
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI PESERTA DIDIK KELAS XI IPS 1 MELALUI METODE PERMAINAN MENCARI PASANGAN PADA MATERI PERSEBARAN FAUNA DI SMA NEGERI 1 IDI RAYEUK

Henni Mahera Siregar, S.Pd, M.Pd.

Guru SMA Negeri 1 Idi Rayeuk Kabupaten Aceh Timur
Hennimaherasiregar76@gmail.com

ABSTRAK

Pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dapat dimulai dengan menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik kelas XI IS.1 SMA Negeri 1 Idi melalui penggunaan metode permainan mencari pasangan pada materi persebaran fauna. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SMA Negeri 1 Idi. Subyek pada penelitian ini adalah Peserta didik kelas XI IS.1 yang berjumlah 31 orang. Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik, sebagai subjek penelitian. Data yang dikumpulkan dari peserta didik meliputi data hasil tes tertulis. Indikator keberhasilan penelitian adalah Peserta didik mencapai tuntas belajar kognitif apabila Peserta didik mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau tujuan pembelajaran minimal 76 dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas diperoleh dari jumlah Peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal nilai 76 sekurang-kurangnya 75% dari jumlah Peserta didik yang mengikuti tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. Penggunaan metode permainan mencari pasangan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar, peranan guru yang selama ini dominan di dalam kelas dapat dikurangi. Guru menjadi fasilitator, motivator, mediator dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian bahwa aktivitas peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan media gambar meningkat dari siklus I (59,7%) dan pada siklus II (83,3%). 2. Pada saat pembelajaran geografi menggunakan metode permainan mencari pasangan peserta didik menjadi lebih semangat dalam pembelajaran dan pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Hal ini ditandai dengan peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik pada kondisi awal adalah 58,6 menjadi 60,1 pada siklus I dan 79,4 pada siklus II. 3. Peningkatan hasil belajar geografi juga dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang tuntas pada kondisi awal sebanyak 7 peserta didik (22,6%) menjadi 15 orang (48,4%) pada siklus I hasil ini belum mencapai indikator ketercapaian yang ditentukan peneliti sehingga dilanjutkan pada siklus II. Pada akhir siklus II menjadi 25 (80,64%). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan mencari pasangan pada materi persebaran fauna dapat meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik kelas XI IS.1 SMA Negeri 1 Idi.

Kata kunci: Geografi, Metode Permainan Mencari Pasangan, Persebaran Fauna

Latar Belakang

Terdapat beberapa hal yang sangat penting berkaitan dengan konsep pendidikan menurut undang-undang tersebut; pertama,

pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana. Kedua, proses pendidikan itu diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk

membentuk manusia yang berkembang seutuhnya. Ketiga, suasana belajar dan pembelajaran itu diarahkan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya, ini berarti proses pendidikan itu harus berorientasi kepada Peserta didik (student active learning). Keempat, akhir dari proses pendidikan adalah kemampuan Peserta didik, proses pendidikan berujung kepada pembentukan sikap, pengembangan, kecerdasan atau intelektual serta pengembangan ketrampilan anak sesuai dengan kebutuhan. Aspek sikap, kecerdasan dan ketrampilan menjadi arah dan tujuan pendidikan yang harus diupayakan (Sanjaya 2007).

Selanjutnya Sanjaya (2007) menyatakan bahwa salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita saat ini adalah masalah lamaahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir, proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan menghafal informasi; otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003)

Tujuan belajar yang utama ialah apa yang dipelajari berguna dikemudian hari. Mager (1962) dalam Davies (1991) menyatakan tujuannya adalah adanya perubahan yang diharapkan pada diri Peserta didik, akan menjadi apa peserta didik bila mereka telah menyelesaikan dan berhasil dalam suatu pengalaman belajar. Pernyataan tersebut adalah suatu deskripsi tentang pola tingkah laku (perbuatan) yang diinginkan dapat dilakukan oleh peserta didik.

Setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang sesuai adalah menggali potensi anak untuk selalu kreatif dan berkembang. Untuk pencapaian kompetensi perlu dikembangkan strategi, pendekatan dan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Peserta didik perlu mendapatkan pengalaman yang bermakna, tahan lama serta bukan merupakan suatu yang verbalisme. Untuk itu pengalaman belajar harus dilakukan dengan metode yang bervariasi, aktif serta menyenangkan. Selanjutnya pengalaman belajar hendaknya juga memuat kecakapan hidup (lifskill) yang harus dimiliki oleh peserta didik. Kecakapan hidup merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problem hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan dan mampu mengatasinya (Depdiknas, 2007).

Lozanov (1978) dalam DePorter (2000) menyatakan bahwa peran guru sangat menentukan kesuksesan peserta didik, pengaruh guru sangatlah jelas, menjadi faktor penting dalam lingkungan belajar dan kehidupan Peserta didik. Peran guru bukan sekedar pemberi ilmu pengetahuan tapi guru adalah rekan belajar, model, pembimbing, fasilitator.

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem, dengan demikian pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dapat dimulai dengan menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi proses pembelajaran. Namun demikian komponen yang selama ini dianggap sangat mempengaruhi proses pembelajaran adalah komponen guru. Bagaimanapun bagus dan idealnya suatu rumusan kompetensi, pada akhirnya keberhasilan sangat tergantung kepada pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hal ini memang wajar, sebab guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan Peserta didik sebagai subjek dan objek belajar. Bagaimanapun bagus dan idealnya

kurikulum pendidikan, bagaimanapun lengkapnya sarana dan prasarana pendidikan, tanpa diimbangi dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikannya maka semuanya akan kurang bermakna.

Kondisi saat ini, sekolah dianggap suatu aktifitas yang menyenangkan justru di luar jam pelajaran. Alasan utama Peserta didik tidak mendengarkan atau tidak menyukai guru mereka adalah ada jurang antara dunia guru dan dunia Peserta didik sehingga Peserta didik tidak dapat memahami manfaat belajar, tanpa merasakan manfaatnya Peserta didik tidak akan berminat. Jika tidak ada keikutsertaan emosional maka tidak akan ada belajar (DePorter, 2000).

Pada saat peserta didik merasa membutuhkan (need) maka peserta didik itu akan bergerak dengan sendirinya untuk memenuhi kebutuhannya, oleh karena itu guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman belajar dan materi belajar bagi kehidupan peserta didik, dengan demikian Peserta didik akan belajar bukan hanya untuk memperoleh nilai atau pujian akan tetapi didorong oleh keinginannya untuk memenuhi kebutuhan (Sanjaya, 2007).

Saat kebutuhannya tidak terpenuhi di dalam kelas karena kondisi kelas yang membosankan, guru mendominasi kelas melalui metode ceramah, peserta didik tidak dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. Joan Freeman dan Utami Munandar (2001) mengemukakan pandangan beberapa ahli psikologis dan sosiologi bahwa Melalui kegiatan bermain, anak memuaskan keinginan-keinginan yang terpendam atau tertekan Dengan bermain anak seperti mencari kompensasi untuk apa yang tidak ia peroleh di dunia nyata, untuk keinginan-keinginan tidak mendapat pemuasan (Mazab Psikoanalisis).

Gajala peserta didik bermain saat guru menyampaikan pelajaran, ini merupakan gejala umum dari hail proses pendidikan kita. Pendidikan di sekolah terlalu menjejali

otak anak dengan berbagai bahan ajar yang harus dihafal. Pendidikan kita tidak diarahkan untuk membangun dan mengembangkan karakter serta potensi yang dimilikinya, dengan kata lain, proses pendidikan kita tidak pernah diarahkan membentuk manusia yang cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta tidak diarahkan untuk membentuk manusia yang kreatif dan inovatif.

