada materi yang telah dihafal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran ABC Games pada siswa kelas V SDN Biro. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Biro dengan jumlah 22 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi keterampilan guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar siswa berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor. Hasil yang diperoleh pada siklus 1 adalah persentase ketuntasan belajar klasikal 75%, persentase keterampilan guru 75.83%, dan persentase aktivitas siswa 73.33%. Pada siklus 2 diperoleh ketuntasan belajar klasikal 85.71%, persentase keterampilan guru 85.83, dan persentase aktivitas siswa 85%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran ABC Games dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA pada Siswa Kelas V SDN Biro terlihat dari peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2.

Kata Kunci: Model Pembelajaran ABC Games, Hasil Belajar, Mata Pelajaran IPA

Submitted	Accepted	Published
18 April 2020	05 Mei 2020	23 September 2020

Citation	:	Azizah & Sari, A.W. (2020). The Application Model Learning Games Abc To Improve Result Of Learning. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 4(5), 895-903. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i5.7998 .
----------	---	--

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa dalam situasi pendidikan (Chong et al., 2018). Pembelajaran memusatkan perhatian pada “Bagaimana membelajarkan siswa”, dan bukan pada “Apa yang dipelajari siswa”. Pembelajaran lebih menekankan pada

bagaimana cara agar dapat tercapainya tujuan. Pembelajaran itu adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada siswa (Sutikno, 2013). Dalam proses pembelajaran guru bukan hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa, akan tetapi juga

sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Oleh karena itu, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru (Kurniawan, 2013).

Keberhasilan dari suatu pembelajaran banyak ditentukan oleh berbagai faktor, baik faktor dalam (*intern*) maupun faktor yang ada di luar siswa (*ekstern*). Dalam melaksanakan pembelajaran, maka guru harus mampu merancang dan manajemen apa yang distandarkan menjadi pembelajaran yang berhasil dan efektif. Guru dituntut lebih kreatif dalam mengemas perangkat pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi interaktif, inspiratif, menyenangkan serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu keterampilan yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar tidak hanya mengajarkan penguasaan fakta, konsep, dan prinsip tentang alam tetapi juga mengajarkan metode memecahkan masalah, melatih kemampuan berpikir kreatif dan mengambil kesimpulan melatih bersikap objektif, bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain. Model pembelajaran IPA yang sesuai untuk siswa SD adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada di lingkungannya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Samatowa, 2016).

IPA merupakan pelajaran yang sangat penting diajarkan di sekolah karena dapat melatih siswa untuk bersikap ilmiah serta berpikir kreatif dan objektif. Hal tersebut dapat terjadi apabila dalam proses pembelajaran siswa diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan secara mandiri, bukan melalui penerimaan informasi yang diberikan oleh guru atau penggunaan metode ceramah oleh guru.

Kreativitas seorang guru dalam mengemas pembelajaran pada mata pelajaran IPA agar pembelajaran tersebut berhasil, belum tercipta di sekolah SDN Biro kelas V khususnya pada mata

pelajaran IPA. Dalam kegiatan pembelajaran guru masih dominan dengan penggunaan metode ceramah, tanpa memilih dan menggunakan metode atau juga model pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN Biro, menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA. Permasalahan tersebut timbul karena siswa fokus pada materi yang dipelajari dengan cara menghafal. Siswa kurang memahami konsep dari materi tersebut. Pada proses pembelajaran kurangnya pelibatan siswa sehingga timbulnya rasa individualis dalam proses kegiatan pembelajaran. Siswa juga hanya mendengar dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru.

Salah satu alternatif pemecahan masalah di atas adalah dengan menerapkan model pembelajaran *ABC Games*. Model pembelajaran *ABC Games* pernah digunakan oleh (Azizah et al., 2019), dalam penelitian tersebut model pembelajaran *ABC Games* digunakan untuk mengetahui pengaruh model ini terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Model *ABC Games* merupakan pengembangan dari model pembelajaran *ABC* yang dikembangkan oleh penelitian (Bajracharya, 2010). Model ini terdiri dari 3 tahap atau fase yaitu *anticipation*, *building knowledge*, dan tahap ketiga adalah *consolidation*. Dengan model ini, siswa dapat berpikir kritis, membangun pengetahuannya sendiri serta dapat menyelesaikan masalah yang terkait dengan pembelajaran IPA

