

**PENERAPAN METODE BERMAIN *BOWLING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MIN 3 LANGSA**

SKRIPSI

Rahmawati

Nim. 1052021015

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah

Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA
ISLAM NEGERI LANGSA (IAIN)**

TAHUN 2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENERAPAN METODE BERMAIN BOWLING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MIN 3 LANGSA**

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Sebagian
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Diajukan oleh:

RAHMAWATI
NIM. 1052021015

**Mahasiswi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

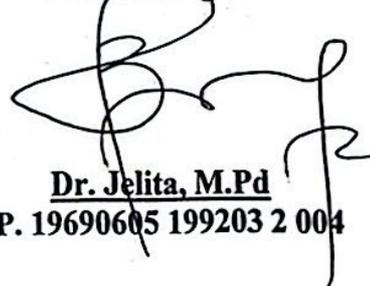
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Nuraida, S.Ag, M.Pd
NIP. 19721203 199203 2 004

Pembimbing II



Dr. Jelita, M.Pd
NIP. 19690605 199203 2 004

**PENERAPAN METODE BERMAIN BOWLING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MIN 3 LANGSA**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam
Ilmu Pendidikan dan Keguruan :

Pada Hari/ Tanggal:
Selasa, 12 Agustus 2025 M
18 Safar 1447 H

Panitian Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Dr. Yenni Suzana, M.Pd
NIP. 19680121 199003 2 001

Sekretaris Penguji,

Dr. Jelita, M.Pd
NIP. 19690605 199203 004

Anggota,

Yustizar, M.Pd.I
NIP. 19770404 2023211 009

Anggota,

Nur Balqis Mutia, M. Pd
NIP. 199207212020122011

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa



Dr. Sabaruddin, M.Si

NIP. 19810817 200312 1 007

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmawati
Nim : 1052021015
Fakultas / jurusan : Tarbiyah
Program Studi : PGMI

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Penerapan Metode Bermain *Bowling* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Min 3 Langsa". Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya.

Langsa, 25 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Rahmawati
Nim. 1052021015

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat,taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Metode Bermain *Bowling* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Min 3 Langsa”, yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Strata 1 (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa. Shalawat berangkai salam selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak selama kegiatan penyusunannya. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih setulus – tulusnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa
2. Bapak Dr. Amiruddin, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
3. Ibu Cherry Julida Panjaitan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa.
4. Ibu Nuraida,S.Ag, M.Pd dan ibu Dr.Jelita, M.Pd selaku pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala sekolah Min 3 Langsa beserta seluruh jajarannya yang telah memberikan izin dan memeberikan data kepada penulis selama melaksanakan penelitian pada lembaga tersebut.
6. Bapak dan ibu dosen beserta tenaga kependidikan di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa yang telah memeberikan ilmu dan pelayanan selama penulis menyelesaikan studi
7. Kedua orang tuaku, yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia,dan tidak henti-hentinya memberikan dukungan, kasih sayang dengan penuh cinta,Terimakasih atas segala pengorbanan, dan semua do'a – do'anya sehingga penulis telah mampu menyelesaikan pendidikan pada perguruan tinggi ini

8. Sahabat penulis, dan Teman seperjuangan PGMI Angkatan 2021 yang telah memberi semangat, dan kebersamaan proses penulis dari awal sampai akhir.

Penyusun menyadari bahwa didalam skripsi ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk karya kedepan lebih baik. Mudah – mudahan skripsi ini bermanfaat.

