

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL LIMA DASAR
DAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBING PROMTING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPA KELAS IV
SD NEGERI 15 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (SI)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

SEPTI YANI

NIM: 14591005

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) CURUP
2018**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada Yth,

Bapak Rektor IAIN Curup

Di

Curup

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan pembimbingan serta perbaikan seperlunya maka kami berpendapat skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Septi Yani

Nim : 14591005

Judul : **Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran *Probing Prompting* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 15 Rejang Lebong.**

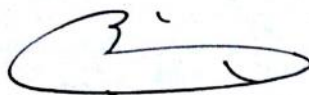
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah bisa diajukan dalam sidang munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian pengajuan skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Curup, September 2018

Pembimbing I



M. Taqiyuddin, S. Ag., M. Pd. I
NIP. 19750214 199903 1 005

Pembimbing II



M. Amin, S. Ag., M.Pd
NIP. 19690807 200312 1 001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Septi Yani

Nim : 14591005

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran *Probing Prompting* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 15 Rejang Lebong”** belum pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi manapun. Apabila dikemudian hari pernyataan itu tidak benar saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, September 2018

Penulis

Septi Yani

Nim : 14591005

...



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) CURUP

Jln. Dr. A.K. Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

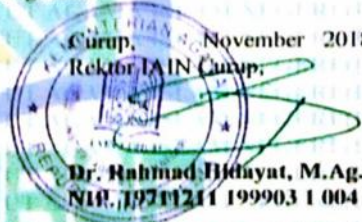
Nomor: 1949 /In.34/I/PT.00.9/11/2018

Nama : Septi Yani
NIM : 14591005
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran
Probing Prompting Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 15 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari Tanggal : Senin, 22 Oktober 2018
Pukul : 13.30-15.00 WIB
Tempat : Gedung Munaqasyah Tarbiyah Ruang 5 IAIN CURUP

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.



TIM PENGUJI

Ketua

M. Taqiyuddin, S. Ag., M. Pd. I
NIP. 197502141999031005

Penguji I

Dr. Murniyanto, M. Pd
NIP. 19651212 198903 1 005

Sekretaris

Muhammad Amin, S. Ag., M. Pd
NIP. 19690807 200312 1 001

Penguji II

Muksal Mina Putra, M. Pd
NIP. 19870403 201801 1 001

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Alhamdulillah syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini . Kemudian juga tidak lupa penulis ucapkan sholawat serta salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW, dan semoga salam tersampaikan kepada keluarga, sahabat, dan orang-orang yang setia hingga hari akhir nanti.

Adapun skripsi yang sederhana ini penulis susun dalam rangka untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, dan penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, untuk itu kiranya para pembaca dapat memahaminya, atas kekurangan dan kelemahan yang ditemui dalam skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak tidaklah mungkin penulis menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan sumbangan baik materil maupun spiritual dalam menyelesaikan skripsi ini :

1. Bapak Dr. Rahmat Hidayat, M. Ag. M.Pd selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak Hendra Harmi, M.Pd., selaku wakil rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd., selaku wakil rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Lukman Asha, M.Pd., selaku wakil rektor III IAIN Curup.

5. Bapak Drs. H. Beni Azwar, M.Pd. kons., selaku ketua Fakultas dan Ilmu Keguruan IAIN Curup.
6. Ibu Dra.Susilawati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah (PGMI) sekaligus selaku Pembimbing Akademik (PA) yang telah membimbingku.
7. Bapak Muhammad Taqiyuddin, S. Ag., M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah membimbing dan membuka wawasan penulis dalam penelitian skripsi ini.
8. Bapak Muhammad Amin, S. Ag., M. Pd sebagai Pembimbing II yang telah membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen dan Karyawan IAIN Curup yang memberikan bimbingan kepada penulis selama di bangku perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat kesalahan, baik penyampaian kalimat, kata dan tulisan yang tidak menyangkut pembahasan ataupun seperti yang diinginkan.

Demikian, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca, amin

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Curup, September 2018

Peneliti,

Septi Yani

Nim. 14591005

Motto

Tidak ada jalan lain untuk meraih sukses selain melewati yang namanya proses.

*Kesulitan itu akan datang tapi ia tidak akan menetap,
Dia akan datang dan pergi tergantung bagaimana kamu menyikapinya.*

Kuatkan pikiran,kuatkan hati, kuatkan iman terus melangkah sampai kamu sampai tujuan.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Karya ini aku persembahkan untuk orang-orang yang aku sayangi

- ✚ Teristimewa orang yang paling aku sayangi dan yang paling aku cintai yaitu Ayahku (Edi Irianto) dan Ibuku (Elya Kusuma) yang telah membesarkanku, merawat, dan mendidikku sampai saat sekarang ini. Terima kasih untuk dukungan baik moril maupun materil serta do'anya sehingga menjadikan aku kuat dan berkat kerja keras kalian aku bisa duduk dibangku perkuliahan dan bisa menyelesaikan pendidikan ini.
- ✚ Untuk Adikku (Sahrul Gunawan) terima kasih atas dukungan dan do'anya
- ✚ Untuk keluarga besar ayah dan ibu terima kasih atas dukungan, bantuan, semangat, senyum dan do'anya untuk keberhasilan ini.
- ✚ Untuk orang terdekatku (Eko Primadio) terima kasih atas dukungan, motivasi serta do'anya.
- ✚ Teman seperjuanganku (Siti Partimah Fakar, Yemi Lestari, Peti Analisa. R, Riska Septiani) dan seluruh keluarga PGMI A.
- ✚ Untuk seluruh anak Kossan Idaman terima kasih atas kebersamaan, dukungan, motivasi serta do'annya.
- ✚ Teman-teman KPM Desa Air Sempiang dan teman-teman PPL ku SDN 07 Rejang Lebong.
- ✚ Almamater Tercintaku IAIN CURUP.

**Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran *Probing Prompting* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA
Kelas IV SD Negeri 15 Rejang Lebong**

Oleh : Septi Yani

ABSTRAK

Adapun identifikasi masalah yaitu: 1. Siswa kurang aktif/pasif dalam proses pembelajaran; 2. Siswa kurang minat dalam belajar IPA; 3. Siswa malu dalam mengemukakan pendapat; 4. Siswa beranggapan bahwa mata pelajaran IPA itu sulit; 5. Siswa kurang memahami materi sehingga nilainya rendah.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 15 Rejang Lebong tahun ajaran 2018-2019. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 15 Rejang Lebong yang berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini terdiri dari lembar observasi dan lembar tes hasil belajar.

Dengan penerapan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* diperoleh hasil belajar siswa yaitu untuk siklus I nilai rata-rata kelas adalah 68,5 dan ketuntasan belajar siswa adalah 68,75%, dan siklus II nilai rata-rata kelas adalah 74,25 dan ketuntasan belajar siswa adalah 87,5%. Dari hasil lembar observasi siswa pada siklus I diperoleh rata-rata 32 atau kategori cukup, siklus II diperoleh rata-rata 41 atau kategori baik. Sedangkan dari hasil lembar observasi Guru pada siklus I diperoleh rata-rata 30,5 atau kategori cukup dan siklus II diperoleh rata-rata 40 atau kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan permainan dan model pembelajaran ini hasil belajar siswa meningkat sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan yaitu 65 dan aktivitas siswa ikut meningkat, seperti interaksi antara guru dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa termotivasi dan tertarik minatnya dalam belajar dan mengurangi jumlah siswa bermasalah dalam belajar sehingga memperbaiki hasil belajarnya.

Kata kunci : Permainan Tradisional Lima Dasar, Model Pembelajaran *Probing Prompting*, Hasil Belajar, Pembelajaran IPA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR DIAGRAM	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Permainan Tradisional Lima Dasar	12
1. Pengertian Permainan Tradisional Lima Dasar	12
2. Langkah-langkah Permainan Tradisional Lima Dasar	13
3. Nilai-nilai Permainan Tradisional Lima Dasar.....	14
B. Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	14

1. Pengertian Model Pembelajaran	14
2. Pengertian <i>Probing Promting</i>	16
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Probing Promting</i> ...	17
4. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Probing Promting</i>	20
.....	
5. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Probing Promting</i>	20
C. Hasil Belajar.....	21
1. Pengertian Hasil Belajar.....	21
2. Macam-macam Hasil Belajar	22
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
D. Mata Pelajaran IPA	23
1. Pengertian IPA.....	23
2. Tujuan Mata Pelajaran IPA.....	25
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPA	26
4. Manfaat Mata Pelajaran IPA.....	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	29
B. Setting Penelitian	30
C. Subjek Penelitian	30
D. Teknik Pengumpulan Data.....	30
E. Prosedur Penelitian	32
F. Teknik Analisis Data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran SD Negeri 15 Rejang Lebong.....	47
B. Uraian Penelitian Secara Universal.....	51
C. Deskripsi Persiklus	52
D. Pembahasan Hasil Penelitian	102

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	106
B. Saran.....	109

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Skor Pengamatan Setiap Aspek Yang Diamati	
	Pada Lembar Observasi Guru dan Siswa	45
Tabel 3. 2	Kriteria Penilaian Berdasarkan Rentang Nilai Untuk Guru	46
Tabel 3. 3	Kriteria Penilaian Berdasarkan Rentang Nilai Untuk Siswa	46
Tabel 4. 1	Daftar Nama-nama Guru SDN 15 Rejang Lebong	49
Tabel 4. 2	Keadaan Siswa SDN 15 Rejang Lebong	50
Tabel 4. 3	Sarana dan Prasarana SDN 15 Rejang Lebong	51
Tabel 4. 4	Hasil Tes Pra Siklus	53
Tabel 4. 5	Hasil Pengamat Aktivitas Guru Siklus I Permainan Tradisional Lima dasar	58
Tabel 4. 6	Hasil Pengamat Aktivitas Siswa Siklus I Permainan Tradisional Lima dasar	59
Tabel 4. 7	Hasil Tes Belajar Siswa Menggunakan Permainan Tradisional Lima Dasar	60
Tabel 4. 8	Refleksi Aktivitas Guru Siklus I Permainan Tradisional Lima Dasar	62
Tabel 4. 9	Refleksi Aktivitas Siswa Siklus I Permainan Tradisional Lima Dasar	64
Tabel 4. 10	Hasil Pengamat Aktivitas Guru Siklus I Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	68
Tabel 4. 11	Hasil Pengamat Aktivitas Siswa Siklus I Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	69
Tabel 4. 12	Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	70

Tabel 4. 13 Refleksi Aktivitas Guru Siklus I Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	72
Tabel 4. 14 Refleksi Aktivitas Siswa Siklus I Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	74
Tabel 4. 15 Hasil Pengamat Aktivitas Guru Siklus I Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	75
Tabel 4. 16 Hasil Pengamat Aktivitas Siswa Siklus I Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	76
Tabel 4. 17 Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	77
Tabel 4. 18 Hasil Pengamat Aktivitas Guru Siklus II Permainan Tradisional Lima Dasar	82
Tabel 4. 19 Hasil Pengamat Aktivitas Siswa Siklus II Permainan Tradisional Lima Dasar	83
Tabel 4. 20 Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II Permainan Tradisional Lima Dasar	84
Tabel 4. 21 Hasil Pengamat Aktivitas Guru Siklus II Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	89
Tabel 4. 22 Hasil Pengamat Aktivitas Siswa Siklus II Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	90
Tabel 4. 23 Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	91
Tabel 4. 24 Hasil Pengamat Aktivitas Guru Siklus II Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	94
Tabel 4. 25 Hasil Pengamat Aktivitas Siswa Siklus II Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	95
Tabel 4. 26 Hasil Tes Siswa Siklus II Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	96
Tabel 4. 27 Perbandingan Hasil Pengamat Aktivitas Guru Siklus I dan	

	Siklus II Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	98
Tabel 4. 28	Perbandingan Hasil Pengamat Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	99
Tabel 4. 29	Perbandingan Hasil Kecerdasan Berfikir Aktif Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	100

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Hasil Tes Siswa Pra Siklus.....	52
Diagram 4. 2 Perbandingan HasilBelajar Siswa Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi, karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam semesta yang mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, IPA memiliki peran yang sangat penting dalam kemajuan IPTEK yang begitu cepat dan berpengaruh dalam dunia pendidikan.¹

Salah satu masalah yang sering terjadi pada saat proses pembelajaran IPA adalah kurangnya minat pada diri siswa untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu mata pelajaran IPA dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian besar siswa. Hal ini disebabkan oleh lemahnya proses pelaksanaan proses pembelajaran yang di terapkan oleh guru di sekolah. Proses pembelajaran yang selama ini terjadi

¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran di sekolah Dasar*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 166

selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berfikir, tetapi hanya diarahkan pada kemampuan untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun pembelajaran IPA di SD, berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan kehidupannya sehari-hari. Pada proses pembelajaran para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa, serta belum menggunakan permainan atau model pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran.² Kurang diminatinya pelajaran IPA karena proses pembelajarannya hanya di dalam kelas dan metode pembelajaran kurang bervariasi. Hal tersebut mengakibatkan masih banyaknya siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal.

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.³ Untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan bukanlah hal yang mudah, memerlukan berbagai usaha dari pribadi maupun dari orang-orang di sekitarnya. Dari observasi awal yang dilakukan peneliti menunjukan bahwa penggunaan model pembelajaran di sekolah masih monoton seperti ceramah, diskusi kelompok dan penugasan, sehingga banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik dan hanya sebagian siswa yang mengerti

² *Ibid.* h. 167

³ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 38.

terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Dalam kelompok diskusi hanya melibatkan siswa yang aktif dan sebagian siswa berperan pasif karena kurangnya usaha pengembangan berpikir yang menuntun siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Hasil belajar kognitif siswa yang mencapai KKM yang nilainya mencapai 65 hanya 20 % menunjuk pada siswa yang mampu dan aktif pada proses belajar mengajar.⁴ Oleh karena itu dalam pembelajaran IPA, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, model, media dan metode yang sesuai, sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai. Baik atau tidaknya suatu pemilihan model pembelajaran akan tergantung tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada. Dari latar belakang tersebut diatas, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pelajaran IPA secara efektif. Penerapan model mengajar yang bervariasi akan dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran. Pada dasarnya, penerapan model pembelajaran yang bervariasi berupaya untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam belajar dan sekaligus sebagai salah satu indikator peningkatan kualitas pendidikan. Supaya pembelajaran dapat menarik dan inovatif, peneliti menggunakan

⁴ Hasil Observasi Di SD Negeri 15 Rejang Lebong, (09 Desember 2017).

permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran probing prompting untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁵

Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak sekolah dasar. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik. Pada dasarnya anak-anak gemar bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun berkelompok.⁶

Banyak jenis permainan yang beredar di masyarakat, dari permainan yang murah sampai dengan yang mahal, yang modern sampai dengan yang tradisional. Semua jenis permainan dapat menimbulkan dampak yang positif dan dampak yang negatif. Dalam permainan, terdapat unsur kesenangan, tanpa ada beban atau paksaan, dilakukan atas keinginan sendiri, dan dilakukan dengan penuh perhatian.

Salah satunya permainan tradisional lima dasar, permainan ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dan dapat mengatasi kejenuhan anak dalam belajar. Karena permainan ini tidak susah dilakukan dan permainan ini juga bisa dilakukan dimana saja dan oleh siapa saja baik itu perempuan maupun laki-laki. Adapun nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam permainan ini adalah untuk melatih

⁵ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h 35

⁶ Montolalu, B EF, dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005).

kecerdasan, melatih pengetahuan, dan melatih kejujuran siswa.⁷ Dalam proses pembelajaran, terdapat unsur yang sangat penting yaitu model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Model pembelajaran merupakan proses perencanaan yang digunakan atau sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi untuk mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Jika setiap guru mampu memilih atau menetapkan model pembelajaran, maka model proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan efektif dan mampu meningkatkan kecerdasan berfikir siswa secara optimal. Sebaliknya, jika guru tidak mampu menetapkan model pembelajaran yang tepat maka siswa tersebut akan merasa tidak nyaman dalam melaksanakan proses belajarnya serta berdampak terhadap kecerdasan berfikir yang tidak maksimal. Oleh karena itu seorang guru harus memahami dan memilih model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena ketepatan menentukan dan memilih model pembelajaran dapat mempermudah penyampaian informasi terhadap siswa, sehingga proses penyerapan tersebut mempercepat pemahaman, menambah pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat memacu keaktifan siswa adalah model pembelajaran *Probing Prompting*. Model pembelajaran *probing prompting* adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan guru untuk membangkitkan minat, kreativitas siswa dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang

⁷ Mulyo, Sukirman Damar, *Permainan Tradisional Jawa*. (Yogyakarta: Kepel Press, 2008). h. 76

sifatnya mengarahkan dan menggali sehingga terjadinya proses berfikir mendalam yang menggerakkan pengetahuan setiap siswa dan penguasaan setiap siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari.⁸

Model ini mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa seperti yang kita ketahui keaktifan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Dari uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat judul :

“Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar Dan Model Pembelajaran *Probing Prompting* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 15 Rejang Lebong”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang boleh dikatakan paling penting diantara proses lain. Masalah penelitian akan menentukan kualitas dari penelitian, bahkan juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak. Masalah penelitian secara umum bisa kita temukan lewat pengamatan lapangan (observasi, survei, dst)

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang aktif/pasif dalam proses pembelajaran

⁸ Nglimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2014), h. 7

2. Siswa kurang minat dalam belajar IPA
3. Siswa malu dalam mengemukakan pendapat
4. Siswa beranggapan bahwa mata pelajaran IPA itu sulit
5. Siswa kurang memahami materi sehingga nilainya rendah

C. Batasan Masalah

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah atau membatasi masalah yang terlalu luas, lebar sehingga penelitian lebih bisa fokus untuk dilakukan. Dari sekian banyak masalah tersebut dipilihlah satu atau dua masalah yang akan dipermasalahkan, tentu yang akan diteliti (lazim disebut dengan batasan masalah). Batasan masalah jadinya berarti pemilihan satu atau dua masalah dari beberapa masalah yang sudah teridentifikasi. Batasan masalah itu dalam arti lain sebenarnya menegaskan atau memperjelas yang menjadi masalah.