Guru juga harus tahu bahwa kemampuan mengingat siswa adakalanya terbatas karena perhatian siswa yang kurang terhadap hal-hal tertentu. Sehingga ada kalanya mereka bosan dengan situasi yang mengharuskan mereka harus menghafal berbagai bahan ajar ayng diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian tersebut maka seorang guru harus membawa peserta didik keluar dari kondisi belajar yang membosankan menjadi menyenangkan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan bermain, bermain merupakan hal yang paling disukai peserta didik. Tiap manusia berkembang dalam hidupnya sebagian besar dipengaruhi oleh kegiatan bermain, tetapi harus diingat bermain tidak sekadar bermain-main. Bermain tidak sekadar untuk memproduksi tawa dan tidak hanya senang-senang. Lebih jauh dari itu, bermain memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan nalar mereka.

Mukminan (2003) dalam Sutikno (2005) menyatakan bahwa kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran geografi adalah pengetahuan dan pemahaman (knowledge and understanding), ketrampilan (intellectual/practical skill-able to), nilai/sikap (value), dan peran serta dalam kehidupan sosial (social participation).

Berkaitan dengan metode pembelajaran ini, hasil penelitian Utama. IW (2011) menemukan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran permainan

mencari pasangan pada mata pelajaran IPS. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu: 1) penerapan model pembelajaran permainan mencari pasangan dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS dalam belajar; 2) penerapan model pembelajaran permainan mencari pasangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Saran kepada guru-guru, hendaknya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi yang sesuai dan efektif dalam penyampaian materi pelajaran IPS.

Bagi guru, permainan merupakan kendaraan untuk belajar bagaimana belajar (learning how to learn) untuk kepentingan siswa. Lewat permainan, peserta didik bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial, dan secara umum memperkuat seluruh aspek kehidupan anak sehingga membuat anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya. Melalui permainan, diharapkan nilai belajar peserta didik meningkat, upaya ini dilakukan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI.IS 1 yang pada kondisi awal kegiatan belajar hanya 7 orang (22,58%) yang memperoleh nilai ketuntasan 76, sesuai dengan Standar ketuntasan minimal pelajaran geografi di SMAN 1 Idi Rayeuk.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah metode permainan mencari pasangan dapat meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik kelas XI.IS.1 di SMA Negeri 1 Idi pada materi persebaran fauna?”.

Tujuan Penelitian

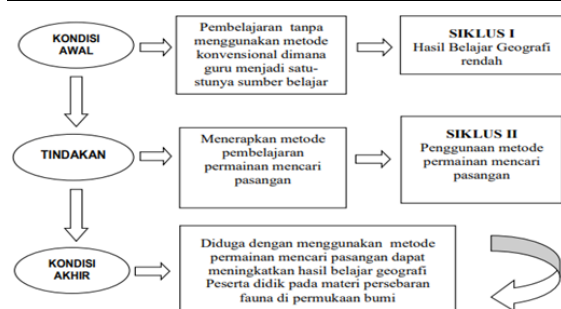
Sesuai dengan perumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar geografi peserta didik kelas XI IS.1 SMA Negeri 1 Idi melalui penggunaan metode permainan mencari pasangan pada materi persebaran fauna.

Kerangka Berfikir

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran adalah lemahnya proses pembelajaran itu sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik kurang dilibatkan, guru mendominasi kegiatan, melakukan proses pembelajaran dengan ceramah sehingga guru menjadi satu-satunya sumber belajar peserta didik. Peserta didik tidak diikuti sertakan sebagai bagian dalam kegiatan pembelajaran, hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik hanya di arahkan untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi.

Dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dibutuhkan guru-guru yang kreatif dan inovatif yang selalu berorientasi untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelasnya sehingga hasil pembelajaran akan menjadi lebih baik. sekolah tidak lagi menjadi lingkungan yang membosankan bagi peserta didik akan tetapi menjadi lingkungan belajar yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik.