Langsa, 25 Juli 2025
Penulis,

Rahmawati

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR KARYA SENDIRI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	xi
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Defenisi Operasional	8
BAB II: TINJAUAN TEORITIS	10
A. Metode bermain	10
1. Pengertian Metode Bermain.....	10
2. Manfaat metode bermain.....	11
3. Prinsip-prinsip implementasi metode bermain di sekolah dasar.....	12
B. Metode bermain bowling	13
1. Pengertian metode bermain bowling.....	13
2. Langkah-langkah metode bermain bowling	15
3. Prinsip-prinsip metode bermain bowling	17
4. Kelebihan dan kekurangan metode bermain bowling	18
C. Hasil Belajar	19
1. Pengertian hasil belajar	19
2. Indikator Hasil Belajr	21
3. Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar	22
D. Pembelajaran IPAS	24

1. Pengertian IPAS	24
2. Tujuan pembelajaran IPAS	25
E. Penelitian Terdahulu.....	29
BAB III: METODE PENELITIAN	33
A. Metode Penelitian	33
B. Desain Penelitian	34
C. Subjek Penelitian	36
D. Waktu dan Lokasi Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Instrumen Penelitian.....	38
G. Teknik Analisis Data	40
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan	62
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian	31
Tabel 3.1 Lembar observasi aktivitas siswa.....	38
Tabel 3.2 Lembar observasi aktitas guru	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi tes siklus I.....	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi tes siklus II	40
Tabel 4.1 Hasil belajar IPAS siswa siklus I.....	50
Tabel 4.2 Hasil belajar IPAS siswa siklus II.....	58
Tabel 4.3 Peningkatan siklus I dan II.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Dekan FTIK IAIN Langsa tentang Penetapan Pembimbing Skripsi Mahasiswa
Lampiran 2	Surat Izin Melaksanakan Penelitian
Lampiran 3	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
Lampiran 4	modul pembelajaran siklus I dan siklus II
Lampiran 5	Soal tes Siklus 1
Lampiran 6	Soal tes siklus II
Lampiran 7	Hasil tes siswa

ABSTRAK

Rahmawati, Nim. 1052021015, Penerapan Metode Bermain *Bowling* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Min 3 Langsa

Pembimbing 1, Nuraida, S.Ag, M.Pd 2, Dr.Jelita, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan metode bermain bowling. Penelitian dilaksanakan di MIN 3 Langsa dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis Mc Taggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Materi pembelajaran pada siklus I adalah *Transformasi Energi di Sekitar Kita*, sedangkan pada siklus II adalah *Energi yang Tersimpan* instrumen yang digunakan berupa tes berbentuk uraian (essay) yang masing-masing siklus terdiri dari 5 soal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode bermain bowling. Pada siklus I, siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 12 orang (54,55%) dengan rata-rata nilai kelas sebesar 72,86. Pada siklus II, seluruh siswa (100%) mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 84,8. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode bermain bowling dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran IPAS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain bowling efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode ini juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: *Metode Bermain, Media Bowling, Hasil Belajar, IPAS*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan satu mata pelajaran yang sangat penting diajarkan di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI). Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk melatih keterampilan berpikir ilmiah, sikap peduli lingkungan, dan kemampuan memecahkan masalah. Namun, kenyataannya, IPAS masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian siswa. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan keaktifan siswa.

Metode pembelajaran merupakan cara atau teknik yang dilakukan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran mencakup pendekatan, strategi, dan teknik yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran.¹

Oleh karena itu, disekolah dasar seorang guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang menarik siswa akan termotivasi untuk belajar, sedangkan sebaliknya jika metode yang digunakan kurang menarik maka membuat siswa jenuh dan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

¹ Nanang Gustri Ramdani and others, 'Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran', *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2.1 (2023), 20 .

Guru memiliki peran penting dalam pendidikan bukan hanya sebagai penyampai materi saja, akan tetapi guru dapat melakukan berbagai cara agar peserta didik dapat memahami sebuah pembelajaran yang diajarkan. Guru memiliki banyak peran salah satunya sebagai fasilitator serta motivator bagi anak didiknya.² Fasilitator bertujuan agar kelas terlihat lebih hidup dan bergairah. Dengan situasi ini, siswa akan lebih bersemangat dalam belajar baik itu secara fisik maupun mental. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang sebelumnya berorientasi pada peran guru secara bertahap mengalami pergeseran menuju pendekatan yang lebih berpusat pada aktivitas dan partisipasi aktif siswa.