Mengingat luasnya masalah diatas dan terbatasnya baik waktu, tenaga peneliti, maka peneliti hanya membahas “Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran *Probing Prompting* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV di SD Negeri 15 Rejang Lebong”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum penerapan permainan tradisional lima dasar di SD Negeri 15 Rejang Lebong ?
2. Bagaimana proses penerapan permainan tradisional lima dasar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 15 Rejang Lebong ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan permainan tradisional lima dasar pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 15 Rejang Lebong ?
4. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum penerapan model pembelajaran *probing prompting* di SD Negeri 15 Rejang Lebong ?
5. Bagaimana proses penerapan model *probing prompting* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 15 Rejang Lebong?
6. Bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *probing prompting* pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 15 Rejang Lebong ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum penerapan permainan tradisional lima dasar di SD Negeri 15 Rejang Lebong.
2. Mengetahui proses penerapan permainan tradisional lima dasar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD negeri 15 Rejang Lebong.

3. Mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan permainan tradisional lima dasar pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 15 Rejang Lebong.
4. Mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum penerapan model pembelajaran *probing prompting* di SD Negeri 15 Rejang Lebong.
5. Mengetahui proses penerapan model pembelajaran *probing prompting* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD negeri 15 Rejang Lebong.
6. Mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *probing prompting* pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 15 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua hal yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini diantaranya adalah :

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran pengetahuan, informasi dan sekaligus yang berupa bacaan ilmiah.
 - b. Penelitian ini akan menambah kekayaan ilmu pengetahuan dan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai salah satu referensi dalam perkuliahan.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Manfaat bagi guru

- 1) Diharapkan dapat mengetahui model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan serta sesuai dengan lembaga yang dinaunginya.
- 2) Mengetahui kesulitan siswa dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Mendapatkan pengalaman langsung mengenai penerapan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 15 Rejang Lebong.

b. Manfaat bagi siswa

Dapat memberikan sumbangan bagi siswa dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 15 Rejang Lebong.

c. Manfaat bagi peneliti

- 1) Dalam memberikan pengalaman dalam perencanaan dan pelaksanaan penerapan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
- 2) Serta membantu dan mengembangkan hasil belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Permainan Tradisional Lima Dasar

1. Pengertian Permainan Tradisional Lima Dasar

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya.⁹

Permainan lima dasar merupakan bentuk permainan kata, yaitu menebak nama benda, hewan atau nama dari tokoh-tokoh misalnya artis, pahlawan, dan lain-lain. Sesuai dengan kesepakatan bersama para pemain di awal sebelum permainan dimulai. Permainan ini biasanya dilakukan untuk mengisi waktu luang dan juga bisa untuk melatih pengetahuan umum para pemainnya.¹⁰

Lima dasar merupakan salah satu permainan tradisional di Indonesia yang terdapat di provinsi Jawa Tengah. Permainan ini bisa dimainkan oleh semua kalangan baik anak-anak sampai orang dewasa, jumlah pemain dalam permainan ini bebas, biasanya minimal dua orang. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Usia yang sesuai untuk memainkan permainan ini adalah antara usia 7-15 tahun. Dalam permainan ini tidak menggunakan alat

⁹ Mulyo, Sukirman Damar, *Permainan Tradisional Jawa*. (Yogyakarta: Kepel Press, 2008).

¹⁰ Luvi Wulandari, “*Permainan Tradisional ABC Lima Dasar Di Indonesia*”, diakses pada tanggal 31 Mei 2013 pukul 10.47.

apapun, dan bisa di mainkan dimana saja baik itu di halaman, dikelas maupun dilapangan.

2. Langkah-Langkah Permainan Tradisional Lima Dasar

- a. Permainan lima dasar dapat dimulai dengan berkumpulnya para pemain dan menentukan nama apa yang akan ditebak oleh para pemain bisa benda, hewan, buah maupun tokoh-tokoh pahlawan dan lain-lain.
- b. Setelah ditentukan pemain, misalnya menyebut nama buah, maka pemain berkumpul dan mengumpulkan tangan lalu bersama-sama menyebutkan “ABC pasang berapa” dan semua pemain harus menunjukkan jarinya sesuai keinginan masing-masing pemain.
- c. Salah satu pemain menghitung jari yang ditunjukkan para pemain dengan menyebut alphabet ; A, B, C, D, E, dst. Sampai jari terakhir pemain terakhir misal jatuh pada huruf “J”, maka pemain berlomba-lomba secepat-sepatnya menyebut nama buah yang huruf depannya menggunakan huruf J. Dan pemain yang tidak bisa menyebut nama buah yang benar maka pemain itudihukum oleh pemain yang bisa menyebutkan nama buah dengan benar yaitu dengan cara meletakkan tanganya dibawah dan disentil/slentik oleh pemain yang menang.

- d. Lalu permainan dilanjutkan dengan mengulang permainan yang dimulai dari huruf yang terakhir tadi disebut yaitu “J”, K, L, M, N, dst. Sampai terakhir begitu seterusnya.¹¹

3. Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Lima Dasar

- a. Melatih kecerdasan
- b. Pengetahuan umum
- c. Kejujuran siswa.¹²

B. Model Pembelajaran *Probing Pomting*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model didefinisikan sebagai suatu representasi atau formalisasi dalam bahasa tertentu yang disepakati dari suatu sistem yang nyata. Sedangkan yang dimaksud dengan sistem yang nyata adalah sistem yang sedang berlangsung dalam kehidupan, sistem yang dijadikan titik atau fokus perhatian dan dipermasalahkan. Berbagai definisi model dikemukakan oleh para ahli diantara lain:¹³

- a. Ackoff, mengatakan bahwa model dapat dipandang dari tiga jenis kata yaitu sebagai kata benda, kata sifat dan kata kerja. Sebagai kata benda, model berarti representasi atau gambaran, sebagai kata sifat model adalah ideal contoh, teladan, dan sebagai kata kerja model adalah memperagakan, mempertunjukkan. Dalam pemodelan, model akan dirancang sebagai suatu penggambaran operasi

¹¹ Sigit Ade Nugroho, “*ABC Lima Dasar*”, Sabtu 07 Januari 2014 Pukul 04.48

¹² *Ibid*

¹³ Elsa Pudji Setiawati, “*Penyusunan Model*”, Pustaka. Unpad.ac.id, 05 november 2017

dari suatu sistem nyata secara ideal dengan tujuan untuk menjelaskan atau menunjukkan hubungan-hubungan penting yang terkait.

- b. Murty, menyatakan bahwa model adalah suatu representasi yang memadai dari suatu sistem, dan dikatakan memadai jika telah sesuai dengan tujuan dalam pikiran peneliti.

Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.¹⁴ Menurut wikipedia, pengertian pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pengertian pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Jadi, model pembelajaran merupakan pola yang telah direncanakan dengan matang dan merupakan pedoman pelaksanaan pembelajaran mulai dari kegiatan pembukaan, inti dan penutup serta penilaian pembelajaran yang disusun sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Probing Promting*

Menurut arti katanya, *probing* adalah mengali, penyelidikan, pemeriksaan dan *promting* adalah mendorong atau menuntun. Penyelidikan atau pemeriksaan

¹⁴ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), h. 76

disini bertujuan untuk memperoleh sejumlah informasi yang telah ada pada diri siswa agar dapat digunakan untuk memahami pengetahuan atau konsep baru.

Pembelajaran *probing prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses yang mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sudah dipelajari. Selanjutnya, siswa mengonstuksi konsep, prinsip, dan aturan menjadi pengetahuan baru. Dengan demikian, pengetahuan baru tidak diberitahukan.

Dengan model pembelajaran ini, proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehinggasetiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif, siswa tidak bisa menghindar dari proses pembelajaran, setiap bisa ia dilibatkan dalam proses tanya-jawab.

Kemungkinan akan terjadi suasana tegang, tetapi bisa dibiasakan. Untuk mengurangi kondisi tegang, guru hendaknya mengajukan serangkaian pertanyaan disertai dengan wajah ramah, suara menyejukan, dan nada lembut. Ada canda, senyum, dan tertawa sehingga suasana menjadi nyaman, menyenangkan dan ceria. Perlu diingat bahwa, jawaban siswa yang salah harus dihargai karena salah adalah ciri bahwa dia sedang belajar dan telah berpartisipasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan priatna menyimpulkan bahwa proses *probing* dapat mengaktifkan siswa dalam belajar yang penuh tantangan,

membutuhkan konsentrasi dan keaktifan sehingga aktivitas komunikasi cukup tinggi. Selanjutnya, perhatian siswa terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari cenderung lebih terjaga karena siswa selalu mempersiapkan jawaban sebab mereka harus siap jika tiba-tiba ditunjuk oleh guru.

Terdapat dua aktivitas siswa yang saling berhubungan dalam pembelajaran *probing prompting*, yaitu aktivitas siswa yang meliputi aktivitas berfikir dan aktivitas fisik yang berusaha membangun pengetahuannya, serta aktivitas guru yang berusaha membimbing siswa dengan menggunakan sejumlah pertanyaan yang memerlukan pemikiran tingkat rendah sampai pemikiran tingkat tinggi.

3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Probing Prompting*

Langkah-langkah pembelajaran *probing prompting* dijabarkan melalui tujuh tahapan teknik *probing* yang dikembangkan dengan *prompting* adalah sebagai berikut :¹⁵

- a. Guru menghadapkan siswa pada situasi baru, misalkan dengan memerhatikan gambar, rumus, atau situasi lainnya yang mengandung permasalahan.
- b. Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukandiskusi kecil dalam merumuskannya.
- c. Guru mengajukan persoalan kepada siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus (TPK) atau indikator kepada seluruh siswa.

¹⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2014), h. 126-129.

- d. Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya.
- e. Menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan.
- f. Jika jawabannya tepat, guru meminta tanggapan kepada siswa lain tentang jawaban tersebut untuk meyakinkan bahwa seluruh siswa terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Namun, jika siswa tersebut mengalami kemacetan jawaban, dalam hal ini jawaban yang diberikan kurang tepat, tidak tepat, atau diam, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan lain yang jawabannya merupakan petunjuk jalan penyelesaian jawaban. Lalu dilanjutkan dengan pertanyaan yang menuntun siswa berfikir pada tingkat yang lebih tinggi, sampai dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator. Pertanyaan yang dilakukan pada langkah keenam ini sebaiknya diajukan pada beberapa siswa yang berbeda agar seluruh siswa terlibat dalam seluruh kegiatan *probing prompting*.
- g. Guru mengajukan pertanyaan akhir pada siswa yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh siswa.¹⁶

Pola umum dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik probing melalui tiga tahapan, yaitu sebagai berikut :

¹⁶ *Ibid.* h. 126

- Kegiatan awal : guru menggali pengetahuan prasyarat yang sudah dimiliki siswa dengan menggunakan teknik probing. Hal ini berfungsi untuk introduksi, revisi, dan motivasi. apabila prasyarat telah dikuasai oleh siswa, langkah yang keenam dari tahapan teknik probing tidak perlu dilaksanakan. Untuk memotivasi siswa, pola probing cukup tiga langkah, yaitu langkah 1, 2, dan 3.
- Kegiatan inti : pengembangan materi maupun penerapan materi dilakukan dengan menggunakan teknik probing.
- Kegiatan akhir : teknik probing digunakan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam belajarnya setelah siswa selesai melakukan kegiatan inti yang telah ditetapkan sebelumnya. Pola meliputi ketujuh langkah itu dan diterapkan terutama untuk ketercapaian indikator.

4. Kelebihan dari Model Pembelajaran *Probing Prompting*

- a. Mendorong siswa aktif berfikir.
- b. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas sehingga guru dapat menjelaskan kembali.
- c. Perbedaan pendapat antara siswa dapat dikompromikan atau diarahkan.
- d. Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sekalipun ketika itu siswa sedang ribut atau ketika sedang mengantuk hilang rasa kantuknya.
- e. Sebagai cara meninjau kembali (*review*) bahan pelajaran yang lampau.

- f. Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.
- g. Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa.

5. Kekurangan Model Pembelajaran *Probing Promting*

- a. Dalam jumlah siswa yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa.
- b. Siswa merasa takut, apabila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang, melainkan akrab.
- c. Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berfikir dan mudah dipahami siswa.
- d. Waktu sering banyak terbuang apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sampai 2 atau 3 orang.
- e. Dalam jumlah siswa yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa.
- f. Dapat menghambat cara berfikir anak bila tidak/kurang pandai membawakan diri, misalnya guru meminta siswanya menjawab persis seperti yang ia hendaki, kalau tidak dinilai salah.¹⁷

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar yang telah dilakukan yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik.

¹⁷ *Op. Cit.*, h. 128-129

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.¹⁸ Dalam mengevaluasi atau menilai tingkat keberhasilan/ hasil belajar terdapat dua pendekatan yakni Penilaian Acuan Norma (*Norm-Reference Assessment*) dan Penilaian Acuan Kriteria (*Criterion Referenced Assessment*).¹⁹ Kedua pendekatan penilaian tersebut dapat digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan yang telah dicapai siswa dalam proses belajarnya.

2. Macam-macam Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam Suprihatiningrum membagi hasil belajar menjadi tiga aspek, yaitu :

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

- 1) Pengetahuan adalah tingkat belajar pengetahuan yang paling rendah tetapi sebagai prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasarat bagi pemahaman.
- 2) Pemahaman adalah kemampuan untuk menangkap suatu makna dalam suatu konsep.
- 3) Aplikasi adalah penggunaan abstraksi (ide, teori, atau petunjuk teknis) pada situasi kongkret atau situasi khusus.
- 4) Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunanya.
- 5) Sintesis adalah pernyataan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.
- 6) Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin di lihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, metode, materil, dll .

¹⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009) .h. 44

¹⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Cet. III; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004). h. 216-

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. belajarnya.²⁰

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar sangat di pengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat di kelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dalam diri siswa sendiri (intern) dan faktor dari luar diri siswa (ekstern).

- 1) Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecapakap minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa.
- 2) Faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya: keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.²¹

D. Mata Pelajaran IPA

²⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013). h. 5-11

²¹ *Ibid.* h. 12

1. Pengertian IPA

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari bahasa Inggris "science". "Science" terdiri dari social science (ilmu pengetahuan sosial) dan natural science (ilmu pengetahuan alam).

IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran, sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Pendidikan IPA di sekolah dasar bertujuan agar siswa mengetahui pengetahuan, konsep, fakta, prinsip, proses penemuan, serta memiliki sikap ilmiah, yang akan bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari alam sekitar. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mencari tahu dan berbuat sehingga mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.²²

Menurut H. W. Fowler, IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi. Sedangkan menurut Kardi dan Nur, IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan luar angkasa, baik dapat diamati indera maupun tidak dapat diamati dengan indera. IPA atau ilmu kealaman adalah ilmu tentang dunia zat, baik makhluk hidup maupun benda mati yang diamati.²³

Hakikat IPA juga dapat dikatakan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai

²² Amalia Sapriati, *Pembelajaran IPA di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 23

²³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 136

produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai hakikat IPA, Prihantoro Laksmi mengemukakan nilai-nilai IPA yang dapat ditanamkan dalam pembelajaran IPA antara lain sebagai berikut:²⁴

- a. Kecakapan bekerja dan berfikir secara teratur dan sistematis menurut langkah-langkah metode ilmiah.
- b. Keterampilan dan kecakapan dalam mengadakan pengamatan, mempergunakan alat-alat eksperimen untuk memecahkan masalah.
- c. Memiliki sikap ilmiah yang diperlukan dalam memecahkan masalah, baik dalam kaitannya dengan pelajaran sains maupun dalam kehidupan.