Guru merupakan ujung tombak pendidikan, guru yang lebih mengenal karakteristik peserta didik dan karakteristik pelajarannya serta kebutuhan peserta didiknya. Metode pembelajaran permainan pada materi Persebaran Fauna pada penelitian ini merupakan upaya guru menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Secara Skematis uraian penelitian tindakan kelas dapat digambarkan kerangka pemikirannya sebagai berikut:



Gambar 1: skema kerangka berpikir

Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SMA Negeri 1 Idi. Dilaksanakan pada semester ganjil karena materi persebaran fauna merupakan pelajaran yang diajarkan pada semester ganjil. Subyek pada penelitian ini adalah Peserta didik kelas XI IS.1, jumlah peserta didik didalam kelas adalah 31 orang, dengan komposisi perempuan 17 orang dan Peserta didik laki-laki 14 orang. Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik, sebagai subjek penelitian. Data yang dikumpulkan dari peserta didik meliputi data hasil tes tertulis. Selain peserta didik sebagai sumber data, penulis juga menggunakan teman sejawat sesama guru sebagai sumber data.

Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Tes tertulis pada akhir siklus I dan II, teknik non tes meliputi observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan pada saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I dan II, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data khususnya nilai mata pelajaran geografi.

Indikator keberhasilan penelitian adalah Peserta didik mencapai tuntas belajar kognitif apabila Peserta didik mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau tujuan pembelajaran minimal 76 dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas diperoleh dari jumlah Peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal nilai 76 sekurang-kurangnya 75% dari jumlah Peserta didik yang mengikuti tes.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

1. Deskripsi Kondisi Awal

Kondisi awal pembelajaran sebelum pelaksanaan tindakan kelas guru melakukan pembelajaran dengan metode ceramah. Guru memanfaatkan papan tulis yang ada untuk menulis dan Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru dan menulis apa yang ditulis oleh guru di papan tulis ke catatan masing-masing. Saat guru mendominasi kelas dengan menggunakan metode ceramah, maka peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, belajar menjadi kegiatan yang membosankan.

Selesai menjelaskan pelajaran kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, saat guru memberikan kesempatan bertanya, Peserta didik pun hanya diam, ada yang mengacungkan tangan untuk bertanya akan tetapi pertanyaannya hanya pertanyaan sederhana. Kemudian guru mencoba untuk memberikan umpan balik dengan cara memberikan beberapa pertanyaan pada peserta didik sebelum dijawab oleh guru, tetapi peserta didik hanya diam tidak ada yang memberikan jawaban atau komentar.

Pada akhir kegiatan pembelajaran guru memberikan lembar soal pre tes, pada saat mengerjakan soal peserta didik tampak kebingungan. Hasil dari pre tes tersebut adalah Peserta didik yang tuntas hanya 7 peserta didik atau 22,58 %, hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan kelas yaitu 75% peserta tes mencapai nilai minimal 76. Berdasarkan hasil tes pada kondisi awal ini pada pertemuan selanjutnya sangat perlu untuk melakukan perbaikan- perbaikan pada kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan guru dianggap kurang efektif karena guru sangat mendominasi kelas dengan ceramah, peserta didik hanya dianggap sebagai penerima bukan pelaku dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik merasa bosan, pembelajaran menjadi kegiatan yang tidak menyenangkan, agar keadaan ini tidak

berlanjut pada pertemuan berikutnya maka guru perlu melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran, mengaktifkan peserta didik dengan menggunakan metode permainan mencari pasangan, penggunaan metode pembelajaran melalui permainan mencari pasangan ini bertujuan mempermudah peserta didik saat menerima pesan karena peserta didik diajak untuk belajar melalui permainan, mengaktifkan peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Deskripsi Siklus I

Pada siklus ini, peneliti melakukan dua kali pertemuan atau 180 menit, kegiatan pembelajaran dirancang dengan menggunakan metode permainan mencari pasangan, tujuan penggunaan metode ini agar peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, menjadikan kegiatan belajar sebagai kegiatan yang menyenangkan karena peserta didik belajar sambil bermain.