Menurut Arianti dalam Edu menjelaskan peran guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus memberikan arahan ilmu pengetahuan, mendorong keterlibatan dan meningkatkan semangat selama kegiatan pembelajaran.³

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV MIN 3 Langsa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikan. Kondisi ini mencerminkan belum optimalnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Lebih lanjut, hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa berbagai model pembelajaran telah diterapkan dalam

² A Arini Sakinah, 'Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Journal of Education and Teaching Learning*, 1.1 (2023), 1–5 .

³ Ambros Leonangung Edu, Margareta Saiman. and Ismail Nasar, "Guru dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, (2021),85.

kegiatan belajar mengajar. Meskipun demikian, capaian akademik siswa tetap rendah dan belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang ada belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan belajar siswa secara menyeluruh.

Selain dari aspek kognitif, tingkat aktivitas belajar siswa juga tergolong rendah. Siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung, kurang terlibat dalam diskusi, dan tidak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa jarang mengajukan pertanyaan, minim dalam melakukan eksplorasi, serta kurang menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan. Situasi ini menandakan bahwa proses pembelajaran belum mampu membangkitkan keterlibatan aktif dan motivasi intrinsik siswa.

Fenomena tersebut menjadi landasan penting bagi peneliti untuk mencari pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan mampu mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan metode bermain, khususnya melalui permainan bowling, yang dirancang untuk mengintegrasikan unsur fisik dan eksploratif dalam proses belajar. Melalui metode bermain bowling ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep *perubahan bentuk energi* melalui pengalaman langsung, sekaligus meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Metode bermain bowling merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan, khususnya permainan

bowling, ke dalam proses belajar mengajar. Metode ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, dinamis, dan interaktif, dengan harapan dapat mengurangi kejenuhan siswa terhadap materi pelajaran yang bersifat abstrak atau teoritis.⁴ Dalam konteks pembelajaran di jenjang sekolah dasar, metode ini sangat relevan karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan psikososial anak yang cenderung aktif, senang bergerak, dan belajar melalui pengalaman langsung.

Tujuan utama dari penerapan metode bermain *bowling* adalah untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur, siswa tidak hanya berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, tetapi juga didorong untuk berpikir kritis, mengamati, menganalisis, serta menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman nyata yang mereka alami selama bermain. Dengan demikian, metode ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif siswa, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap pembelajaran, seperti antusiasme, rasa ingin tahu, dan kerja sama dalam kelompok.

Disamping itu, metode ini juga mendukung pembelajaran kontekstual, khususnya dalam materi IPAS yang berkaitan dengan konsep perubahan bentuk energi. Melalui permainan *bowling*, siswa dapat mengamati secara langsung peristiwa perubahan energi, seperti energi potensial yang berubah menjadi energi kinetik saat bola dilempar, serta munculnya energi suara saat bola mengenai pin. Pengalaman konkret semacam ini membantu siswa memahami materi dengan cara

⁴ Swasthi, Suryawan, and Putri Analisis Permainan Bowling Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini, *RAJULA: Journal of Early Childhood Education Studies*, 1 (2), 2024, hal. 168-179.

yang lebih mudah dan bermakna, karena mereka tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga mengalami dan mempraktikkannya secara langsung.

Oleh karena itu, metode bermain *bowling* dipandang sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Metode ini tidak hanya memberikan variasi dalam pendekatan pengajaran, tetapi juga mengedepankan prinsip belajar sambil bermain yang sangat sesuai dengan dunia anak-anak

Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Aktivitas berbasis permainan seperti ini dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, di mana siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat. Selain itu, metode ini juga memungkinkan penerapan teori dalam praktik, sehingga siswa dapat melihat langsung relevansi materi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.