Sebagai alat pendidikan yang berguna untuk tujuan pendidikan, maka pendidikan IPA di sekolah mempunyai tujuan-tujuan tertentu, yaitu:

1. Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap.
2. Menanamkan sikap hidup ilmiah.
3. Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan.
4. Mendidik siswa mengenal, mengetahui cara kerja serta menghargai ilmuwan penemunya.

²⁴ *Ibid* , h. 141-142

5. Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, pembelajaran IPA dapat dikatakan proses mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di dalam perut bumi dan luar angkasa, baik dapat diamati indera maupun tidak dapat diamati dengan indera

2. Tujuan Mata Pelajaran IPA

Mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran tuhan yang maha esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat iterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTS.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPA

Ruang lingkup mata pelajaran IPA SD/MI secara garis besar terinci menjadi 4 (empat) kelompok, yaitu:

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan yaitu, manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- b. Benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas.
- c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

4. Manfaat Mata Pelajaran IPA

Mempelajari IPA berguna agar kita bisa mengetahui segala hal mengenai lingkungan hidup yang berhubungan dengan alam, selain itu ada beberapa manfaat lagi dari mempelajari ilmu ini, berikut beberapa manfaat lainnya:

- a. Menimbulkan rasa ingin tahu terhadap kondisi lingkungan alam.

- b. Memberikan wawasan akan konsep alam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Ikut menjaga, merawat, mengelola, dan melestarikan alam.
- d. Mempunyai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide mengenai lingkungan alam sekitar.
- e. Konsep yang ada dalam IPA berguna untuk menjelaskan berbagai peristiwa-peristiwa alam dan menemukan cara untuk memecahkan permasalahan tersebut.
- f. Membangun rasa cinta terhadap alam yang telah diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa.
- g. Menyadari pentingnya peran alam dalam kehidupan sehari-hari.
- h. Dapat memberikan pengetahuan tentang teknologi dan dampak serta hubungannya dengan kehidupan manusia sehari-hari.
- i. Memberikan pengetahuan untuk mengetahui perkembangan makhluk hidup dari zaman ke zaman.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Menurut Kunandar dalam bukunya “Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru” menjelaskan PTK adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.²⁵

Berdasarkan uraian di atas jelaslah bahwa dilakukannya PTK adalah dalam rangka guru bersedia untuk mengintropeksi, bercermin, merefleksi, atau mengevaluasi dirinya sendiri sehingga kemampuannya sebagai seorang pengajar diharapkan cukup profesional untuk selanjutnya, diharapkan dari peningkatan kemampuan diri tersebut dapat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas anak didiknya, baik dalam aspek penalaran, keterampilan, pengetahuan hubungan sosial maupun aspek-aspek lain yang bermanfaat bagi anak didik untuk menjadi dewasa.

²⁵ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 46.

Jenis penelitian yang di gunakan di penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dan partisipan yaitu peneliti tidak melakukan penelitian sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Secara partisipan bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan langkah demi langkah dari sejak awaln sampai dengan hasil penelitian berupa laporan.

B. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SD Negeri 15 Rejang Lebong.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada waktu semester ganjil tahun ajaran 2018-2019.

C. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 15 Rejang Lebong yang berjumlah 16 orang siswa yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 9 orang perempuan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek pengukuran.²⁶

Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung atau melihat lebih dekat terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek peneliti. Observasi dilakukan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada setiap individu sebelum pembelajaran dimulai, saat berlangsungnya pembelajaran dan sesudah pembelajaran.

2. Tes

Menurut Goodenough, tes adalah suatu tugas atau serangkaian tugas yang diberikan kepada individu atau sekelompok individu dengan maksud untuk membandingkan kecakapan mereka, satu dengan yang lain.²⁷

Dalam proses belajar mengajar penilaian yang dilakukan berupa tes tertulis dan tes lisan yaitu tes yang diberikan pada awal dari program pelajaran dan post test yaitu tes yang sifatnya mengevaluasi hasil proses pengajaran berakhir. Pada pembelajaran IPA ini akan dilakukan tes secara tes lisan dan tes tertulis dalam bentuk essay maupun pilihan ganda.

3. Dokumentasi

²⁶ Eko Putro Widoyoko, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), h. 64.

²⁷ Anas sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 67

Dimaksud dengan dokumentasi dalam pelaksanaan penelitian adalah melakukan pencarian data dengan menelaah dokumen-dokumen atau informasi yang tercatat dalam buku prosedur penelitian dikatakan bahwa “ dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, dan sebagainya”.

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui data tentang kondisi objektif wilayah penelitian yaitu SD Negeri 15 Rejang Lebong. Bersumber dari SD Negeri 15 Rejang Lebong, kegiatan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model dari Kurt Lewin yang mana penelitian ini dilakukan dengan empat tahap yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*, yakni:

1. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan ini peneliti menyusun semua langkah tindakan secara rinci mulai dari menentukan tema, tingkat pencapaian, indikator, rencana kegiatan, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), serta teknik observasi dan evaluasi

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dirumuskan. Langkah-

langkah pembelajaran IPA dengan menerapkan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*.

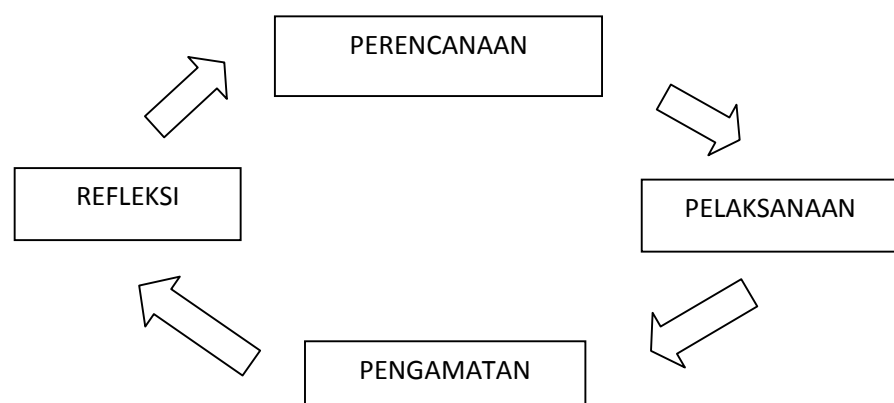
3. Pengamatan (*observasi*)

Proses observasi dilakukan oleh pengamat, proses pengamatan dilaksanakan dalam tahap ini bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung dikelas dengan berpedoman pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

4. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap untuk mengkaji ulang tindakan yang telah dilakukan yang berkenaan dengan keberhasilan dan ketidakberhasilan yang diperoleh pada saat melakukan permainan dari awal kegiatan sampai dengan penutup. Setelah dilaksanakan refleksi dan didapat kesimpulan, peneliti melakukan persiapan untuk menuju ketahap selanjutnya sampai tercapainya tujuan yang ingin dicapai.

Tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin yaitu:



Penelitian akan dilaksanakan dalam II siklus, setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi.

▪ **Siklus I**

1). Tahap perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang akan dilakukan mencakup:

- a) Dalam tahap perencanaan ini menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mata pelajaran IPA dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*.
- b) Menyusun kisi-kisi soal
- c) Menyusun lembar observasi guru dan lembar observasi siswa beserta indikatornya untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas saat menggunakan permainan tradisional lima dasar.
- d) Mempersiapkan materi tentang “Penggolongan hewan dan jenis makanannya” yang akan dipergunakan pada waktu kegiatan pembelajaran.
- e) Menyusun alat evaluasi berupa tes lisan maupun tertulis.

2). Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dirumuskan.

Langkah-langkah pembelajaran IPA dengan menerapkan permainan tradisional lima dasar adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal

- a. Mengucapkan salam
- b. Mengecek kehadiran siswa, berdo'a, mempersiapkan materi, permainan dan media pembelajaran.
- c. Guru memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok.
- b. Guru menyiapkan media yang akan digunakan.
- c. Guru menjelaskan tentang aturan permainan tradisional lima dasar.
- d. Guru mengarahkan siswa untuk memberikan pendapat tentang gambar yang ditampilkan.
- e. Siswa melakukan diskusi kecil untuk merumuskan permasalahan sesuai dengan gambar dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar.
- f. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berdiskusi sesuai dengan permasalahan yang telah ditentukan.

- g. Guru menunjuk salah satu perwakilan kelompok untuk menjelaskan permasalahan yang telah ditemui.
- h. Guru membimbing siswa dalam memberikan jawaban dan memberikan penguatan

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru membantu siswa menarik kesimpulan.
- b. Guru memberi tes evaluasi
- c. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Langkah-langkah pembelajaran IPA dengan menerapkan Model pembelajaran *probing prompting* adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal

- a. Mengucapkan salam
- b. Mengecek kehadiran siswa, berdo'a, mempersiapkan materi, permainan dan media pembelajaran.
- c. Guru memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok.
- b. Guru menyiapkan media yang akan digunakan.

- c. Guru mengarahkan siswa untuk memberikan pendapat tentang gambar yang ditampilkan
- d. Siswa melakukan diskusi kecil untuk merumuskan permasalahan sesuai dengan gambar.
- e. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berdiskusi sesuai dengan permasalahan yang telah ditentukan.
- f. Guru menunjuk salah satu perwakilan kelompok untuk menjelaskan permasalahan yang telah ditemui
- g. Guru membimbing siswa dalam memberikan jawaban dan memberikan penguatan

3.Kegiatan Penutup

- a. Guru membantu siswa menarik kesimpulan.
- b. Guru memberi tes evaluasi
- c. Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

3).Tahap Pengamatan

Pada pelaksanaan siklus I dilaksanakan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran observasi dilakukan oleh pengamat yaitu teman sejawat. Pengamat memberikan skor terhadap aspek yang diamati berdasarkan

indikatornya. Pada akhir pelaksanaan siklus I diadakan evaluasi yang berupa tes lisan maupun tertulis.

4). Tahap Refleksi

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil observasi dan evaluasi. Hasil dari analisis yang dijadikan sebagai acuan atau pedoman bagi peneliti untuk melaksanakan siklus selanjutnya.

▪ Siklus II

Pada siklus II ini peneliti merencanakan dan merancang kembali tindakan perbaikan yang dilakukan sebagai tindak lanjut pembelajaran siklus I yang urutannya sebagai berikut:

1). Tahap perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang akan dilakukan mencakup:

- a) Dalam tahap perencanaan ini menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- b) Menyusun lembar observasi
- c) Mempersiapkan materi tentang benda dan sifatnya yang akan dipergunakan pada waktu kegiatan pembelajaran.
- d) Menyusun alat evaluasi berupa tes lisan maupun tertulis.

- e) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru menyampaikan dan menjelaskan materi dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*.

2). Tahap Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dirumuskan.

Langkah-langkah pembelajaran IPA dengan menerapkan permainan tradisional lima dasar adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal

- a. Mengucapkan salam
- b. Mengecek kehadiran siswa, berdoa, mempersiapkan materi ajar, dan permainan.
- c. Guru memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menyiapkan media pembelajaran
- b. Guru meminta siswa mendeskripsikan secara singkat materi tentang benda dan sifatnya.

- c. Guru memberikan penjelasan secara singkat tentang benda dan sifatnya.
- d. Siswa menuliskan pemahamannya tentang materi singkat yang diberikan oleh guru.
- e. Setelah siswa mengerti tentang penjelasan yang telah diberikan guru, siswa diberikan pertanyaan yang bersifat menggali dan menuntun.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru membantu siswa menarik kesimpulan.
- b. Guru memberi tes evaluasi.
- c. Menutup pembelajaran dengan salah.

Langkah-langkah pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *probing prompting* adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal

- a. Mengucapkan salam
- b. Mengecek kehadiran siswa, berdoa'a, mempersiapkan materi ajar, dan model.
- c. Guru memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menyiapkan media pembelajaran
- b. Guru meminta siswa mendeskripsikan secara singkat tentang benda dan sifatnya.
- c. Guru memberikan penjelasan secara singkat tentang materi tersebut.
- d. Siswa menuliskan pemahamannya tentang materi singkat yang diberikan oleh guru.
- e. Setelah siswa mengerti tentang penjelasan yang telah diberikan guru, siswa diberikan pertanyaan yang bersifat menggali dan menuntun.
- f. Guru menunjuk siswa secara acak dan memberikan pertanyaan yang bersifat menggali dan menuntun agar siswa mengetahui materi pembelajaran lebih dalam.
- g. Guru menunjuk siswa secara acak untuk bertanya dan mempersilahkan siswa yang lain untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- h. Guru memberikan penguatan dalam bentuk lisan terhadap kegiatan pembelajaran.
- i. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru membantu siswa menarik kesimpulan.
- b. Guru memberi tes evaluasi

c. Menutup pembelajaran dengan salam

3). Tahap Pengamatan

Pada pelaksanaan siklus II dilaksanakan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran observasi dilakukan oleh pengamat yaitu teman sejawat. Pengamat memberikan skor terhadap aspek yang diamati berdasarkan indikatornya. Pada akhir pelaksanaan siklus II diadakan evaluasi yang berupa tes lisan maupun tertulis.

4). Tahap Refleksi

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil observasi dan evaluasi. Hasil dari analisis yang dilakukan sebagai tindak lanjut pembelajaran untuk siklus selanjutnya.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data atau pengolahan data merupakan suatu langkah penting dalam suatu penelitian. Data tes dianalisis dengan menggunakan nilai rata-rata siswa dan kriteria ketuntasan belajar berdasarkan pada pemikiran acuan patokan yaitu, siswa dikatakan tuntas secara individual bila mendapat nilai 65 keatas. Sedangkan secara

klasikal proses belajar mengajar dikatakan tuntas bila siswa dikelas memperoleh 65 keatas sebanyak 85 %. Dalam penelitian ini siswa tuntas dalam belajar berdasarkan KKM yang digunakan di SD Negeri 15 rejang Lebong yaitu ≥ 65 .

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada siklus I dan II serta perbedaan persentase ketuntasan belajar, digunakan rumus:

$$\text{Nilai Rata - rata} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$$\sum x = \text{Jumlah Nilai}$$

$$N = \text{Jumlah Siswa}$$

Siswa dikatakan meningkat hasil belajarnya apabila nilai rata-rata siswa pada siklus II lebih besar dari siklus I dan nilai rata-rata siklus II lebih besar dari siklus I.

2. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal menggunakan rumus:²⁸

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KB : Persentase ketuntasan belajar

$\sum X$: Jumlah siswa yang mencapai nilai 65 ke atas

²⁸ Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*, (Bandung: Yrama Widya, 2009), h. 40

N : Jumlah seluruh siswa

Untuk menganalisis data observasi dilakukan secara deskriptif dengan menghitung rata-rata skor pengamat. Menurut Sudjana data yang diperoleh tersebut dipergunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif dengan menghitung.

- a. Rata-rata skor $= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Observer}}$
- b. Skor tertinggi = jumlah butir aspek yang dinilai x skor tertinggi tiap aspek yang dinilai.
- c. Skor terendah = jumlah butir aspek yang dinilai x skor terendah tiap aspek dinilai.
- d. Kisaran nilai tiap kriteria $= \frac{\text{Selisih Skor}}{\text{Jumlah Kriteria Penilaian}}^{29}$

Tabel 3.1

Skor Pengamatan Setiap Aspek yang Diamati pada Lembar Observasi Guru dan Siswa

Kriteria	Skor
Baik (B)	3
Cukup (C)	2
Kurang (K)	1

1) Analisis observasi aktivitas guru

²⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), h.78.

Pada lembar observasi guru peneliti membuat 15 butir item observasi dengan indikator masing-masing dan skala penilaiannya yaitu antara 1 sampai dengan 3. Dengan menggunakan rumus di atas akan diperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Skor tertinggi yaitu $15 \times 3 = 45$
- b) Skor terendah yaitu $15 \times 1 = 15$
- c) Selisih skor yaitu $45 - 15 = 30$
- d) Kisaran nilai untuk tiap kriteria yaitu $30/3 = 10$, adalah rentang nilai antara skor kurang, cukup, dan baik. Lebih jelas pada tabel dibawah ini :

Tabel.3.2

Kriteria penilaian berdasarkan rentang nilai untuk guru :

No	Interval	Interprestasi Penilaian
1	15 – 24	Kurang
2	25 – 34	Cukup
3	35 – 45	Baik

2) Analisis observasi aktivitas siswa

Pada lembar observasi siswa peneliti membuat 15 butir item observasi dan skala penilaian yaitu antara 1 sampai 3. Dengan menggunakan rumus di atas akan diperoleh hasil sebagai berikut:

- a) Skor tertinggi yaitu $15 \times 3 = 45$

- b) Skor terendah yaitu $15 \times 1 = 15$
- c) Selisih skor yaitu $45 - 15 = 30$
- d) Kisaran nilai untuk tiap kriteria yaitu $30/3 = 10$, adalah rentang nilai antara skor kurang, cukup, dan baik. Lebih jelas pada tabel dibawah ini.