KAJIAN TEORETIS

Model Pembelajaran *ABC Games*

Model *ABC Games* terdiri dari 3 tahap atau fase yaitu *anticipation* atau antisipasi, *building knowledge* atau membangun pengetahuan, dan tahap ketiga adalah *consolidation* atau konsolidasi/menggabungkan. Tahap pertama yaitu *anticipation* atau antisipasi. Pada tahap ini siswa diberikan permasalahan atau topik yang harus dipelajari, kemudian diminta untuk berpikir dan mengajukan pertanyaan mengenai permasalahan atau topik tersebut. Tahap kedua yaitu *Building Knowledge* atau membangun pengetahuan. Pada

tahap ini meminta siswa untuk bertanya, mencari tahu, menjawab pertanyaan mereka sebelumnya, dan menemukan pertanyaan-pertanyaan baru dari jawaban mereka. Tahap ketiga adalah *Consolidation* atau konsolidasi/menggabungkan. Pada tahap ini siswa diminta untuk menggabungkan hasil dari tahap pertama dan kedua. Siswa diminta untuk merenungkan apa yang telah mereka pelajari, kemudian menanyakan apa artinya bagi mereka, mencerminkan seperti apa perubahan yang mereka pikirkan, dan merenungkan bagaimana mereka dapat menggunakannya. (A Crawford et al., 2005) berpendapat model pembelajaran *ABC* yang terdiri dari *Anticipation*, *Building Knowledge*, dan *Consolidation* memiliki fungsi sebagai berikut. Fase Antisipasi berfungsi untuk (1) memanggil pengetahuan yang sudah dimiliki siswa, (2) secara informal menilai apa yang sudah mereka ketahui, termasuk kesalahpahaman, (3) menetapkan tujuan belajar, (4) memusatkan perhatian pada materi atau tema, (5) menyediakan materi untuk memahami ide-ide baru. Fase *Building Knowledge*: setelah pelajaran dimulai, pengajaran menuntun siswa untuk bertanya, mencari tahu, memahami materi, menjawab pertanyaan sebelumnya, dan menemukan pertanyaan baru. Fase ini berfungsi untuk: (1) membandingkan harapan dengan apa yang sedang dipelajari, (2) merevisi harapan atau menaikkan harapan baru, (3) mengidentifikasi poin utama, (4) memantau pemikiran pribadi, (5) membuat kesimpulan tentang materi, (6) membuat koneksi pribadi ke pelajaran, (7) mempertanyakan pelajaran. Menjelang akhir pelajaran, setelah siswa memahami ide-ide pelajaran, guru membimbing siswa melakukan refleksi tentang apa yang mereka pelajari. Fase *Consolidation* berfungsi untuk: (1) merangkum ide-ide utama, (2) menafsirkan gagasan, (3) berbagi pendapat, (3) membuat tanggapan pribadi, (4) menguji ide-ide, (5) menilai pembelajaran, (6) ajukan pertanyaan tambahan. Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *ABC Games* yaitu sebagai berikut:

1. Siswa diminta mempelajari materi dari buku siswa.

2. Masing-masing siswa distimulasi untuk mengembangkan rasa ingin tahunya dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan.
3. Guru membagi siswa ke dalam tiga kelompok (menyesuaikan dengan jumlah siswa). Masing-masing kelompok diminta memberi nama pada kelompoknya.
4. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menciptakan yel-yel untuk menyemangati pada saat *games* atau pada saat kelompok mendapatkan skor tinggi.
5. Siswa berdiskusi berkelompok untuk mempelajari dan membahas pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari materi yang diberikan.
6. Guru menyiapkan soal atau pertanyaan yang ditulis pada kartu atau kertas.
7. Siswa berbaris berbanjar per kelompok untuk mengikuti *games*. Anggota masing-masing kelompok mengikuti *games* dan secara estafet menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
8. Salah satu siswa yang mewakili kelompok untuk maju ke depan kelas dan memperlihatkan soal yang sudah ditulis di kertas atau kartu pada siswa di depan kelas. Soal belum boleh diberitahukan kepada peserta lainnya.
9. Siswa yang mengikuti lomba harus menjawab sendiri soal dengan menuliskan jawaban di media yang sudah disediakan. Siswa dapat dibantu oleh anggota lainnya. Setelah hitungan 1-10 (waktu boleh disesuaikan) siswa boleh meminta bantuan seluruh anggota kelompoknya untuk menjawab soal sampai batas waktu yang sudah ditentukan.
10. Setelah selesai soal pertama, guru meminta siswa lain dalam kelompok maju ke depan untuk melanjutkan *games* untuk menjawab soal kedua dan seterusnya dengan cara yang sama.
11. Siswa bersama guru menganalisis hasil jawaban siswa dan memberitahu jawaban yang benar, setiap siswa menjawab soal dalam *games*. Setiap kelompok yang mendapatkan skor tertinggi merayakannya dengan meneriakkan yel-yel kelompok.
12. Guru menilai proses lomba dan hasil jawaban setiap soal yang dikerjakan. Pada akhir pembelajaran menjumlahkan skor. Bila