Atas dasar inilah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna mengetahui bagaimana penerapan metode bermain *bowling* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MIN 3 Sungai Pauh. Dari penjelasan diatas maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul **“Penerapan Metode Bermain Bowling Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MIN 3 Langsa”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pelajaran IPAS
2. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan belum memotivasi belajar siswa
3. Hasil belajar IPAS siswa pada masih rendah

C. Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya penjabaran permasalahan pada penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah pada

1. Materi IPAS dibatasi pada tema mengubah bentuk energi
2. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas IV
3. Media bowling yang digunakan di batasi dengan menggunakan botol aqua bekas yang telah dikreatifitaskan.
4. Siklus I dibatasi pada materi tranformasi energi disekitar kita Siklus II dibatasi pada materi energi yang tersimpan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa melalui penerapan metode bermain bowling di MIN 3 Langsa?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa yang menggunakan metode bermain *bowling* di MIN 3 Langsa?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa melalui penerapan metode bermain bowling di MIN 3 Langsa
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa yang menggunakan metode bermain *bowling* di MIN 3 Langsa

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran, khususnya terkait metode bermain sebagai pendekatan inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan alternatif dalam penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar IPAS siswa.

b. Bagi siswa

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPAS melalui metode *bowling*.

c. Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan

metode pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

G. Definisi Operasional

1. Metode Bermain *Bowling*

Metode bermain *bowling* merupakan pendekatan yang menggabungkan permainan *bowling* ke dalam proses pendidikan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan menggabungkan aktivitas fisik yang menyenangkan, siswa diharapkan dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar.⁵ Metode bermain *bowling* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah metode yang menggunakan media melalui botol aqua bekas yang dimanfaatkan untuk *bowling* yang telah di desain semenarik mungkin kemudian di dalam botol tersebut di isi dengan soal yang berkaitan dengan materi mengubah bentuk energi pada pembelajaran IPAS.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang mencakup tiga aspek utama: kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil ini mencerminkan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil belajar yang dimaksud dalam pada penelitian ini yaitu peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPAS yang diukur melalui hasil pre-tes dan postes pada setiap

⁵ A Muh. Asraf Naufal, —Penerapan Metode Permainan Bowling Untuk Mengembangkan Tematika Permulaan Pada Anak Usia 5 - 6 Tahun, *Journal Of Mathematics Learning Innovation* vol 2, no. 1 (2023), 71.

siklusnya.

H. Hipotesis Tindakan

Dengan menggunakan metode bermain bowling hasil belajar siswa dapat dikatakan meningkat jika klasikal persentase keberhasilan siswa mencapai 80%

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Hasil belajar IPAS siswa melalui penerapan metode bermain bowling di MIN 3 Langsa

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MIN 3 Langsa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang. Dalam pelaksanaannya, peneliti bekerja sama dengan guru kelas sebagai mitra kolaborasi yang turut membantu dalam merancang pembelajaran, mengobservasi proses pembelajaran, serta merefleksi hasil yang diperoleh dari setiap siklus tindakan.

Sebelum menerapkan metode bermain bowling dalam pembelajaran IPAS, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan awal, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah. Situasi ini menyebabkan minat belajar siswa rendah, suasana kelas kurang hidup, dan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak, khususnya pada materi “mengubah bentuk energi”

Selain itu, siswa terlihat kurang antusias dan mudah kehilangan fokus ketika pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar lebih bersifat pasif, dan hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan keberanian untuk bertanya atau menjawab pertanyaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dibutuhkan

pendekatan yang lebih inovatif dan menyenangkan untuk mendorong partisipasi siswa secara aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mulai merancang untuk menerapkan metode bermain bowling untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada MIN 3 Langsa yang dideskripsikan pada tahapan siklus I dan siklus 2 sebagai berikut.

a. Siklus 1

Pelaksanaan siklus I dilakukan selama 3 kali pertemuan dengan sub tema yang digunakan yaitu transformasi energi di sekitar kita melalui dengan menerapkan metode bermain bowling. Berikut merupakan langkah-langkah pelaksanaannya;

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti dan guru kolaborator bekerja sama dalam menyusun segala kebutuhan yang diperlukan sebelum tindakan dilakukan. Adapun langkah-langkah perencanaan pada siklus I adalah sebagai berikut:

a. Menyusun modul pembelajaran secara kolaborasi dengan guru kelas.