Tabel.3.3

Kriteria penilaian berdasarkan rentang nilai untuk siswa :

No	Interval	Interprestasi Penilaian
1	15 – 24	Kurang
2	25 – 34	Cukup
3	35 – 45	Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Selintas Tentang Setting

1. Identitas Sekolah

- | | |
|-----------------------|------------------------------|
| a. Nama Sekolah | : SD Negeri 15 Rejang Lebong |
| b. NPSN/ NSS | : 10700828/ 101260202002 |
| c. Jenjang Pendidikan | : Sekolah Dasar |
| d. Status sekolah | : Negeri |
| e. Akreditasi | : B |
| f. Alamat sekolah | : Jln. Dusun Sawah |
| g. RT/RW | : - |
| h. Kode Pos | : 39151 |
| i. Kelurahan | : Dusun Sawah |
| j. Kecamatan | : Curup Utara |
| k. Kabupaten/ Kota | : Rejang Lebong |
| l. Provinsi | : Bengkulu |
| m. Negara | : Indonesia |

2. Sejarah Singkat SDN 15 Rejang Lebong

SDN 15 Rejang Lebong terletak di wilayah Desa Dusun Sawah kelurahan Dusun sawah Kec. Curup Utara Provinsi Bengkulu., SD Negeri 15 Curup Utara berdiri pada tahun 1924, sekolah ini terletak didaerah yang strategis di pinggir jalan Desa Dusun sawah memiliki nuansa alami, dan berudara sejuk, serta sekolah yang termasuk kategori sekolah sehat di kecamatan Curup Utara.

3. Visi dan Misi SDN 15 Rejang Lebong

1) Visi

- a) Bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berbudi pekerti luhur, berprestasi tinggi, serta menciptakan sekolah yang aman, nyaman, asri, dan berkualitas.

2) Misi

- a) Menanamkan keyakinan/aqidah melalui pengalaman ajaran agama.
- b) Berbudi pekerti luhur
- c) Meningkatkan kegiatan belajar mengajar dan mampu bersaing mencapai prestasi.
- d) Mengembangkan pengetahuan di bidang IPTEK, Bahasa, Olahraga dan Seni Budaya sesuai dengan bakat, minat, dan potensi siswa.
- e) Menjalin kerja sama yang harmonis antara warga sekolah dan lingkungan.

- 3) Tujuan pendidikan dasar secara umum adalah meletakkan dasar kecerdasan pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup

mandiri dan mengikuti pendidikan yang lebih lanjut. Secara khusus tujuan pendidikan di SDN 15 Rejang Lebong adalah:

- a) Dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan ;
- b) Meraih prestasi akademik maupun non akademik minimal tingkat rejang lebong;
- c) Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi.
- d) Menjadi sekolah pelopor dan penggerak di lingkungan masyarakat sekitar.
- e) Menjadikan sekolah yang diminati dimasyarakat.

4. Keadaan Dewan Guru

Sekolah Dasar Negeri 15 Rejang Lebong memiliki dewan guru yang berjumlah dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 4. 1

Daftar Nama-nama Guru SDN 15 Rejang Lebong

No	Nama	Jabatan
1	Metty Melly Nurhani, S. Pd. SD	Ka. Sekolah
2	Sri Yuliani, S. Pd. SD	Guru Kelas
3	Zakaria Efendi, M. Pd	Guru Kelas
4	Watimah, S. Pd. I	Guru Kelas

5	Indriyati, S. Pd. SD	Guru Kelas
6	Huzniyah, S. Pd	Guru Agama
7	Suwartono, S. Pd. SD	Guru Kelas
8	Syakdiah, S. Pd	Guru Kelas
9	Siti Rochimah, S. Pd	Guru Kelas
10	Lela Komaisah, S. Pd	Guru Kelas
11	Loli Oktaria, S. Pd	Guru Kelas
12	Riski Rahmadhani Hidayatullah, S. H. I	Guru Honor
13	Dianitami, S. Pd	Guru Honor
14	Reta Puspitsari, S. Ag	Guru Honor

Sumber: TU SDN 15 Rejang Lebong.

5. Keadaan Siswa

Keadaan siswa di SDN 15 Rejang Lebong dari hasil dokumentasi dan sumber yang dapat diamati adalah sebagai berikut :

Tabel. 4.2

Keadaan Siswa SDN 15 Rejang Lebong

No	Kelas	Rombel	Jumlah
1	I	I	25
2	II	II	24
3	III	II	37
4	IV	II	33
5	V	I	24
6	VI	I	21
Jumlah			164

Sumber: TU SDN 15 Rejang Lebong

6. Keadaan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana juga merupakan faktor yang tidak kalah pentingnya dalam menunjang kegiatan pendidikan di sekolah. Sarana dan prasarana di SDN 15 Rejang Lebong dalam keadaan yang cukup memadai seiring jalannya usia yang semakin penting untuk menunjang pendidikan yang semakin maju dan berorientasi pada pendidikan berbasis KTSP dan K13. Adapun sarana dan prasarana tersebut dapat di jelaskan sebagai berikut:

Tabel. 4.3

Sarana dan Prasarana SDN 15 Rejang Lebong

No	Jenis	Jumlah	Keadaan
1	Ruang Kelas	9	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Perpustakaan	1	Baik
4	Rumah Penjaga	1	Baik
5	Kantor Kepala Sekolah	1	Baik
6	WC Umum	2	Baik
7	WC Siswa	2	Baik
8	Gudang	1	Baik
9	Komputer	1	Baik

Sumber :TU SDN 15 Rejang Lebong

B. Uraian Penelitian Secara Umum/Keseluruhan

Desain penelitian ini terdiri dari II siklus secara berulang yang meliputi siklus I dan siklus II. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi empat tahap sebagaimana yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Purwanto dalam buku Psikologi Pendidikan, sebagai berikut :

- 1) Perencanaan (*Planning*)

- 2) Pelaksanaan (*Acting*)
- 3) Pengamatan (*Observing*)
- 4) Refleksi (*Reflecting*)

Hasil dari refleksi dijadikan dasar untuk menentukan keputusan perbaikan pada siklus berikutnya.

C. Deskripsi Persiklus

Data Hasil penelitian diperoleh selama pelaksanaan tindakan yang terdiri dari pra siklus, siklus I, dan siklus II diperoleh beberapa hal yang akan dijabarkan secara rinci pada penjelasan berikut ini:

a. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 15 Rejang Lebong.

Dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 15 Rejang Lebong yaitu dapat dilihat dari tabel di bawah ini :

Tabel 4.4

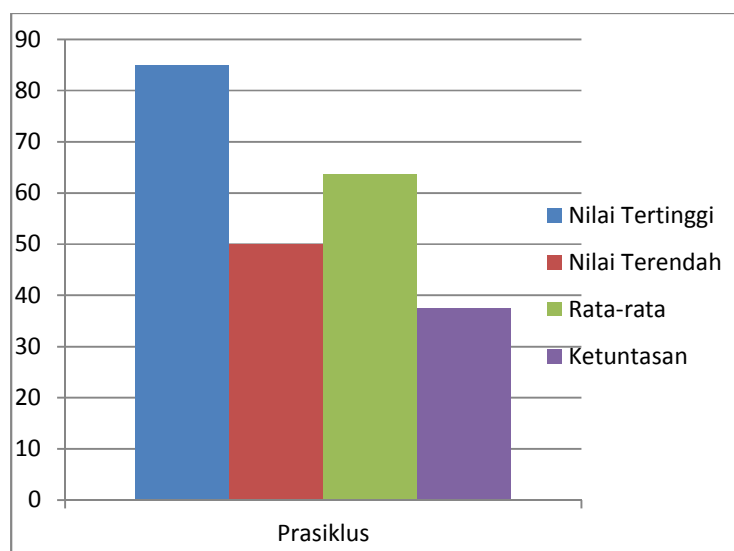
Hasil Tes Pra Siklus

No	Nama Siswa	Tes Pra Siklus
----	------------	----------------

		Nilai	Ketuntasan
1	Ahmad Alvin Julbiantara	60	Tidak Tuntas
2	Aldo Apriansyah	60	Tidak Tuntas
3	Andre Yanto	60	Tidak Tuntas
4	Azizah Fauziah	65	Tuntas
5	Candra Mustika	70	Tuntas
6	Cinta Dinda Laura	70	Tuntas
7	Febri Adi Pio	58	Tidak Tuntas
8	Idelva Agustiana	60	Tidak Tuntas
9	Khanza Monika	85	Tuntas
10	Mike Julita	65	Tuntas
11	Mona Hartati	60	Tidak Tuntas
12	M. Raihan Annur	75	Tuntas
13	Muslihan	60	Tidak Tuntas
14	Rames Saputra	50	Tidak Tuntas
15	Santri Manda Sari	60	Tidak Tuntas
16	Tiara Apriliansi	60	Tidak Tuntas
	Jumlah	1018	Tuntas = 6 Orang
	Rata-rata	63,6	Tidak Tuntas = 10 Orang
	Ketuntasan Belajar	37,5%	

Diagram 4.1

Hasil Belajar Siswa Pra Siklus



Dari diagram diatas dapat dijelaskan Pada pra siklus atau sebelum menerapkan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* hasil belajar siswa ditunjukkan nilai terendah 55, nilai tertinggi 85 dengan nilai rata-rata kelas adalah 63,6 dan ketuntasan belajar siswa adalah 37,5% . Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa terdapat masalah pada hasil belajar siswa karena ketuntasan belajar klasikal siswa belum mencapai 85%, sehingga peneliti ingin menerapkan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* untuk membantu mengatasi masalah pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 15 Rejang Lebong.

b. Bagaimana proses penerapan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 15 Rejang Lebong.

1. Siklus I

▪ **Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar**

Tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) bahwa setiap siklus terdiri dari empat tahap, antara lain:

a. Tahap Perencanaan

Tahap pelaksanaan melakukan kegiatan tahap perencanaan atau persiapan pengajaran, antara lain:

- 1) Membuat rencana pembelajaran yang meliputi tahap pendahuluan, inti dan penutup.
- 2) Membuat lembar observasi siswa, yang digunakan untuk mengetahui interaksi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 3) Membuat lembar aktifitas guru.
- 4) Merumuskan dan membuat alat evaluasi untuk mengukur kemajuan siswa terhadap penguasaan dan pemahaman materi pembelajaran. Alat evaluasi ini berupa tes hasil belajar siswa dan non tes.
- 5) Membuat lembar penilaian tentang Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

6) Menempatkan pengamat I dan pengamat II di kelas.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I berlangsung dalam satu kali pertemuan pada hari Rabu 25 Juli 2018 jam pelajaran Ke 3-4. Pelaksanaan tindakan telah dilakukan dengan rencana pembelajaran yang sudah dipersiapkan pada tahap yaitu pendahuluan, inti dan penutup, antara lain:

1) Tahap Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan kegiatan guru yaitu:

- a) Memberikan apersepsi berupa penyampaian materi dengan mengkaitkan materi dengan pengalaman siswa
- b) memberikan motivasi kepada siswa
- c) Menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Tahap Inti

Tahap inti kegiatan guru yaitu :

- a) Guru memberikan penjelasan mengenai materi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
- b) Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang sudah dijelaskan.
- c) Guru mengorganisasikan siswa pada permainan tradisional lima dasar terhadap materi yang telah dijelaskan sebelumnya.

- d) Menjelaskan prosedur permainan tradisional lima dasar
- e) Guru memberikan soal sebagai alat evaluasi.
- f) Siswa dan Guru melakukan tanya jawab terhadap jawaban yang diberikan pada permainan tradisional lima dasar dengan menanyakan pendapat/ alasan siswa memilih jawaban tersebut.
- g) Memberikan penguatan kepada siswa yang memberikan alasan tepat terhadap jawaban yang diberikan baik secara individu maupun klasikal.
- h) Menggali pengetahuan yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran berlangsung;
- i) Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa;

3) Tahap Penutup

- a) Guru memberikan tes hasil belajar siklus I.
- b) Menarik kesimpulan dari materi yang sudah diajarkan.
- c) Menyampaikan kepada siswa materi pelajaran berikutnya.

c. Tahap Observasi

- 1) Hasil observasi guru siklus I dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar.

Berdasarkan hasil observasi aktifitas guru yang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar oleh dua orang pengamat yang terdiri dari pengamat I yaitu guru kelas IV dan Pengamat II yaitu teman sejawat. Hasil analisis data observasi terhadap aktifitas guru diperoleh skor rata-rata.

Tabel 4.5
Hasil Pengamat Aktivitas Guru Siklus I Dengan Penerapan Permainan
Tradisional Lima Dasar

Deskripsi Data Hasil Pengamatan	Pengamat I	Pengamat II
Jumlah skor	32	34
Nilai rata-rata	33	
Kriteria	Cukup	

Keterangan:

1. 15-24 : Kurang
2. 25-34 : Cukup
3. 35-45 : Baik

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus 1, diperoleh pengamat 1 dan II, diperoleh skor pengamat 1 berjumlah 32 kriteria ini dikatakan “Cukup”, skor pengamat II berjumlah 34 dan kriterianya dikatakan “Cukup” total rata-rata skor adalah 33 dan kriterianya adalah “Cukup”. Pada siklus I ini menurut pengamat guru masih mempunyai kelemahan-kelemahan dalam proses menerapkan permainan tradisional lima dasar sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Dengan Menerapkan Permainan Tradisional Lima Dasar

Pada observasi siswa siklus I ini juga diamati oleh 2 pengamat. Dimana observasi ini dilakukan untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung atau timbal balik dari kegiatan guru pada proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dibawah ini tabel hasil observasi aktivitas siswa :

Tabel 4.6

**Hasil Analisis Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Tentang Penerapan
Permainan Tradisional Lima Dasar**

Deskripsi Data Hasil Pengamatan	Pengamat I	Pengamat II
Jumlah	32	35
Rata-rata skor	33,5	
Kriteria	Cukup	

Keterangan:

1. 15-24 : Kurang
2. 25-34 : Cukup
3. 35-45 : Baik

Jadi, rata-rata siklus I adalah (33,5) yang termasuk dalam kategori cukup, pada siklus 1 ini menurut pengamatan Observasi aktivitas siswa masih banyak kekurangan atau kelemahan.

3) Hasil Tes Siklus I Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Lima Dasar.

Untuk melihat hasil tes siklus I dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7

Hasil Belajar Siswa Kelas IV Siklus I dengan Menggunakan Permainan Tradisional Lima Dasar

NO	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				Nilai Siklus I
		Terlibat Aktif (25%)	Bertanya (25%)	Mengajukan pendapat (25%)	Ketepatan Menjawab (25%)	
1.	Ahmad Alvin Julbiantara	15	20	15	15	65
2.	Aldo Apriansyah	10	20	10	16	56
3.	Andre Yanto	15	10	20	15	60
4.	Azizah Fauziah	20	20	15	20	75
5.	Candra Mustika	20	23	20	17	80
6.	Cinta Dinda Laura	12	15	22	20	70
7.	Febri Adi Pio	10	15	20	25	70
8.	Idelva Agustina	25	15	20	17	77
9.	Khanza Monika	10	15	20	25	70
10.	Mike Julita	5	16	15	19	55
11.	Mona Hartati	25	17	20	25	87
12.	M. Raihan Annur	15	10	15	20	60
13.	Muslihan	15	14	20	20	69
14.	Rames Saputra	20	10	20	10	60
15.	Santri Manda Sari	20	15	12	25	72
16.	Tiara Apriliansi	20	15	15	20	70
	Jumlah					1096
	Rata-rata					68,5
	Ketuntasan Belajar					68,75%

Dari hasil tes siklus I dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar diperoleh rata-rata kelas (68,5). Hasil evaluasi siklus I menunjukkan pemahaman siswa terhadap pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya secara umum rata-ratanya masih kurang apa yang distandarkan untuk mata pelajaran IPA yaitu minimal ≥ 65 .

Ketidaktuntasan pada siklus I ini disebabkan karena pembelajaran yang telah dilakukan belum berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi siswa masih terdapat aspek-aspek penilaian yang masih tergolong kurang cukup. Dengan demikian memerlukan refleksi untuk proses kegiatan pembelajaran selanjutnya.

d. Tahap Refleksi

- 1) Refleksi observasi aktivitas guru siklus I dengan menerapkan permainan tradisional lima dasar.