memungkinkan guru memberikan *reward* kepada pemenang lomba. (Saefuddin & Berdiati, 2015)

Model pembelajaran *ABC Games* dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan aktif, inovatif, kreatif dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, serta dapat meningkatkan keterampilan siswa untuk melakukan observasi, menganalisis, mengevaluasi, bertanya, dan mereflesi. Model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Ada pun kelebihan model *ABC Games* yaitu melatih siswa membangun pengetahuannya sendiri, menuntun siswa untuk dapat bertanya dalam mencari tahu atau memahami materi, melatih siswa berpikir kritis mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan, membimbing siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Adapun kelemahannya yaitu membutuhkan waktu yang relatif lama, memerlukan banyak bimbingan dari guru khususnya dalam membuat pertanyaan, (A Crawford et al., 2005).

Pada artikel yang ditulis oleh Deti dikatakan bahwa siswa yang berpikir kritis memiliki kemampuan memecahkan masalah baik pada saat proses belajar mengajar di kelas maupun dalam menghadapi permasalahan nyata yang akan dialaminya (Ahmatika, n.d.). Berpikir kritis (*critical thinking*) adalah kemampuan dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi yang didapat dari hasil pengamatan, pengalaman, penalaran maupun komunikasi untuk memutuskan apakah informasi tersebut dapat dipercaya sehingga dapat memberikan kesimpulan yang rasional dan benar ((Purwati et al., 2016).

Hasil Belajar

Abdurrahman (2013) menjelaskan secara umum bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutny juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Adapun yang dimaksud dengan belajar menurut Usman (2013), adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara

satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam setiap proses pembelajaran, proses penilaian dapat memberikan informasi kepada guru terhadap hasil belajar dalam mencapai tujuan belajar dan kemajuan siswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu dapat berasal dari dalam diri sendiri (internal) dan dari luar diri seseorang (eksternal). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Munadi dalam (Rusman, 2012) yaitu: (1) Faktor internal yang meliputi faktor fisiologis dan psikologis, dan (2) Faktor eksternal yang meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar yang menjadi fokus penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif. Ranah kognitif, menurut Bloom segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Berkenaan dengan hasil belajar yang intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus. Arikunto (2014) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipasif, kolaboratif, dan spiral yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi, dan situasi. Adapun penelitian yang digunakan berbentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah yang yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V A di SDN Biro dengan jumlah 22 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2019/2020. Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa, dan data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi

keterampilan guru dan aktivitas siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua cara, yaitu berupa tes dan non tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes, lembar observasi keterampilan guru, dan lembar observasi aktivitas siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri atas dua macam yaitu teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif.

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan berbagai dinamika kemajuan kualitas hasil belajar siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan oleh guru.

1. Nilai hasil belajar siswa secara individual diperoleh dengan rumus:

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

2. Ketuntasan Belajar Klasikal

$$\text{KBK} = \frac{\sum N}{\sum S} \times 100\%$$

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini adalah pengolahan data observasi hasil penilaian keterampilan guru dan aktivitas siswa. Diperoleh dengan rumus (Sumber: Adaptasi dari Purwanto, 2013):

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kualitatif

Rentang Nilai	Kategori
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Sangat Kurang