Selanjutnya peneliti melakukan persiapan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan mencari pasangan. Observasi dilaksanakan pada keseluruhan kegiatan tatap muka, observasi dilakukan oleh observer yaitu guru geografi (teman sejawat) pada SMA Negeri 1 Idi Rayeuk. Observasi dilakukan untuk mengetahui keaktifan Peserta didik; (1) memperhatikan penjelasan guru; (2) mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh; (3) tidak malu untuk mengikuti setiap kegiatan di kelas; (4) kehadiran saat pembelajaran; (5) menyelesaikan tugas secara mandiri; (6) Antusias dalam mengikuti permainan;

Deskripsi Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, maka pada siklus II ini, peneliti melakukan dua kali pertemuan atau 180 menit, kegiatan pembelajaran dirancang masih menggunakan metode permainan mencari pasangan karena materi selanjutnya persebaran fauna di

Indonesia, tujuan masih menggunakan metode permainan ini agar peserta didik yang pada siklus I masih belum aktif menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran, menjadikan kegiatan belajar menjadi kegiatan yang semakin menyenangkan.

Selanjutnya peneliti melakukan persiapan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan mencari pasangan pada persebaran fauna Indonesia. Pada siklus II dengan Indikator menganalisis persebaran fauna di Indonesia, metode pembelajaran yang digunakan adalah metode permainan mencari pasangan. Proses pembelajaran pada siklus II guru memberikan waktu lebih banyak kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi. Peserta didik mulai terbiasa dengan penggunaan metode permainan, peserta didik mengikuti setiap tahapan kegiatan pembelajaran, aktif bekerja dalam kelompok untuk mencari dan mengerjakan tugas yang diberikan guru menganalisis persebaran fauna Indonesia, guru mengawasi kegiatan sambil melakukan penilaian proses. peserta didik bermain sambil belajar dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Suasana pembelajaran tampak menyenangkan.

Observasi dilaksanakan pada keseluruhan kegiatan pembelajaran, observasi dilakukan oleh observer yaitu guru geografi (teman sejawat) pada SMA Negeri 1 Idi Rayeuk. Selama kegiatan observer melakukan pengamatan pada saat kegiatan dilakukan. Observasi dilakukan untuk mengetahui keaktifan Peserta didik, kerja sama, kecepatan, dan ketepatan peserta didik dalam mengelompokkan fauna sesuai dengan wilayah persebarannya dan pada saat menganalisis wilayah persebaran fauna di Indonesia. Pada siklus II setelah dilakukan pertemuan 1 dan pertemuan 2 hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan. Hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik

saat pembelajaran di kelas menunjukkan peningkatan dari siklus I dengan tingkat persentase 56,9 % menjadi 83,3 % peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dapat diketahui dari peningkatan jumlah peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Metode permainan mencari pasangan menjadikan kegiatan belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan, peserta didik antusias mengikuti aturan permainan dan tahapan-tahapan dalam kegiatan belajar. Saat dilakukan tes pada siklus II hasil belajar peserta didik pada siklus II meningkat dari hasil siklus I.

Hasil belajar peserta didik pada siklus II adalah jumlah Peserta didik yang tuntas pada pertemuan 1 siklus II mencapai 19 orang (61,29%), menjadi 25 orang (80,64%) pada pertemuan 2, terjadi peningkatan dari siklus I pertemuan 2 peserta didik yang tuntas 17 orang (54,8%). Pada kegiatan siklus II jumlah peserta didik yang tuntas mencapai 25 orang (80,6%) hasil penelitian telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75% peserta tes mencapai nilai minimal 76 sehingga peneliti menyelesaikan penelitian ini pada siklus II.