Data observasi yang diperoleh dari 2 orang pengamat terhadap aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata (33) yang termasuk kriteria cukup. Dengan kriteria cukup tersebut menandakan aktivitas guru pada siklus I masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki untuk menyempurnakan tindakan selanjutnya pada siklus II agar tujuan yang diinginkan dapat terpenuhi. Adapun kekurangan-kekurangan guru pada siklus I dengan penerapan permainan tradisional lima dasar adalah:

Tabel. 4.8

**Refleksi Aktivitas Guru Siklus I Dengan Menggunakan Permainan Tradisional
Lima Dasar.**

Refleksi Siklus I	Rencana Perbaikan Siklus Selanjutnya
Guru kurang menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas sehingga siswa kurang mengetahui tujuan dari pembelajaran.	Pada siklus berikutnya guru harus menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
Penjelasan materi belum maksimal	Guru harus lebih menjelaskan materi kepada siswa dengan lebih maksimal agar indikator pembelajaran tercapai agar pada permainan tradisional lima dasar bisa berjalan dengan baik.
Guru kurang dalam pengelolaan kelas pada saat penerapan permainan tradisional lima dasar sehingga masih ada siswa yang melakukan kegiatan diluar pembelajaran.	Guru lebih memperhatikan siswa yang melakukan kegiatan diluar pembelajaran pada saat penerapan permainan tradisional lima dasar dengan cara mendekati siswa dan membimbingnya dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
Penjelasan langkah-langkah prosedur permainan tradisional lima dasar belum terarah.	Guru harus lebih menjelaskan secara rinci prosedur permainan kepada seluruh siswa.
Guru Kurang menggali pengetahuan siswa pada saat penerapan permainan tradisional lima dasar.	Guru akan lebih menggali pengetahuan siswa dengan melakukan tanya jawab pada saat permainan tradisional lima dasar

Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam penerapan permainan tradisional lima dasar.	Guru membuat kegiatan yang bervariasi dengan memberikan motivasi berupa hadiah kepada siswa yang cepat dalam menjawab pertanyaan sehingga dapat mengaktifkan siswa .
Penguatan yang diberikan guru tidak maksimal.	Guru harus memberikan penguatan kepada setiap siswa yang berani memberikan pendapat atau menjawab pertanyaan.
Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa dalam menarik kesimpulan pembelajaran.	Guru akan memberikan kesempatan penuh kepada siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran.
Evaluasi belum mencapai kriteria yang diharapkan	Guru harus memperbaiki cara dalam mengajar pada siklus berikutnya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2) Refleksi Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Dengan Menerapkan Permainan Tradisional Lima Dasar.

Dari data yang diperoleh dari 2 orang pengamat terhadap observasi belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 33,5 sehingga aktivitas siswa pada siklus I termasuk dalam kriteria cukup. Dengan kriteria cukup tersebut menandakan aktivitas siswa pada siklus I juga masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki. Adapun kelemahan-kelemahan aktivitas belajar siswa pada siklus I dengan penerapan permainan lima dasar pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah :

Tabel 4.9

Refleksi Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Dengan Menerapkan Permainan Tradisional Lima Dasar

Refleksi Siklus I	Rencana Perbaikan Siklus Selanjutnya
Hanya sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan pada guru pada permainan tradisional lima dasar	Guru akan memberikan motivasi berupa hadiah kepada siswa agar siswa berperan lebih aktif ketika diberi kesempatan bertanya pada permainan tradisional lima dasar
Siswa tidak mengikuti arahan guru pada penerapan permainan tradisional lima dasar	Guru akan lebih tegas dalam arahan dalam penerapan permainan sehingga akan lebih mudah dipahami oleh siswa dan diikuti oleh siswa.
Siswa tidak berpartisipasi aktif pada saat penerapan permainan tradisional lima dasar	Guru akan memberikan lebih banyak kegiatan tanya jawab yang terfokus kepada siswa agar siswa lebih berpartisipasi aktif pada saat penerapan permainan tradisional lima dasar.
Siswa kurang mengikuti bimbingan guru pada saat permainan tradisional lima dasar	Guru harus memberikan intruksi yang jelas pada saat permainan tradisional lima dasar sehingga siswa bisa terarah mengikuti prosedur

	permainan.
Masih ada siswa yang tidak memperhatikan atau sibuk sendiri	Guru harus lebih memperhatikan dengan mendatangi meja siswa dan membimbingnya saat proses pembelajaran berlangsung.

▪ **Penerapan Model pembelajaran *Probing Prompting***

Tahap pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Berdasarkan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) bahwa setiap siklus terdiri dari empat tahap, antara lain:

a. Tahap Perencanaan

Tahap pelaksanaan melakukan kegiatan tahap perencanaan atau persiapan pengajaran, antara lain:

- 1) Membuat rencana pembelajaran yang meliputi tahap pendahuluan, inti dan penutup.
- 2) Membuat lembar observasi siswa, yang digunakan untuk mengetahui interaksi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 3) Membuat lembar aktifitas guru.
- 4) Merumuskan dan membuat alat evaluasi untuk mengukur kemajuan siswa terhadap penguasaan dan pemahaman materi pembelajaran. Alat evaluasi ini berupa tes hasil belajar siswa dan non tes.

- 5) Membuat lembar penilaian tentang Penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.
- 6) Menepatkan pengamat I dan pengamat II di kelas.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I berlangsung dalam satu kali pertemuan pada hari Rabu 26 Juli 2018 jam pelajaran Ke 2-3. Pelaksanaan tindakan telah dilakukan dengan rencana pembelajaran yang sudah dipersiapkan pada tahap yaitu pendahuluan, inti dan penutup, antara lain:

1) Tahap Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan kegiatan guru yaitu:

- a) Memberikan apersepsi berupa penyampaian materi dengan mengkaitkan materi dengan pengalaman siswa
- b) memberikan motivasi kepada siswa
- c) Menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Tahap Inti

Tahap inti kegiatan guru yaitu :

- a) Guru memberikan penjelasan mengenai materi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

- b) Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang sudah dijelaskan dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting*.
- c) Guru mengorganisasikan siswa pada model pembelajaran *probing prompting*.
- d) Guru memberikan soal sebagai alat evaluasi.
- e) Siswa dan Guru melakukan tanya jawab terhadap jawaban yang diberikan dengan menanyakan pendapat/ alasan siswa memilih jawaban tersebut.
- f) Memberikan penguatan kepada siswa yang memberikan alasan tepat terhadap jawaban yang diberikan baik secara individu maupun klasikal.
- g) Menggali pengetahuan yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran berlangsung;
- h) Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa;

3) Tahap Penutup

- a) Guru memberikan tes hasil belajar siklus I.
- b) Menarik kesimpulan dari materi yang sudah diajarkan.
- c) Menyampaikan kepada siswa materi pelajaran berikutnya.

c. Tahap Observasi

1. Hasil Observasi Guru Siklus I Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Probing Prompting*

Berdasarkan hasil observasi aktifitas guru yang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar oleh dua orang pengamat yang terdiri dari pengamat I

yaitu guru kelas IV dan Pengamat II yaitu teman sejawat. Hasil analisis data observasi terhadap aktifitas guru diperoleh skor rata-rata.

Tabel 4.10

Hasil Pengamat Aktivitas Guru Siklus I tentang Penerapan Model Pembelajaran

Probing Prompting.

Deskripsi Data Hasil Pengamatan	Pengamat I	Pengamat II
Jumlah skor	28	30
Nilai rata-rata	29	
Kriteria	Cukup	

Keterangan:

1. 15-24 : Kurang
2. 25-34 : Cukup
3. 35-45 : Baik

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus 1, diperoleh pengamat 1 dan II, diperoleh skor pengamat 1 berjumlah 29 kriteria ini dikatakan “Cukup”, skor pengamat II berjumlah 30 dan kriterianya dikatakan “Cukup” total rata-rata skor adalah 29 dan kriterianya adalah “Cukup”. Pada siklus I ini menurut pengamat guru masih mempunyai kelemahan-kelemahan dalam proses penerapan model pembelajaran *probing prompting* sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Probing Prompting*.

Pada observasi siswa siklus I ini juga diamati oleh 2 pengamat. Dimana observasi ini dilakukan untuk melihat aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung atau timbal balik dari kegiatan guru pada proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dibawah ini tabel hasil observasi aktivitas siswa :

Tabel 4.11

Hasil Analisis Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Tentang Penerapan Model Pembelajaran *Probing Prompting*

Deskripsi Data Hasil Pengamatan	Pengamat I	Pengamat II
Jumlah	29	32
Rata-rata skor	30,5	
Kriteria	Cukup	

Keterangan:

- 1. 15-24 : Kurang
- 2. 25-34 : Cukup
- 3. 35-45 : Baik

Jadi, rata-rata siklus I adalah (30,5) yang termasuk dalam kategori cukup, pada siklus 1 ini menurut pengamatan Observasi aktivitas siswa masih banyak kekurangan atau kelemahan.

3) Hasil Tes Siklus I Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Probing Prompting*.

Untuk melihat hasil tes siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.12

Hasil Tes Belajar Siswa Kelas IV Siklus I dengan menggunakan Model Pembelajaran *Probing Prompting*

NO	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				Nilai Siklus I
		Terlibat Aktif (25%)	Bertanya (25%)	Mengajukan pendapat (25%)	Ketepatan Menjawab (25%)	
1.	Ahmad Alvin Julbiantara	15	18	15	15	63
2.	Aldo Apriansyah	15	20	15	20	70
3.	Andre Yanto	15	15	10	20	60
4.	Azizah Fauziah	20	15	15	20	65
5.	Candra Mustika	20	25	20	20	80
6.	Cinta Dinda Laura	12	15	20	25	72
7.	Febri Adi Pio	10	13	20	25	68
8.	Idelva Agustina	25	15	20	13	80

9.	Khanza Monika	10	15	20	25	70
10.	Mike Julita	10	16	15	19	60
11.	Mona Hartati	15	20	15	10	60
12.	M. Raihan Annur	12	20	15	20	67
13.	Muslihan	15	15	10	25	65
14.	Rames Saputra	20	10	20	20	70
15.	Santri Manda Sari	20	15	12	25	66
16.	Tiara Apriliansi	20	15	15	20	60
	Jumlah					1076
	Rata-rata					67,25
	Ketuntasan Belajar					68,75%

Dari hasil tes siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting* diperoleh rata-rata kelas (67,25) dan dengan ketuntasan belajar klasikal (68,75%). Hasil evaluasi siklus I menunjukkan pemahaman siswa terhadap pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya secara umum rata-ratanya masih kurang apa yang distandarkan untuk mata pelajaran IPA yaitu minimal ≥ 65 .

d. Tahap Refleksi

- 1) Refleksi Observasi Aktivitas Guru Siklus I Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Probing Prompting*.

Data observasi yang diperoleh dari 2 orang pengamat terhadap aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata (29) yang termasuk kriteria cukup. Dengan kriteria cukup tersebut menandakan aktivitas guru pada siklus I masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki untuk menyempurnakan tindakan selanjutnya pada siklus II agar tujuan yang diinginkan dapat terpenuhi.

Adapun kekurangan-kekurangan guru pada siklus I dengan penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *probing prompting* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah:

Tabel. 4.13

Refleksi Aktivitas Guru Siklus I Dengan Menggunakan Model Pembelajaran

Probing Prompting.

Refleksi Siklus I	Rencana Perbaikan Siklus Selanjutnya
Guru kurang menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas sehingga siswa kurang mengetahui tujuan dari pembelajaran.	Pada siklus berikutnya guru harus menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
Guru kurang dalam pengelolaan kelas pada saat penerapan model pembelajaran <i>probing prompting</i> sehingga masih ada siswa yang melakukan kegiatan diluar pembelajaran.	Guru lebih memperhatikan siswa yang melakukan kegiatan diluar pembelajaran pada saat penerapan model pembelajaran <i>probing prompting</i> .
Penjelasan langkah-langkah prosedur model pembelajaran <i>probing prompting</i> belum terarah.	Guru harus lebih menjelaskan langkah-langkah prosedur model pembelajaran <i>probing prompting</i> secara rinci kepada seluruh siswa

Guru Kurang menggali pengetahuan siswa pada saat penerapan model pembelajaran <i>probing proting</i>	Guru akan lebih menggali pengetahuan siswa dengan melakukan tanya jawab dengan menerapkan model pembelajaran <i>probing prompting</i>
Guru belum sepenuhnya dalam membimbing dan mengarahkan siswa pada proses pembelajaran dengan model pembelajaran <i>probing prompting</i> .	Guru lebih berupaya mengarahkan dan membimbing siswa saat pembelajaran dengan model pembelajaran <i>probing prompting</i> agar siswa lebih terarah ketika mengikuti proses pembelajaran.

2) Refleksi Observasi aktivitas siswa siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting*.

Dari data yang diperoleh dari 2 orang pengamat terhadap observasi belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 30,5 sehingga aktivitas siswa pada siklus I termasuk dalam kriteria cukup. Dengan kriteria cukup tersebut menandakan aktivitas siswa pada siklus I juga masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki. Adapun kelemahan-kelemahan aktivitas belajar siswa pada siklus I dengan penerapan model pembelajarn *probing prompting* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya adalah :

Tabel 4.14

Refleksi Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Probing Prompting*.

Refleksi Siklus I	Rencana Perbaikan Siklus Selanjutnya
Hanya sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan pada guru	Guru akan memberikan motivasi berupa hadiah kepada siswa agar siswa berperan lebih aktif
Hanya sedikit siswa yang menjawab pertanyaan dari guru pada model pembelajaran <i>probing prompting</i>	Siswa akan diberi pertanyaan dengan menggunakan model pembelajaran <i>probing prompting</i>
Siswa tidak mengikuti arahan guru pada penerapan model pembelajaran <i>probing prompting</i>	Guru akan lebih tegas dalam arahan dalam penerapan permainan dan model pembelajaran <i>probing prompting</i> secara terperinci dan jelas sehingga akan lebih mudah dipahami oleh siswa dan diikuti oleh siswa.
Siswa kurang mengikuti bimbingan guru pada saat penerapan model pembelajaran <i>probing prompting</i>	Guru harus memberikan intruksi yang jelas pada saat model pembelajaran <i>probing prompting</i> sehingga siswa bisa terarah mengikuti prosedur.
Masih ada siswa yang tidak memperhatikan atau sibuk sendiri	Guru harus lebih memperhatikan dengan mendatangi meja siswa dan membimbingnya saat proses pembelajaran berlangsung.

3) Hasil Observasi guru siklus I pada permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*.

Untuk melihat hasil observasi guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.15

Hasil pengamat aktivitas guru siklus I permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*

No	Pengamat	Permainan tradisional lima dasar	Model pembelajaran <i>probing prompting</i>
1	Pengamat I	32	28
2	Pengamat II	34	30
Jumlah		33	29
		61	
Rata-rata		30,5	
Kategori		Cukup	

Keterangan:

- 1. 15-24 : Kurang
- 2. 25-34 : Cukup
- 3. 35-45 : Baik

Dari tabel hasil observasi aktivitas guru siklus I pada permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*, aktivitas yang dilakukan guru selama kegiatan pembelajaran mendapat nilai rata-rata 30,5 dengan kategori Cukup (C).

- 1) Hasil Observasi Siswa siklus I pada permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*.

Untuk melihat hasil observasi siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.16

Hasil pengamat aktivitas siswa siklus I permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*

No	Pengamat	Permainan tradisional lima dasar	Model pembelajaran <i>probing prompting</i>
1	Pengamat I	32	29
2	Pengamat II	35	32
Jumlah		33,5	30,5
		64	
Rata-rata skor		32	
Kategori		Cukup	

Keterangan:

- 1. 15-24 : Kurang
- 2. 25-34 : Cukup
- 3. 35-45 : Baik

Dari tabel hasil observasi aktivitas siswa siklus I pada permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*, aktivitas yang dilakukan siswa selama kegiatan pembelajaran mendapat nilai rata-rata 32 dengan kategori Cukup (C).

Tabel 4.17

Hasil Tes Permainan Tradisional Lima Dasar Dan Model Pembelajaran *Pobing Prompting* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Siklus I.

NO	Nama Siswa	Siklus I Permainan Tradisional Lima Dasar	Siklus I Model pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	Nilai Rata- rata
1.	Ahmad Alvin Julbiantara	65	63	64
2.	Aldo Apriansyah	56	70	63
3.	Andre Yanto	60	60	60
4.	Azizah Fauziah	75	65	70
5.	Candra Mustika	80	80	80
6.	Cinta Dinda Laura	70	72	71
7.	Febri Adi Pio	70	68	69
8.	Idelva Agustina	77	80	78,5
9.	Khanza Monika	70	70	70
10.	Mike Julita	55	60	57,5
11.	Mona Hartati	87	60	73,5
12.	M. Raihan Annur	60	67	63,5
13.	Muslihan	69	65	67
14.	Rames Saputra	60	70	65
15.	Santri Manda Sari	72	66	69
16.	Tiara Apriliansi	70	60	65
	Jumlah			1076
	Rata-rata			68,8
	Ketuntasan Belajar			68,75%

Dari hasil tes diatas menunjukan bahwa proses pembelajaran pada siklus

I belum tuntas karena sesuai dengan yang dikemukakan oleh Depdiknas bahwa proses pembelajaran dikatakan tuntas apabila 85% siswa di kelas memperoleh nilai ≥ 65 .