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Biro mengalami peningkatan yang ditandai dengan perolehan nilai siswa minimal 65 dengan ketuntasan belajar klasikal minimal 75% siswa telah tuntas secara individu, serta dilihat dari hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa yang sudah memperoleh persentase minimal 75% dan dikategorikan “baik” atau “sangat baik”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, sebelum melakukan tindakan peneliti memberikan tes atau pra tindakan untuk mengetahui gambaran awal tentang pemahaman siswa terhadap materi pada mata pelajaran IPA. Setelah pelaksanaan tes awal kemudian hasilnya di analisis, dan memberikan kesimpulan bahwa siswa masih memperoleh nilai yang rendah atau jauh dari hasil yang di diharapkan. Dari 22 siswa yang mengikuti tes, hanya 7 siswa yang memperoleh nilai di atas 65 yang merupakan indikator ketuntasan belajar individu. Hasil itu menunjukkan persentase ketuntasan belajar

klasikal masih rendah yakni hanya mencapai 31.8%. Setelah melakukan pra tindakan, peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran ABC Games untuk meningkatkan hasil belajar dengan pelaksanaan tindakannya dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

Siklus 1

1. Hasil Observasi Tindakan Siklus 1

Observasi tindakan siklus 1 ini dilaksanakan oleh 2 observer. Setiap observer mempunyai tugas mengobservasi keterampilan guru dan aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi keterampilan guru dilakukan oleh guru kelas V A, dan observasi aktivitas siswa dilakukan oleh teman sejawat yang berstatus sebagai mahasiswa. Menurut observer keterampilan guru, keterampilan peneliti dalam mengelola kelas masih ada yang kurang. Observer memberikan komentar berupa masukan, yakni lebih melantangkan suara agar siswa dapat fokus dan tidak ada yang bermain dan bercerita di tempat

duduknya. Dari data hasil observasi keterampilan guru siklus 1, diperoleh rata-rata persentase mencapai 75.83% dan sudah dapat dikategorikan baik.

Menurut observer aktivitas siswa, selama pembelajaran berlangsung siswa bersemangat mengikuti kegiatan permainan, hanya saja pada saat peneliti menjelaskan masih ada beberapa siswa yang hanya melakukan aktivitas lain seperti bermain dan bercerita dengan temannya. Dari data hasil observasi aktivitas siswa siklus 1, diperoleh rata-rata persentase 73.3%. Hal ini menunjukkan

bahwa aktivitas siswa belum berhasil karena belum mencapai persentase yang diharapkan dalam penelitian ini yakni minimal 75%. Pada siklus berikutnya, peneliti akan lebih memaksimalkan proses pembelajaran agar siswa dapat fokus pada pembelajaran tanpa ada yang merasa bosan, sehingga aspek-aspek pada aktivitas siswa dapat terlaksana dengan baik sebagaimana yang diharapkan. Untuk memperjelas hasil tindakan siklus 1, berikut disajikan analisis tes hasil belajar siswa dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 1

Aspek Perolehan	Hasil
Skor tertinggi	80
Skor terendah	40
Jumlah siswa tuntas	15
Jumlah siswa yang mengikuti tes	20
Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK)	75%

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh gambaran siswa yang tuntas secara klasikal yaitu sebanyak 15 siswa dari 20 siswa yang mengikuti tes. Jika dipersentasekan untuk mendapatkan gambaran ketuntasan belajar klasikal maka diperoleh persentase sebesar 75% yang artinya sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal yang harus diperoleh pada penelitian ini. 5 siswa yang tidak tuntas tersebut akan diupayakan agar pada siklus 2 dapat tuntas dengan memperoleh nilai minimal 65.

2. Refleksi Tindakan Siklus 1

Berdasarkan data yang diperoleh, kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada siklus 1 yaitu sebagai berikut.

a. Kelebihan: Dengan menerapkan model pembelajaran *ABC Games*, siswa merasa sangat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Siswa termotivasi untuk belajar dengan aktif. Sehingga pada saat diberikan materi, siswa dengan cermat membaca dan saling berdiskusi dengan serius.

b. Kekurangan: Masih ada beberapa siswa yang tidak fokus selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurang lantang dan tegasnya suara peneliti, sehingga ada siswa yang hanya bermain dan bercerita di tempat duduknya. Siswa juga kurang aktif dalam bertanya dan mengeluarkan pendapatnya. Hanya sebagian siswa yang aktif dan mendominasi pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan pada observasi aktivitas siswa, belum mencapai persentase yang diharapkan.

Oleh karena itu, maka pada rencana tindakan siklus 2 akan diupayakan perbaikan kegiatan pembelajaran sehingga hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa dapat ditingkatkan khususnya pada aspek-aspek yang belum maksimal pelaksanaannya, serta bertambahnya jumlah siswa yang tuntas.