Berdasarkan hasil tes pada siklus I dan II penggunaan metode permainan mencari pasangan yang digunakan pada penelitian ini berdampak positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik, tanpa paksaan peserta didik mengikuti tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan antusias sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan. Penggunaan metode permainan mencari pasangan dalam kegiatan pembelajaran menarik minat belajar peserta didik, belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan dan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil siklus II dapat diketahui hasil observasi yang dilakukan pada saat penelitian dapat diketahui bahwa peserta didik telah terbiasa dengan metode permainan mencari pasangan karena aturan-

aturan yang digunakan pada permainan, sehingga peserta didik dengan mudah mengikuti aturan dan tahapan-tahapan dalam pelaksanaan kegiatan. Peserta didik telah terbiasa untuk belajar mandiri peserta didik belajar dan mengumpulkan informasi secara mandiri. Peserta didik mulai berkompetisi untuk dapat menjawab pertanyaan dengan benar, ini tampak pada saat permainan tidak lagi didominasi oleh peserta didik yang biasa aktif dikelas tapi peserta didik yang lain mulai aktif menjawab pertanyaan yang diajukan teman atau guru dengan benar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan metode permainan mencari pasangan pada pembelajaran geografi terutama pada materi persebaran fauna memiliki peran yang sangat penting, hal ini terkait dengan karakteristik materi persebaran fauna di permukaan bumi yang selama ini bersifat hafalan menjadi materi yang menyenangkan jika dipelajari sambil bermain.
2. Penggunaan metode permainan mencari pasangan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar, peranan guru yang selama ini dominan di dalam kelas dapat dikurangi. Guru menjadi fasilitator, motivator, mediator dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian bahwa aktivitas peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan media gambar meningkat dari siklus I (59,7%) dan pada siklus II (83,3%).
3. Pada saat pembelajaran geografi menggunakan metode permainan mencari pasangan peserta didik menjadi lebih semangat dalam pembelajaran dan pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta

- didik. Hal ini ditandai dengan peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik pada kondisi awal adalah 58,6 menjadi 60,1 pada siklus I dan 79,4 pada siklus II.
4. Peningkatan hasil belajar geografi juga dapat dilihat dari jumlah peserta didik yang tuntas pada kondisi awal sebanyak 7 peserta didik (22,6%) menjadi 15 orang (48,4%) pada siklus I hasil ini belum mencapai indikator ketercapaian yang ditentukan peneliti sehingga dilanjutkan pada siklus II. Pada akhir siklus II menjadi 25 (80,64%).
 5. Peningkatan hasil belajar siswa dari kondisi awal hingga pelaksanaan siklus II di antaranya disebabkan ; (a) Peserta didik telah terbiasa dengan metode permainan mencari pasangan karena aturan – aturan yang digunakan pada permainan, sehingga peserta didik dengan mudah mengikuti aturan dan tahapan-tahapan dalam pelaksanaan kegiatan; (b) Peserta didik telah terbiasa untuk belajar mandiri peserta didik belajar dan mengumpulkan informasi secara mandiri; (c) Peserta didik mulai berkompetisi untuk dapat menjawab pertanyaan dengan benar, ini tampak pada saat permainan tidak lagi didominasi oleh peserta didik yang biasa aktif dikelas tapi peserta didik yang lain mulai aktif menjawab pertanyaan yang diajukan teman atau guru dengan benar.
- Depdiknas. (2007). Departemen Pendidikan Nasional. Materi Pelatihan Terintegrasi. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama. Jakarta.
- DePorter Et.al (2000). Quantum Teaching. Bandung: Kaifa.
- Sutikno. (2005). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Geografi di Indonesia. Medan: Makalah Program Hibah Kompetensi A-2 FIS UNIMED.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutama. IW (2011). Penerapan model permainan mencari pasangan dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS di kelas V SDN Tumpang 04 oleh Dwi Cahyono. Skripsi. Program Studi S1 PJJ PGSD. Universitas Negeri Malang.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2002). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Davies (1991). Pengelolaan Belajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya (2007). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.