Ketidaktuntasan pada siklus I ini disebabkan karena pembelajaran yang telah dilakukan belum berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada lembar observasi siswa masih terdapat aspek-aspek penilaian yang masih tergolong kurang cukup. Dengan demikian memerlukan refleksi untuk proses kegiatan pembelajaran selanjutnya.

e) Kesimpulan Siklus I

Dari keseluruhan penjelasan pada siklus I dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh pada siklus I ini belum sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti karena kecerdasan berfikir aktif siswa belum sepenuhnya mencapai KKM yang telah ditetapkan, sehingga tujuan penelitian yang ingin meningkatkan kecerdasan berfikir aktif siswa belum tercapai karena masih banyak siswa yang kurang berpartisipasi aktif dan mendapat nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan. Dengan demikian siklus I ini dinyatakan belum berhasil dan perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Seperti halnya siklus I pembelajaran pada siklus II juga menerapkan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* namun dengan sub bahasan yang berbeda dengan memperhatikan refleksi pada siklus I sehingga lebih sempurna pada siklus II sehingga dapat diharapkan kecerdasan berfikir aktif siswa

meningkat pada siklus ini. Berdasarkan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) bahwa setiap siklus terdiri empat tahap yaitu:

- **Penerapan Permainan Tradisional lima dasar.**

- a. Tahap perencanaan

Tahap pelaksanaan melakukan kegiatan tahap perencanaan atau persiapan pengajaran, antara lain:

- 1) Membuat rencana pembelajaran pada siklus II dengan permainan tradisional lima dasar.
- 2) Membuat rencana pembelajaran yang meliputi tahap pendahuluan, inti, dan penutup.
- 3) Membuat lembar observasi guru untuk mengetahui aktivitas guru.
- 4) Membuat lembar observasi siswa yang digunakan untuk mengetahui interaksi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 5) Merumuskan dan membuat alat evaluasi untuk mengukur kemajuan siswa terhadap penguasaan dan pemahaman materi. Alat evaluasi ini berupa tes hasil belajar siswa.
- 6) Menetapkan pengamat yaitu pengamat I dan pengamat II.

- b. Tahap Pelaksanaan

Pembelajaran berlangsung dalam satu kali pertemuan pada hari Kamis 2 Juli 2018 pada jam 1-2. Pelaksanaan tindakan telah dilakukan dengan rencana pembelajaran yang sudah dipersiapkan pada tahap perencanaan. Pelaksanaan pembelajaran ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap pendahuluan, inti, dan penutup.

1) Tahap Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan, kegiatan guru yaitu :

- a) Mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti proses belajar.
- b) Memberikan appersepsi berupa pengaitan materi sebelumnya dengan materi selanjutnya.
- c) Menuliskan topik dan menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai;

2) Tahap Inti

Pada tahap inti kegiatan guru yaitu :

- a) Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok.
- b) Guru menyiapkan media yang akan digunakan.
- c) Guru menjelaskan tentang aturan permainan tradisional lima dasar.
- d) Guru mengarahkan siswa untuk memberikan pendapat tentang gambar yang ditampilkan.

- e) Siswa melakukan diskusi kecil untuk merumuskan permasalahan sesuai dengan gambar dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar.
- f) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berdiskusi sesuai dengan permasalahan yang telah ditentukan.
- g) Guru menunjuk salah satu perwakilan kelompok untuk menjelaskan permasalahan yang telah ditemui.
- h) Guru membimbing siswa dalam memberikan jawaban dan memberikan penguatan.
- i) Menarik kesimpulan dari hasil diskusi.

3) Tahap Penutup

Pada tahap penutup yaitu :

- a) Guru memberikan tes hasil belajar siklus II;
- b) Menarik kesimpulan dari materi yang telah diajarkan.

c. Tahap observasi

- 1) Hasil observasi guru siklus II dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar.

Observasi guru dan siswa ini dilakukan oleh 2 orang pengamat selama proses belajar mengajar berlangsung dievaluasi dengan lembar observasi. Dari hasil observasi tersebut, diperoleh gambaran berhasil atau tidaknya tujuan yang hendak dicapai dengan menggunakan permainan.

Tabel 4.18

**Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pada Penerapan Permainan
Tradisional Lima Dasar**

Deskripsi Data Hasil Pengamatan	Pengamat I	Pengamat II
Jumlah	42	44
Rata-rata skor	43	
Kriteria	Baik	

Keterangan:

1. 15-24 : Kurang
2. 25-34 : Cukup
3. 35-45 : Baik

Jadi, rata-rata siklus II adalah (43) yang termasuk kategori baik. Pada siklus II guru telah mampu memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I walaupun tidak secara menyeluruh.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa pada siklus II juga telah berhasil mengurangi kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I.

Tabel 4.19

**Hasil pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pada Penerapan Permainan
Tradisional Lima Dasar**

Deskripsi Data Hasil Pengamatan	Pengamat I	Pengamat II
Jumlah	40	42
Rata-rata skor	41	
Kriteria	Baik	

Keterangan:

1. 15-24 : Kurang
2. 25-34 : Cukup
3. 35-45 : Baik

Jadi, rata-rata siklus II adalah (41) yang termasuk kategori baik. Pada siklus II guru telah mampu memperbaiki kelemahan-kelemahan pada siklus I dapat dilihat siswa lebih bisa mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan baik, walaupun masih ada siswa kurang mengikuti kegiatan dan masih ada sebagian siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

3) Hasil tes siklus II dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar

Untuk melihat hasil tes siswa dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. 20

Hasil Tes Belajar Aktif Siswa Kelas IV Siklus II pada Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar

NO	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				Nilai Siklus II
		Terlibat Aktif (25%)	Bertanya (25%)	Mengajukan pendapat (25%)	Ketepatan Menjawab (25%)	
1.	Ahmad Alvin Julbiantara	20	25	20	15	80
2.	Aldo Apriansyah	15	13	25	15	68
3.	Andre Yanto	13	16	12	20	63
4.	Azizah Fauziah	20	20	20	20	80
5.	Candra Mustika	25	23	15	17	80
6.	Cinta Dinda Laura	10	18	20	20	68
7.	Febri Ade Pio	25	25	25	22	87
8.	Idelva Agustiani	25	20	20	25	90
9.	Khanza Monika	10	15	20	25	70
10.	Mike Julita	15	15	15	19	64
11.	Mona Hartati	25	20	25	25	90
12.	M. Raihan Annur	15	15	12	20	63
13.	Muslihan	20	14	20	23	76
14.	Rames Saputra	25	15	20	20	80
15.	Santri Manda Sari	20	16	10	23	69
16.	Tiara Apriliansi	14	16	20	20	70
	Jumlah					1203
	Rata-rata					75,1
	Ketuntasan Belajar					81,25%

d. Tahap Refleksi

Setelah melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar, pada akhir siklus II diadakan refleksi terhadap hasil-hasil yang telah diperoleh dari lembar observasi guru maupun dari observasi siswa pada siklus II.

- 1) Refleksi observasi aktivitas guru siklus II dengan menerapkan permainan tradisional lima dasar

Dari data yang diperoleh dari 2 orang pengamat terhadap aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata observasi guru siklus II adalah (43) yang termasuk kriteria baik. Pada siklus II ini walaupun guru sudah secara keseluruhan baik dalam proses pembelajaran namun masih ada aspek yang dinilai pengamat termasuk kriteria cukup yaitu aspek kurang dalam memberikan motivasi pada awal pembelajaran sehingga pada awal pembelajaran terkesan kaku. Namun Secara umum, guru telah melakukan perbaikan secara baik pada siklus II sehingga banyak aspek yang termasuk kriteria baik pada siklus II.

- 2) Refleksi observasi aktivitas siswa siklus II dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar.

Dari data yang diperoleh dari 2 orang pengamat terhadap observasi aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata observasi siswa pada siklus II adalah (41) atau termasuk kriteria baik. Akan tetapi dari hasil

observasi tersebut masih ada kekurangan, yaitu Rasa percaya diri siswa yang kurang membuat mereka kurang percaya diri ketika mereka menyampaikan pendapat sehingga sebagian siswa terkesan tidak begitu aktif dalam pembelajaran.

▪ **Penerapan Model Pembelajaran *Probing Prompting*.**

a. Tahap perencanaan

Tahap pelaksanaan melakukan kegiatan tahap perencanaan atau persiapan pengajaran, antara lain:

- 1) Membuat rencana pembelajaran pada siklus II dengan model pembelajaran *probing prompting*.
- 2) Membuat rencana pembelajaran yang meliputi tahap pendahuluan, inti, dan penutup.
- 3) Membuat lembar observasi guru untuk mengetahui aktivitas guru.
- 4) Membuat lembar observasi siswa yang digunakan untuk mengetahui interaksi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 5) Merumuskan dan membuat alat evaluasi untuk mengukur kemajuan siswa terhadap penguasaan dan pemahaman materi. Alat evaluasi ini berupa tes hasil belajar siswa.
- 6) Menetapkan pengamat yaitu pengamat I dan pengamat II.

b. Tahap Pelaksanaan

Pembelajaran berlangsung dalam satu kali pertemuan pada hari Sabtu 4 agustus 2018 pada jam 1-2. Pelaksanaan tindakan telah dilakukan dengan rencana pembelajaran yang sudah dipersiapkan pada tahap perencanaan. Pelaksanaan pembelajaran ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap pendahuluan, inti, dan penutup.

1) Tahap Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan, kegiatan guru yaitu :

- a. Mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti proses belajar.
- b. Memberikan appersepsi berupa pengaitan materi sebelumnya dengan materi selanjutnya.
- c. Menuliskan topik dan menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai;

2) Tahap Inti

Pada tahap inti kegiatan guru yaitu :

- a. Menjelaskan materi pelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Guru berupaya melibatkan siswa secara aktif dengan mendorong siswa untuk bertanya.
- b. Membahas dan menggali materi dengan memberikan beberapa pertanyaan terbuka dengan siswa mengenai materi yang disampaikan.

- c. Menerapkan model pembelajaran *probing prompting* pada kegiatan belajar mengajar.
- d. Mengarahkan dan menggali pengetahuan siswa dalam proses penerapan model pembelajaran *probing prompting*.
- e. Memberikan penguatan berupa penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- f. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kembali bahasan yang baru dipelajari.
- g. Membimbing siswa dalam belajar.
- h. Menarik kesimpulan dari hasil diskusi.

3) Tahap Penutup

Pada tahap penutup yaitu :

- a. Guru memberikan tes hasil belajar siklus II;
- b. Menarik kesimpulan dari materi yang telah diajarkan.

c. Tahap Observasi

- 1) Hasil observasi guru siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting*.

Observasi guru dan siswa ini dilakukan oleh 2 orang pengamat selama proses belajar mengajar berlangsung dievaluasi dengan lembar observasi. Dari

hasil observasi tersebut, diperoleh gambaran berhasil atau tidaknya tujuan yang hendak dicapai dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting*.

Tabel 4.21

Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus II Pada Penerapan Model Pembelajaran

Probing Prompting.

Deskripsi Data Hasil Pengamatan	Pengamat I	Pengamat II
Jumlah	36	38
Rata-rata skor	37	
Kriteria	Baik	

Keterangan:

1. 15-24 : Kurang
2. 25-34 : Cukup
3. 35-45 : Baik

Jadi, rata-rata siklus II adalah (37) yang termasuk kategori baik. Pada siklus II guru telah mampu memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I walaupun tidak secara menyeluruh.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting*.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa pada siklus II juga telah berhasil mengurangi kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I.

Tabel 4.22

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting*.

Deskripsi Data Hasil Pengamatan	Pengamat I	Pengamat II
Jumlah	38	44
Rata-rata skor	41	
Kriteria	Baik	

Keterangan:

1. 15-24 : Kurang
2. 25-34 : Cukup
3. 35-45 : Baik

Jadi, rata-rata siklus II adalah (41) yang termasuk kategori baik. Pada siklus II guru telah mampu memperbaiki kelemahan-kelemahan pada siklus I dapat dilihat siswa lebih bisa mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan baik, walaupun masih ada siswa kurang mengikuti kegiatan dan masih ada sebagian siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

3) Hasil tes siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting*.

Untuk melihat hasil tes siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 23

**Hasil Tes Belajar Siswa Kelas IV Siklus II dengan Menggunakan Model
Pembelajaran *Probing Prompting*.**

NO	Nama Siswa	Aspek yang dinilai				Nilai Siklus II
		Terlibat Aktif (25%)	Bertanya (25%)	Mengajukan pendapat (25%)	Ketepatan Menjawab (25%)	
1.	Ahmad Alvin Julbiantara	20	20	20	20	80
2.	Aldo Apriansyah	15	15	16	15	64
3.	Andre Yanto	15	10	15	20	70
4.	Azizah Fauziah	15	20	15	20	70
5.	Candra Mustika	25	23	15	17	80
6.	Cinta Dinda Laura	12	10	20	20	62
7.	Febri Ade Pio	25	25	25	22	87
8.	Idelva Agustiani	25	25	20	25	95
9.	Khanza Monika	13	15	10	25	63
10.	Mike Julita	11	15	15	19	60
11.	Mona Hartati	12	22	25	25	82
12.	M. Raihan Annur	15	15	18	20	68
13.	Muslihan	20	14	20	23	76
14.	Rames Saputra	20	20	20	20	80
15.	Santri Manda Sari	20	20	10	15	70
16.	Tiara Apriliansi	14	16	20	25	75
	Jumlah					1182
	Rata-rata					73,8
	Ketuntasan Belajar					75%

d. Tahap Refleksi

Setelah melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting* melalui permainan tradisional lima dasar, pada akhir siklus II diadakan refleksi terhadap hasil-hasil yang telah diperoleh dari lembar observasi guru maupun dari observasi siswa pada siklus II.

1) Refleksi observasi aktivitas guru siklus II

Dari data yang diperoleh dari 2 orang pengamat terhadap aktivitas guru diperoleh nilai rata-rata observasi guru siklus II adalah (43) yang termasuk kriteria baik. Pada siklus II ini walaupun guru sudah secara keseluruhan baik dalam proses pembelajaran namun masih ada aspek yang dinilai pengamat termasuk kriteria cukup yaitu aspek kurang dalam memberikan motivasi pada awal pembelajaran sehingga pada awal pembelajaran terkesan kaku. Namun Secara umum, guru telah melakukan perbaikan secara baik pada siklus II sehingga banyak aspek yang termasuk kriteria baik pada siklus II.

2) Refleksi observasi aktivitas siswa siklus II

Dari data yang diperoleh dari 2 orang pengamat terhadap observasi aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata observasi siswa pada siklus II adalah (41) atau termasuk kriteria baik. Akan tetapi dari hasil observasi tersebut masih ada kekurangan, yaitu Rasa percaya diri siswa

yang kurang membuat mereka kurang percaya diri ketika mereka menyampaikan pendapat sehingga sebagian siswa terkesan tidak begitu aktif dalam pembelajaran.

3) Hasil Observasi guru siklus I pada permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*.

Untuk melihat hasil observasi guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.24

Hasil pengamat aktivitas guru siklus II permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*

No	Pengamat	Permainan tradisional lima dasar	Model pembelajaran <i>probing prompting</i>
1	Pengamat I	42	36
2	Pengamat II	44	38
Jumlah		43	37
		80	
Rata-rata Skor		40	
Kategori		Baik	

Keterangan:

1. 15-24 : Kurang

2. 25-34 : Cukup

3. 35-45 : Baik

Dari tabel hasil observasi aktivitas guru siklus I permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*, aktivitas yang dilakukan guru selama kegiatan pembelajaran mendapat nilai rata-rata 40 dengan kategori Baik (B).

4) Hasil Observasi Siswa siklus II pada permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*.

Untuk melihat hasil observasi siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.25

Hasil pengamat aktivitas siswa siklus II permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*

No	Pengamat	Permainan tradisional lima dasar	Model pembelajaran <i>probing prompting</i>
1	Pengamat I	40	38
2	Pengamat II	42	44
Jumlah		41	41
		82	

Rata-rata	41
Kategori	Baik

Keterangan:

- 1. 15-24 : Kurang
- 2. 25-34 : Cukup
- 3. 35-45 : Baik

Dari tabel hasil observasi aktivitas siswa siklus I permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*, aktivitas yang dilakukan siswa kegiatan pembelajaran mendapat nilai rata-rata 41 dengan kategori Baik (B).

Tabel 4.26

Hasil Belajar Siswa Siklus II Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar Dan Model Pembelajaran *Pobing Prompting*.