Siklus 2

1. Hasil Pengamatan Tindakan Siklus 2

Menurut observer keterampilan guru, secara umum keterampilan peneliti dalam mengelola kelas sudah lebih baik dari siklus 1.

Kekurangan sebelumnya, telah diperbaiki sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan lancar yakni siswa-siswa hanya terfokus kepada peneliti. Dari data hasil observasi keterampilan guru siklus 2, diperoleh rata-rata persentase mencapai 85.83% dan sudah dapat dikategorikan sangat baik. Menurut observer, aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung siswa sangat fokus dan bersemangat pada saat

peneliti menjelaskan tanpa melakukan aktivitas lainnya yang mengganggu pembelajaran. Dari data hasil observasi aktivitas siswa siklus 2, diperoleh rata-rata persentase mencapai 85% dan dapat dikategorikan sangat baik. Untuk memperjelas hasil tindakan siklus 2, berikut disajikan analisis tes hasil belajar siswa dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 2

Aspek Perolehan	Hasil
Skor tertinggi	90
Skor terendah	50
Jumlah siswa tuntas	18
Jumlah siswa yang mengikuti tes	21
Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK)	85.71%

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh gambaran siswa yang tuntas secara klasikal pada siklus 2 yaitu sebanyak 18 siswa dari 21 siswa yang mengikuti tes. Jika dipersentasekan untuk mendapatkan gambaran ketuntasan belajar klasikal maka diperoleh persentase sebesar 85.71%. Hal ini menunjukkan hasil tes pada siklus 2 mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yakni hanya mencapai 75% dan dapat dikatakan berhasil mencapai hasil yang diharapkan dalam penelitian ini. Peneliti memutuskan untuk mengembalikan siswa yang tidak tuntas tersebut kepada sekolah dan meminta guru kelasnya untuk membimbing dan memberikan perhatian yang lebih untuk siswa tersebut. Menurut peneliti, ketidaktuntasan 3 siswa tersebut disebabkan karena faktor psikologis, karena siswa-siswa tersebut juga merupakan siswa yang tidak tuntas pada siklus 1. Faktor psikologis yang dimaksud yaitu rendahnya IQ, perhatian, dan minat belajar siswa. Menurut Munadi dalam (Rusman, 2012) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: (1) Faktor internal yang meliputi faktor fisiologis dan psikologis, dan (2) Faktor eksternal yang meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

2. Refleksi Tindakan Siklus 2

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus 2, diketahui informasi dari hasil pengamatan dan analisis hasil tes sebagai berikut.

- Keterampilan guru mengalami peningkatan, dengan persentase mencapai 85.83% dan dapat dikategorikan sangat baik. Hal ini menunjukkan hampir seluruh aspek keterampilan dapat terlaksana dengan baik.
- Persentase pada aktivitas siswa mencapai 85% dan juga dapat dikategorikan sangat baik atau hampir seluruh aspek aktivitas siswa juga terlaksana dengan baik.
- Tes hasil belajar pada pembelajaran IPA, mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 85.71% dan dapat dikatakan telah berhasil karena telah melampaui kriteria ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan yakni 75%.

Berdasarkan hasil di atas, maka tindakan pada siklus 2 ini dinyatakan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penelitian tindakan ini dengan menerapkan model pembelajaran *ABC Games* dinyatakan selesai sampai pada siklus 2 dan tidak

akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Peningkatan hasil penelitian dari siklus 1 ke siklus

2, akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Nilai Keterampilan Guru Dan Aktivitas Siswa

Siklus	Observasi		Hasil Belajar
	Nilai Keterampilan Guru	Nilai Aktivitas Siswa	
1	75.83	73.33	75%
2	85.83%	85%	85.71%