NO	Nama Siswa	Siklus II Permainan Tradisional Lima Dasar	Siklus II Model pembelajaran <i>Probing Prompting</i>	Nilai Rata-rata Siklus II
1.	Ahmad Alvin Julbiantara	80	80	80
2.	Aldo Apriansyah	68	60	64
3.	Andre Yanto	63	70	66,5
4.	Azizah Fauziah	80	70	75

5.	Candra Mustika	80	80	80
6.	Cinta Dinda Laura	68	62	65
7.	Febri Adi Pio	87	87	87
8.	Idelva Agustina	90	95	92,5
9.	Khanza Monika	70	63	66,5
10.	Mike Julita	64	60	62
11.	Mona Hartati	90	82	86
12.	M. Raihan Annur	63	68	65,5
13.	Muslihan	76	76	76
14.	Rames Saputra	80	80	80
15.	Santri Manda Sari	69	70	69,5
16.	Tiara Apriliansi	70	75	72,5
	Jumlah			1188
	Rata-rata			74,25
	Ketuntasan Belajar			87,5%

Dari hasil tes siklus II menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai terendah 2 orang yang mendapat nilai tertinggi 14 orang dengan nilai rata-rata 74,25 dan persentase belajar 87,5% pada siklus II ini siswa sudah memenuhi KKM 65.

c. Bagaimana Hasil Belajar Siswa Setelah Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran *Probing Prompting* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 15 Rejang Lebong.

Setelah dilaksanakannya siklus I dan II dengan menerapkan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* dapat dilihat dari hasil pengamat aktivitas guru maupun siswa dan nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkatkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan KKM yang telah ditetapkan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4.27

Perbandingan Hasil pengamat aktivitas guru siklus I dan Siklus II pada permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*

No	Pengamat	Siklus I		Siklus II	
		Permainan tradisional lima dasar	Model <i>probing prompting</i>	Permainan tradisional lima dasar	Model <i>probing prompting</i>
1	Pengamat I	32	28	42	36
2	Pengamat II	34	30	44	38
Jumlah		33	29	43	37
		61		80	
Rata-rata		30,5		40	
Kategori		Cukup		Baik	

Keterangan:

1. 15-24 : Kurang
2. 25-34 : Cukup
3. 35-45 : Baik

Dari tabel hasil observasi aktivitas guru pada siklus I mendapat nilai rata-rata 30,5 dengan kategori cukup (C) setelah dilakukan perbaikan-perbaikan atas

kekurangan pada siklus I, pada siklus II hasil aktivitas guru terjadi peningkatan dimana mendapat nilai rata-rata 40 dengan katagori baik (B).

Tabel 4.28

Perbandingan Hasil pengamat aktivitas siswa siklus I dan II pada permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*

No	Pengamat	Siklus I		Siklus II	
		Permainan tradisional lima dasar	Model <i>probing prompting</i>	Permainan tradisional lima dasar	Model <i>probing prompting</i>
1	Pengamat I	32	29	40	38
2	Pengamat II	35	32	42	44
Jumlah		33,5	30,5	41	41
		64		82	
Rata-rata		32		41	
Kategori		Cukup		Baik	

Keterangan:

1. 15-24 : Kurang
2. 25-34 : Cukup
3. 35-45 : Baik

Dari tabel hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mendapat nilai rata-rata 32 dengan kategori cukup (C) setelah dilakukan perbaikan-perbaikan atas kekurangan pada siklus I, pada siklus II hasil aktivitas siswa terjadi peningkatan dimana mendapat nilai rata-rata 41 dengan katagori baik (B).

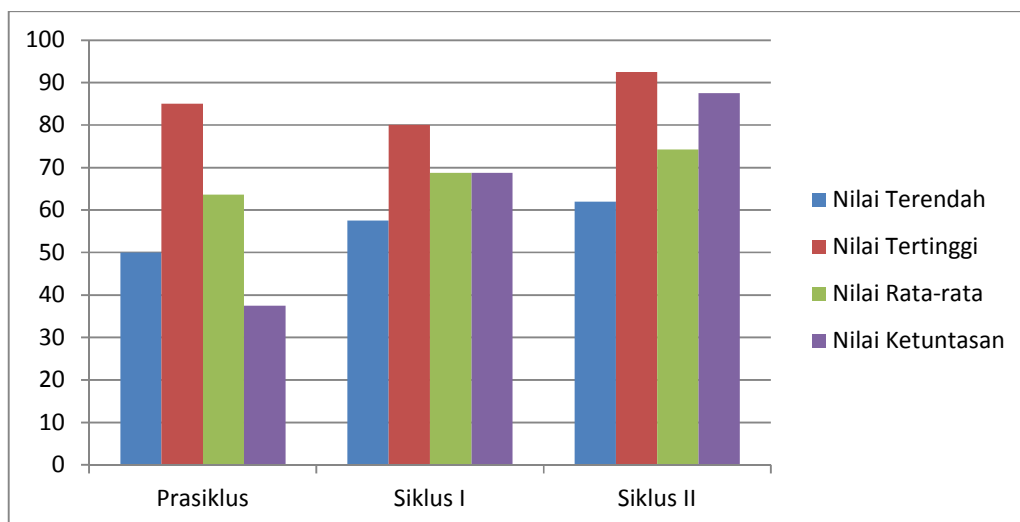
Tabel 4.29

Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

NO	Nama Siswa	KKM	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Ahmad Alvin Julbiantara	65	60	64	80
2.	Aldo Apriansyah		60	63	64
3.	Andre Yanto		60	60	66,5
4.	Azizah Fauziah		65	70	75
5.	Candra Mustika		70	80	80
6.	Cinta Dinda Laura		70	71	64
7.	Febri Adi Pio		58	69	87
8.	Idelva Agustina		60	78,5	92,5
9.	Khanza Monika		85	70	66,5
10.	Mike Julita		65	57,5	62
11.	Mona Hartati		60	73,5	86
12.	M. Raihan Annur		75	63,5	65,5
13.	Muslihan		60	67	76
14.	Rames Saputra		50	65	80
15.	Santri Manda Sari		60	69	69,5
16.	Tiara Apriliansi		60	65	72,5
	Jumlah		1018	1076	1188
	Rata-rata		63,6	68,8	74,25
	Ketuntasan Belajar		37,5	68,75	87,5%

Diagram 4.2

Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II



Keterangan Diagram di atas :

Nilai Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Terendah	50	57,5	62
Tertinggi	85	80	92,5
Rata-Rata	63,6	68,5	74,25
Ketuntasan Belajar (%)	37,5 %	68,75 %	87,5 %

Dari diagram dan tabel di atas dapat terlihat bahwa dari pra siklus ,siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Dimana ketuntasan belajar siswa pada pra siklus hanya 6 siswa (37,5%) yang mendapat nilai di atas KKM ≥ 65 kemudian sedikit meningkat pada siklus I yaitu 11 siswa (68,75%) yang mendapat nilai di atas KKM ≥ 65 dan pada siklus II meningkat menjadi 14 Siswa (87,5%)

yang mendapat nilai di atas KKM ≥ 65 atau pada siklus II ketuntasan belajar siswa telah mencapai 85%. Jadi, dapat disimpulkan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPA secara persiklus meningkat dengan baik.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, hasil akhir dari penelitian yang telah dilaksanakan sebanyak II siklus pada pembelajaran penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dan sifat dan perubahan wujud benda IPA dikelas IV SD Negeri 15 Rejang Lebong, terdapat peningkatan yaitu :

Pada Hasil Observasi adanya peningkatan rata-rata skor pada guru dan siswa dalam proses pembelajaran penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dan sifat dan perubahan wujud benda pada mata IPA dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* maka pembelajaran sudah berjalan dengan baik dari segi aktivitas guru maupun dari segi aktivitas siswa di dalam pembelajaran.

Meningkatnya aktivitas siswa dan guru menyebabkan pembelajaran yang dilakukan sudah berjalan dengan baik. Ini dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan berdasarkan kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I, sehingga aspek-aspek kelemahan tadi diperbaiki pada siklus II sehingga kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dapat tertutupi pada siklus II. Dengan demikian secara umum proses pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik.

Kemudian hasil pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* pada siklus I dengan nilai rata-rata 68,5 dan presentase ketuntasan belajar secara klasikal 68,75 %. Ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus I belum tuntas. Setelah dilakukan refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal, yaitu dengan nilai rata-rata 74,25 dan presentasi ketuntasan belajar secara klasikal adalah 87,5 % Ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II sudah tuntas karena sesuai dengan sistem penilain pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa proses pembelajaran di kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila 85 % siswa mendapat nilai ≥ 65 batas nilai KKM yang telah ditentukan.

Peningkatan hasil pembelajaran tersebut terjadi karena pada proses pembelajaran di siklus II mengacu pada refleksi proses pembelajaran di siklus I. Kelemahan dan kekurangan pembelajaran yang ditemui pada siklus I diperbaiki pada proses pembelajaran siklus II sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan.

Dalam hal ini proses pembelajaran yang telah dilakukan yaitu pengolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dan sifat dan perubahan wujud benda dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting*, dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu nilai ketuntasan

pembelajaran dapat dicapai (presentase ketuntasan pembelajaran mengalami peningkatan). Artinya proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selanjutnya, ketuntasan belajar secara klasikal pada tindakan siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 68,75 % dengan nilai rata-rata 68,5. Pada tahap ini ketuntasan siswa masih kurang karena kurang dari 85% dari keseluruhan siswa belum tuntas. Berdasarkan kekurangan yang masih terdapat pada siklus I, maka dilanjutkan siklus II dengan memperbaiki kekurangan yang terdapat disiklus I. Setelah dilakukan perancangan, tindakan, observasi, dan refleksi pada siklus II ternyata ketuntasan belajar siswa mencapai 87,5 % dengan nilai rata-rata 74,25. Hal ini meningkat bila dibandingkan dengan ketuntasan yang terjadi pada siklus I.

Peningkatan yang didapatkan sudah mencapai tingkat ketuntasan belajar klasikal, karena sesuai sistem penilaian pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa proses pembelajaran di kelas dikatakan tuntas apabila ketuntasan belajar klasikal mencapai 85 % siswa mendapatkan nilai ≥ 65 batas KKM yang telah ditentukan. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukan bahwa proses belajar pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional lima dasar dan model

pembelajaran *probing prompting* dalam proses pembelajaran IPA mempunyai pengaruh yang positif yaitu meningkatnya hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat kesimpulan :

1. Nilai rata-rata tes hasil belajar siswa sebelum menggunakan permainan tradisional lima dasar (Pra Siklus) kelas IV SDN 15 Rejang Lebong yakni rata-rata nilai siswa 63,6 dengan hasil nilai persentase ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 37,5 %. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum menggunakan permainan tradisional lima dasar masih sangat rendah.
2. Pada proses penerapan permainan tradisional lima dasar adanya peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar, hal ini dapat terlihat dari lembar observasi siswa dan guru. Peningkatan siswa saat belajar pada lembar observasi aktivitas siswa dapat dilihat dari hasil rata-rata untuk siklus I adalah 33,5 kategori cukup, dari hasil rata-rata untuk siklus II adalah 41 kategori baik, Sedangkan peningkatan guru saat mengajar pada lembar observasi aktivitas guru, pada siklus I dengan rata-rata adalah 33 kategori cukup, pada siklus II dengan rata-rata adalah 43 kategori baik. Dari semakin baiknya penerapan permainan tradisional lima dasar dalam proses belajar mengajar dari siklus I dan II hal ini berpengaruh pada meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran yang berdampak pada meningkat pula hasil belajar siswa pada siklus I dan II.

3. Pada hasil belajar siswa setelah penerapan permainan tradisional lima dasar dapat di katakan meningkat, hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes setiap siklus yang meliputi nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa. Meningkatnya hasil belajar siswa ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah 68,8 dan ketuntasan belajar siswa adalah 68,75%, kemudian pada siklus II nilai rata-rata adalah 75,1 dan ketuntasan belajar siswa adalah 81,25%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa permainan tradisional lima dasar telah memberikan kontribusi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 15 Rejang Lebong.
4. Nilai rata-rata tes hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* (Pra Siklus) kelas IV SDN 15 Rejang Lebong yakni rata-rata nilai siswa 63,6 dengan hasil nilai persentase ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 37,5 %. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebelum menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* dasar masih sangat rendah.
5. Pada proses penerapan model pembelajaran *probing prompting* adanya peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar, hal ini dapat terlihat dari lembar observasi siswa dan guru. Peningkatan siswa saat belajar pada lembar observasi aktivitas siswa dapat dilihat dari hasil rata-rata untuk siklus I adalah 30,5 kategori cukup, dari hasil rata-rata untuk siklus II adalah 41 kategori baik, Sedangkan peningkatan guru saat mengajar pada lembar observasi aktivitas guru, pada siklus I dengan rata-rata adalah 29 kategori

cukup, pada siklus II dengan rata-rata adalah 37 kategori baik. Dari semakin baiknya penerapan model pembelajaran *probing prompting* dalam proses belajar mengajar dari siklus I dan II hal ini berpengaruh pada meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran yang berdampak pada meningkat pula hasil belajar siswa pada siklus I dan II.

6. Pada hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *probing prompting* dapat dikatakan meningkat, hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes setiap siklus yang meliputi nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa. Meningkatnya hasil belajar siswa ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas pada siklus I adalah 67,25 dan ketuntasan belajar siswa adalah 68,75%, kemudian pada siklus II nilai rata-rata adalah 73,8 dan ketuntasan belajar siswa adalah 75%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa permainan tradisional lima dasar telah memberikan kontribusi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 15 Rejang Lebong.

B. Saran

Setelah melaksanakan penelitian dengan melihat hasil dari penelitian ini peneliti menyarankan kepada :

1. Kepada guru SDN 15 Rejang Lebong agar mempertimbangkan dalam memilih permainan maupun model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga bisa menciptakan lingkungan yang kondusif,

menyenangkan serta dapat menumbuhkan motivasi siswa saat belajar yang dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa, Seperti permainan tradisional lima dasar dan model pembelajaran *probing prompting* yang sangat efektif bagi siswa.

2. Kepada peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan tetap memperhatikan kendala-kendala yang dialami sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan pelaksanaan penelitian.
3. Kepada pembaca untuk dijadikan khasanah ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Aqib Zainal, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*, Bandung: Yrama Widya, 2009.
- Aqib, Zainal, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*, Bandung; CV. Yrama Widya, 2006.
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung; Alfabeta, 2010.
- Elsa Pudji Setiawati, “*Penyusunan Model*”, Pustaka. Unpad.ac.id, 05 november 2017.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011
- Luvi Wulandari, “*Permainan Tradiional ABC Lima Dasar Di Indonesia*”, diakses pada tanggal 31 Mei 2013 pukul 10.47.
- Montolalu, B EF, dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2005.
- Mulyo, Sukirman Damar, *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press, 2008.
- Nana, Sudjana Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, Yoyakarta : Aswaja Pressindo, 2014
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Surakarta: Pustaka Belajar, 2008.
- Ratnawati, Rini Puspitasari, *Psikologi Pendidikan*, Curup: LP2 STAIN Curup, 2013.
- Sapriati, Amalia, *Pembelajaran IPA di SD* ,Jakarta: Uiversitas Terbuka, 2009.
- Shoimin, Aris, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2014
- Sigit Ade Nugroho, “*ABC Lima Dasar*”, Sabtu 07 Januari 2014 Pukul 04.48.

- Sudijono, Annas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010
- Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Syah, Muhibbin, *Psikologi Belajar*, Cet. III; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004
- Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013
- Widoyoko, Eko Putro, *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014

L

A

M

P

I

R

A

N

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SD Negeri 15 Rejang Lebong
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas / Semester : IV / I
Pokok Bahasan : Sifat dan Perubahan Wujud Benda
Alokasi Waktu : 1 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

- Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan berdasarkan sifatnya

II. Kompetensi Dasar

- Mendeskripsikan terjadinya perubahan wujud cair menjadi padat, padat menjadi cair, cair menjadi gas, gas menjadi cair dan padat menjadi gas

III. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menggambarkan terjadinya perubahan wujud cair menjadi padat, padat menjadi cair, cair menjadi gas, gas menjadi cair, dan padat menjadi gas

IV. Indikator

- Melalui pengamatan tentang perubahan wujud benda, siswa dapat menyebutkan macam-macam perubahan wujud benda dengan benar
- Melalui diskusi tentang perubahan wujud benda, siswa dapat memberikan contoh perubahan wujud dengan benar

V. Materi Pembelajaran

- Perubahan Wujud Benda

VI. Langkah-langkah Pembelajaran

▪ *Kegiatan Awal*

- ✓ Mengkondisikan siswa ke situasi belajar yang efektif dengan cara berdoa, mengabsen dan menyuruh siswa mempersiapkan alat-alat tulis
- ✓ Melakukan tanya jawab untuk mengiringi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran,
- ✓ Pertanyaan yang diajukan sebagai berikut :
 1. Apakah nama alat rumah tangga yang dapat mengubah air menjadi es ?
 2. Mengapa mentega berubah menjadi cair saat berada di penggorengan ?
- ✓ Menyampaikan tujuan pembelajaran

▪ *Kegiatan Inti*

- ✓ Siswa mengidentifikasi peristiwa perubahan wujud benda
- ✓ Siswa mengenal peristiwa perubahan wujud benda
- ✓ Melakukan tanya jawab tentang contoh-contoh perubahan wujud benda
- ✓ Siswa mengerjakan soal-soal latihan pada Lembar Kerja Siswa (LKS terlampir)
- ✓ Siswa melaporkan hasil latihannya.
- ✓ Siswa bersama-sama guru membahas hasil latihan.

▪ *Kegiatan Akhir*

- ✓ Menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari
- ✓ Melaksanakan evaluasi akhir
- ✓ Menindaklanjuti pembelajaran dengan cara memberikan pesan moral supaya siswa rajin menghafal di rumah

VII. Metode

- Ceramah
- Tanya jawab

- Diskusi
- Permainan tradisional lima dasar

VIII. Media, Sumber

- Media : Alat-alat disekitar
- Sumber : KTPS IPA Kelas IV, untuk SD/MI, tahun 2006

IX. Evaluasi

- Bentuk Tes : Tertulis, unjuk kerja
- Alat Tes : Butir soal, LKS

Mengetahui
Guru Kelas

Curup,.....,20...
Peneliti

Lela Komaisah, S. Pd
Nip : 19690529 199405 001

Septi Yani
NIM : 14591005

LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk :

Jawablah pertanyaan dibawah ini sesuai dengan pendapat dan pengetahuanmu, dan teman sekelompokmu !

1. Mengapa jika kita ingin membuat mentega cair harus harus memanaskan mentega padat terlebih dahulu ?
2. Mengapa pakaian yang kita pakai terbuat dari kain ?
3. Mengapa pada saat kita menaruh kamper dikamar mandi harus membuka pelastiknya terlebih dahulu ? Jika pelastiknya tidak dibuka apa yang terjadi ?
4. Menurutmu, mengapa penjual es menyimpan esnya didalam sebuah freezer (lemari es) ?
5. Mengapa jika ibu ingin membekukan agar-agar suka disimpan didalam lemari es ?

SILABUS PEMBELAJARAN KELAS IV SIKLUS I

Nama Sekolah : SD Negeri 15 Rejang Lebong

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Program : IV / SD-MI

Semester : 1 (satu)

Standar Kompetensi : 3. Menggolongkan hewan, berdasarkan jenis makanannya

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian			AW	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen		
Mengidentifikasi jenis makanan hewan	Menggolongkan Hewan Berbagai Jenis, Makan Hewan	- Menyebutkan jenis-jenis makanan hewan -Tanya jawab tentang pengelompokan jenis makanan hewan	Mengidentifikasi jenis makanan hewan.	Tes tertulis	Uraian	1.Sebutkan contoh hewan pemakan rumput! 2.sebutkan contoh hewan pemakan hewan! 2.Sebutkan jenis burung pemakan daging!	2 jp	-Buku SAINS SD Kelas IV Penerbit Erlangga -Buku IPA kelas IV penerbit BSE

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian			AW	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen		
2. Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makannya	Menggolongkan Hewan Menggolongkan Hewan -Herbivor -Karnivor -Omnivor	-Berdiskusi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya -Herbivor -Karnivor -Omnivor	- Menggolongkan hewan-hewan yang termasuk pemakan Tumbuhan (herbivora), pemakan daging (karnivora), dan pemakan segala (omnivora).	Tes tertulis	uraian	1.Apa yang dimaksud dengan herbivora ? 2.Apa yang dimaksud dengan karnivora ? 3.Apa yang dimaksud dengan omnivora ?	4 jp	-Buku SAINS SD Kelas IV Penerbit Erlangga -Buku IPA kelas IV penerbit BSE

SILABUS PEMBELAJARAN KELAS IV SIKLUS II

Nama Sekolah : SD Negeri 15 Rejang Lebong

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Program : IV / SD-MI

Semester : 1 (satu)

Standar Kompetensi : 6. Memahami beragam sifat dan perubahan wujud benda serta berbagai cara penggunaan benda berdasarkan sifatnya

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen		
Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu	Benda A.Sifat berbagai wujud benda -Sifat benda padat -Sifat benda cair -Sifat benda gas B.Benda dapat melarutkan benda lain	-Tanya jawab tentang macam-macam wujud benda -Berdiskusi tentang sifat-sifat benda padat,cair,dan gas -Melakukan percobaan bahwa benda padat ada yang dapat larut pada benda lain	- Menunjukkan bukti tentang sifat benda padat, cair dan gas. - Mendeskripsikan benda dapat melarutkan benda lain	Tes tertulis Perbuatan Unjuk kerja	Laporan dan unjuk kerja Uraian	1.Sebutkan contoh benda padat! 2.Apa saja sifat benda cair? 3.Berikan contoh benda padat yang dapat larut pada benda lain!	4 jp	-Buku SAINS SD Kelas IV Penerbit Erlangga -Buku IPA kelas IV penerbit BSE
	C.Perubahan	-Melakukan	-	Tes	Laporan	1.Perubahan	4 jp	-Buku

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen		
Mendeskripsikan terjadinya perubahan wujud cair → padat → cair; cair → gas → cair; padat → gas.	wujud benda -Padat → cair -Cair → padat -Cair → gas -Gas → cair -Padat → gas	percobaan tentang perubahan wujud benda -Diskusi hasil percobaan	Mengidentifikasi perubahan wujud benda yang dapat kembali ke wujud semula. - Menjelaskan faktor yang mempengaruhi perubahan wujud benda beserta contohnya	tertulis Unjuk kerja perbuatan	dan unjuk kerja Isian Uraian	wujud benda dari cair menjadi padat di sebut.... 2.Menyublim adalah.... 3.Jelaskan faktor yang mempengaruhi perubahan wujud benda		SAINS SD Kelas IV Penerbit Erlangga -Buku IPA kelas IV penerbit BSE
Menjelaskan hubungan antara sifat bahan dengan kegunaannya	1. Sifat bahan dan kegunaannya 2. Benda di buat dari berbagai bahan	-Mencari informasi bahan-bahan yang sesuai dengan tujuan tertentu -Tanya jawab tentang sifat bahan dan kegunaannya - Menyebutkan contoh alat	- Mengidentifikasi kesesuaian sifat bahan dengan kegunaannya. - Membandingkan berbagai bahan untuk menentukan bahan yang	Tes tertulis lisan	Uraian	1.Sebutkan alat-alat rumah tangga dari bahan alumunium! 2.Sebutkan sifat plastik! 3.Sebutkan kegunaan kaca dalam kehidupan sehari-hari!	4 jp	-Buku SAINS SD Kelas IV Penerbit Erlangga -Buku IPA kelas IV penerbit BSE

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen		
		rumah tangga yang dikaitkan dengan sifat bahan dan kegunaanya	paling cocok untuk tujuan tertentu. - Mengidentifikasi berbagai alat rumah tangga yang dikaitkan dengan sifat bahan dan kegunaannya.					



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI STAIN CURUP
JURUSAN TARBİYAH PRODI PGMI

I. DR. AK. Gani Kotak POS 108 Telp. (0732) 21010 - 21759 Fax 21010 Curup 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI Kamis JAM 15.30 TANGGAL 30 Nov TAHUN 2017
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

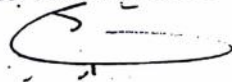
NAMA : Septh Yani
NIM : 14591005
PRODI : PGMI
SEMESTER : VII A
JUDUL PROPOSAL : Hubungan Antara permainan Tradisional ABC Lima Dasar dan model Pembelajaran Probing Prompting terhadap kecerdasan berpikir abstrak siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 18 Rejang Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

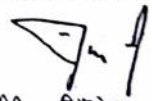
1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Kata ABC dihilangkan pada judul & teori
 - Penelitian televan ditambah
 - b. Definisi operasional ditambah
 - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN SEMESTINYA.

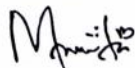
CALON PEMBIMBING I


(M. Taqiguddin, M.Pd.)

CURUP, 30 Nov 2017
CALON PEMBIMBING II


(M. Amin, M.Pd.)

MODERATOR SEMINAR


(Mentara)

Nb. 1. Point 1 - 3, lingkari sesuai dengan kondisi yang sesungguhnya.



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN CURUP)

Jl. Dr. A.K. Gani Karim, Pk. 105 Tlp. 0732 21010 - 21750 Fax 21010 Curup 3919 Email: staincurup@telkom.net

KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) CURUP
Nomor: 1343 /St/024/PP.00.9/12/2017

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN SKRIPSI
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) CURUP

- Wenimbang : 1. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
- Wenang : 2. Bahwa sandi yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
3. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/1/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pendidikan dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
4. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 406 Tahun 2000 tentang Pembukaan Jurusan / Program Studi Baru Pada Perguruan Tinggi di Lingkungan Departemen Agama RI ;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 1 Tahun 2001 Tentang Kewenangan, Satuan Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Agama RI ;
6. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
7. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 31 Tahun 2016 tentang STATUTA STAIN Curup ;
8. Surat Keputusan Menteri Agama RI Nomor B. 11/3/08207/2016 tentang Pengangkatan Ketua STAIN Curup Periode 2016 - 2020 ;

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

Pertama :

1. **M. Taqiyuddin, S.Ag., M.Pd.I** 19750214 199903 1 005
2. **M. Amin, S.Ag., M.Pd** 19690807 200312 1 001

Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Septi Yani
N I M : 14591005

JUDUL SKRIPSI : Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar Dan Model Pembelajaran Probing Prompting Dalam Meningkatkan Kecerdasan Berfikir Aktif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 15 Rejang Lebong.

- Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga : Terjadi perubahan Pembimbing Nama tersebut di atas, Karena yang bersangkutan tidak lulus dan telah melakukan perbaikan skripsi ;
- Keempat : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Kelima : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Keenam : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Ketujuh : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh STAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal, 22 Desember 2017

Ketua STAIN Curup
Wakil Ketua



Tembusan :

1. Pembimbing I dan II;
2. Bendahara STAIN Curup;
3. Kasubbag AK;
4. Kepala Perpustakaan STAIN;
5. Mahasiswa yang bersangkutan;
6. Arsip/Jurusan Tarbiyah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

nomor : 460 /In.34/PP.00.9/07/2018
lampiran : Proposal Dan Instrumen
tanggal : Rekomendasi Izin Penelitian

11 Juli 2018

Kepada Yth.
Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Kab. Rejang Lebong
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Dalam rangka penyusunan skripsi S.I pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Curup:

Nama : **Septi Yani**
NIM : **14591005**
Jurusan/Prodi : **Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
Judul Skripsi : **Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran Probing Prompting Dalam Meningkatkan Kecerdasan Berpikir Aktif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 15 Rejang Lebong.**
Waktu Penelitian : **11 Juli s.d 11 Oktober 2018**
Tempat Penelitian : **SD Negeri 15 Kab. Rejang Lebong**

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terima kasih.

a.n Rektor

Kabag AUAK, *M*



Benny Gustawan, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19680811 199103 1 004



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Jalan S.Sukowati No.55 Curup Kode Pos 39114
Telp.(0732) 21457 Fax.(0732) 23942
Email : Dikbud.Rejang.Lebong@gmail.com

REKOMENDASI

Nomor : 000/ K19 /Set.3.Dikbud/2018

TENTANG PELAKSANAAN PENELITIAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor : 64 Tahun 2011 Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian dan menindaklanjuti Surat dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor : 780/ln.34/PP.00.9/07/2018 tanggal 11 Juli 2018 Perihal Rekomendasi Izin Penelitian atas nama :

Nama	: Septi Yani
NIM	: 14591005
Jurusan / Prodi	: Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Tempat Penelitian	: SD Negeri 15 Kab.Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 11 Juli 2018 s.d 11 Oktober 2018
Judul Skripsi	: "Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar dan Model Pembelajaran Probing Prompting Dalam Meningkatkan Kecerdasan Berfikir Aktif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 15 Rejang Lebong ."

Pada prinsipnya kami tidak keberatan diadakan, ya penelitian yang dimaksud dengan catatan / ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan penelitian harus melapor kepada Kepala Sekolah ditempat yang dimaksud
2. Penelitian tidak boleh menyimpang dari proposal penelitian
3. Harus mentaati semua ketentuan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku
4. Selesai melakukan penelitian agar melaporkan hasil kegiatan kepada Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Rejang Lebong
5. Rekomendasi ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila pemegang surat rekomendasi ini tidak mentaati ketentuan sebagaimana tersebut diatas
6. Rekomendasi ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demikian Surat Rekomendasi/Persetujuan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 17 Juli 2018

Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan
Kabupaten Rejang Lebong



TARSISIUS SAMUJI, S.Pd
Pembina Tk.I/IV.b
NIP.19591111 198403 1 008

Tembusan disampaikan kepada :

1. Yth.Bupati Rejang Lebong
2. Yth Ketua Jurusan IAIN Curup
3. Yth.Ka.SD Negeri 15 Kab.Rejang Lebong
4. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 15 REJANG LEBONG
Alamat: Jl. Dusun Sawah Kecamatan Curup Utara 39151



SURAT KETERANGAN

NO. 421.2/ 112 /KP/SDN.15 RL/DIKBUD/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN 15 Rejang Lebong. Berdasarkan Surat Pembantu Ketua I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor.781/In.34/PP.00.9/07/2018 tanggal 11 Juli 2018 dan Surat Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Rejang Lebong Nomor 000/1580/set.3 Dikbud/2018 dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Septi Yani
Nim : 14591005
Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Pekerjaan : Mahasiswa IAIN

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian (Pengambilan Data) pada SDN 15 Rejang Lebong sejak tanggal 11 Juli 2018 s/d 11 Oktober 2018.

Pengambilan data Penelitian ini dilakukan dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul "*Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar Dan Model Pembelajaran Probing Promting Dalam Meningkatkan Kecerdasan Berfikir Aktif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 15 Rejang Lebong*"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup Utara,

2018

Kepala Sekolah
SD Negeri 15 Rejang Lebong





KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : SEPTI YANI
NIM : 14521005
JURUSAN/PRODI : TARBIYAH / PENDIDIKAN GURU MADRASAH NISWANIYAH
PEMBIMBING I : M. Taqiyuddin, S. Ag., M. Pd.
PEMBIMBING II : M. Amin, S. Ag., M. Pd.
JUDUL SKRIPSI : Penerapan Permainan Tradisional lima Datar dan Model Pembelajaran Probing Prompting dalam Meningkatkan Kecondaan Berpikir Aktif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 15 Rejang Lebong

* Kartu konsultasi ini harus dilawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;

* Diwajibkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;

* Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diujikan di hadapan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing di lakukan paling lambat sebelum ujian skripsi



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : SEPTI YANI
NIM : 14521005
JURUSAN/PRODI : TARBIYAH / PENDIDIKAN GURU MADRASAH NISWANIYAH
PEMBIMBING I : M. Taqiyuddin, S. Ag., M. Pd.
PEMBIMBING II : M. Amin, S. Ag., M. Pd.
JUDUL SKRIPSI : Penerapan Permainan Tradisional lima Datar dan Model Pembelajaran Probing Prompting dalam Meningkatkan Kecondaan Berpikir Aktif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 15 Rejang Lebong

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi STAIN Curup.

Pembimbing I,

M. Taqiyuddin, S. Ag., M. Pd.
NIP. 19750214 199303 1 005

Pembimbing II,

M. Amin, S. Ag., M. Pd.
NIP. 19690807 200312 1 001



No.	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1.	21/05/08	Penelitian tentang pengaruh dari paparan		
2.		Belas I-8 II		
3.		Penelitian Belas I & II		
4.		Belas I & II		
5.		Penelitian Belas I & II dan Belas I		
6.		Ace-Suble-Suble		
7.				
8.				



No.	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1.	13/01/08	- metodologi penelitian - dg. PTK - Teori & Model - Penyelesaian & hasil penelitian		
2.	25/04/08	- Buat RPP		
3.	14/05/08	- Acc. Penelitian & lapangan		
4.	09/06/08	- Analisis & pembahasan - Silabus & materi ajar - model pembelajaran		
5.	29/06/08	- Buat tabel (Silabus) - Observasi & wawancara		
6.	14/07/08	- Pengisian buku		
7.	06/08/08	- Acc. Suble-Suble		
8.				







RIWAYAT HIDUP



SEPTI YANI, 14 SEPTEMBER 1995

Lahir di Gunung Kembang, Kec.Manna, Kab. Bengkulu Selatan, Provinsi Bengkulu. Putri Pertama dari pasangan Bapak Edi Irianto dan Ibu Elya Kusuma, yang terdiri dari dua bersaudara, Adek Sahrul Gunawan. Peneliti menyelesaikan di Sekolah Dasar di SD Negeri 05 Ujung Tanjung 1, Kec. Lebong Sakti, Kab. Lebong, selesai tahun 2007. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 01 Bingin Kuning selesai tahun 2010, kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 01 Lebong Sakti Jurusan IPS, selesai tahun 2013. Pada tahun 2014 melanjutkan ke Stain Curup mengambil Jurusan Tarbiyah Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan menyelesaikan studi tahun 2018 dengan judul skripsi. "Penerapan Permainan Tradisional Lima Dasar Dan Model Pembelajaran *Probing Prompting* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 15 Rejang Lebong".