Model pembelajaran ABC merupakan akronim dari Anticipation, Building Knowledge, dan Consolidation. Menurut Alan Crawford et al., (2005) pada Fase *Anticipation* siswa diminta untuk memanggil kembali pengetahuan yang sudah dimiliki siswa. Pada saat ini secara informal guru dapat menilai apa yang sudah mereka ketahui, termasuk kesalahpahaman. Pada fase *Building Knowledge* siswa dituntut untuk bertanya, mencari tahu, memahami materi, menjawab pertanyaan sebelumnya, dan menemukan pertanyaan baru. Tahap ini dapat membangun keterampilan siswa untuk melakukan observasi, menganalisis, mengevaluasi dan bertanya. Pada bagian akhir yaitu Fase *Consolidation* siswa diminta untuk merangkum ide-ide utama, menafsirkan gagasan, berbagi pendapat, membuat tanggapan pribadi, menguji ide-ide, menilai pembelajaran, dan ajukan pertanyaan tambahan. Tahap atau fase ini mengembangkan keterampilan siswa untuk mengevaluasi, kontekstualisasi, bertanya dan melakukan refleksi. Proses pembelajaran yang menerapkan Model Pembelajaran *ABC Games* ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Peningkatan hasil belajar ini disebabkan karena penerapan Model Pembelajaran *ABC Games* pada mata pelajaran IPA sangat menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan guru kelas dengan siswa mengenai proses pembelajaran yang menerapkan Model Pembelajaran *ABC Games*. Dengan menggunakan model ini, dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan aktif, inovatif, dan kreatif serta dapat

meningkatkan keterampilan siswa untuk melakukan observasi, menganalisis, mengevaluasi, bertanya, dan refleksi.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dianalisis baik pada siklus 1 maupun siklus 2, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *ABC Games* yang dilaksanakan di SDN Biro pada kelas V berhasil meningkatkan hasil belajar IPA khususnya pada materi Ekosistem. Peningkatan hasil tersebut dilihat dengan adanya peningkatan dari hasil tindakan siklus 1 dibandingkan dengan hasil tindakan siklus 2. Pada siklus 1 persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 75 %, sedangkan persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus 2 mencapai 85.71%. Kemudian rata-rata hasil yang diperoleh pada siklus 1 yaitu persentase keterampilan guru mencapai 75.83% atau dikategorikan baik dan persentase aktivitas siswa hanya 73.33% atau masih dikategorikan cukup. Pada tindakan siklus 2 rata-rata hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yaitu persentase keterampilan guru meningkat menjadi 85.83% dan persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil observasi pada tindakan siklus 2 sudah berada dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, peneliti mengemukakan saran agar pembelajaran IPA guru menerapkan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, inovatif, dan kreatif serta dapat meningkatkan keterampilan siswa untuk melakukan observasi,

mengalisis, mengevaluasi, bertanya, dan refleksi di kelas. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu dengan Model Pembelajaran *ABC Games*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2013). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta.
- Ahmatika, D. (N.D.). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Pendekatan Inquiry/Discovery. *Jurnal Euclid*, 3(1), 394–403.
- Arikunto, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Azizah, Shalehuddin, & Lagandesa, Y. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *ABC Games* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Biro Palu. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 9(3), 187–194.
- Bajracharya, I. (2010). Teaching Mathematics Through *Abc Model Of Critical Thinking*. *Mathematics Education Forum*, 2, 13–17.
- Chong, W. H., Liem, G. A. D., Huan, V. S., Kit, P. L., & Ang, R. P. (2018). Student Perceptions Of Self-Efficacy And Teacher Support For Learning In Fostering Youth Competencies: Roles Of Affective And Cognitive Engagement. *Journal Of Adolescence*, 68, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2018.07.002>
- Crawford, A, Saul, W., Mathews, S. R., & Makinster, J. (2005). *Teaching And Learning Strategies For The Thinking Classroom*. The International Debate Education Association.
- Crawford, Alan, Saul, W., Mathews, S. R., & Makinster, J. (2005). *Teaching And Learning Strategies For The Thinking Classroom*. The International Debate Education Association.
- Kurniawan. (2013). *Pendidikan Karakter Konsep & Implementasi Secara Terpadu Di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, & Masyarakat*. Ar-Ruzz Media.
- Purwanto. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi Dan Pendidikan*. Pustaka Pelajar Offset.
- Purwati, R., Hobli, & Fatahillah, A. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Persamaan Kuadrat Pada Pembelajaranmodel Creative Problem Solving. *Kadikma*, 1, 84–93.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Pt Rajagrafindo Persada.
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2015). *Pembelajaran Efektif*. Remaja Rosdakarya.
- Samatowa, U. (2016). *Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. Pt Indeks.
- Sutikno, S. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Lombok:Holistica.
- Usman, H. (2013). *Manajemen: Teori, Praktik Dan Riset Pendidikan*. Bumi Aksara.