Dalam modul dirancang aktivitas siswa yang mengaitkan fenomena transformasi energi (misalnya dari gerak menjadi panas, gerak menjadi bunyi) dengan praktik permainan bowling. Setiap pertemuan memiliki fokus sebagai berikut:

1. Pertemuan 1: Mengenalkan jenis-jenis energi dan konsep transformasi energi.

2. Pertemuan 2: Praktik kegiatan bermain bowling sambil mengamati perubahan energi dari gerakan bola (energi gerak) menjadi bunyi, panas, atau perubahan arah.
 3. Pertemuan 3: Diskusi, penguatan materi, dan evaluasi hasil belajar.
- b. Peneliti menyiapkan bahan dan alat untuk bermain bowling sederhana
 - c. Mempersiapkan instrumen observasi
 - d. Menyiapkan Instrumen evaluasi tes siswa
 - e. Membagi Kelompok Siswa.
 - f. Koordinasi dengan Guru Kelas

2. Pelaksanaan tindakan

- a. Pertemuan pertama

1. Kegiatan awal

Pada awal pembelajaran, peneliti bertindak sebagai guru. Peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa membaca basmalah bersama. Setelah itu, peneliti memeriksa kehadiran siswa dan mengondisikan kelas agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Peneliti kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran hari itu, yaitu agar siswa mampu memahami macam-macam energi dan mengetahui bentuk-bentuk transformasi energi yang terjadi di lingkungan sekitar. Peneliti memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan sederhana, misalnya: apa yang terjadi saat kita menyalakan kipas angin?, Pernahkah kalian melihat senter menyala, dari mana asal energinya?

Pertanyaan-pertanyaan tersebut diberikan untuk membangkitkan semangat belajar dan menghubungkan materi dengan pengalaman nyata siswa. Peneliti juga memberi motivasi belajar bahwa energi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan kita akan belajar sambil bermain.

2. Kegiatan inti

Peneliti memulai kegiatan inti dengan mengajak siswa melakukan tanya jawab interaktif seputar energi. Pertanyaan awal seperti; "Siapa yang tahu apa itu energi?", "Bisa sebutkan contoh energi yang kamu lihat di rumah?". Peneliti menuliskan jawaban siswa di papan tulis dan melengkapi penjelasan dengan menampilkan gambar alat rumah tangga yang melibatkan perubahan energi, seperti setrika (listrik → panas), kipas angin (listrik → gerak), senter (listrik → cahaya).

Setelah itu, peneliti meminta beberapa siswa menjelaskan contoh transformasi energi secara lisan, lalu menyusun 4 kelompok belajar yang masing-masing terdiri dari 5–6 siswa. Pembentukan kelompok bertujuan untuk menumbuhkan kolaborasi, rasa ingin tahu, dan semangat kerja sama antar siswa. Peneliti menjelaskan garis besar permainan bowling yang akan dilakukan di pertemuan berikutnya dan bagaimana kegiatan tersebut akan dikaitkan dengan perubahan energi. Peneliti memberikan lembar tugas pengamatan rumah agar siswa mencatat contoh transformasi energi yang mereka temukan di rumah.

3. Kegiatan Penutup

Peneliti mengajak siswa menyimpulkan materi secara bersama-sama dan bertanya apakah ada bagian yang belum dipahami. Beberapa siswa diberi

kesempatan untuk bertanya. Peneliti menutup kegiatan dengan memberikan motivasi bahwa pertemuan selanjutnya akan lebih menyenangkan karena siswa akan melakukan praktik langsung.

b. Pertemuan kedua

1. Kegiatan awal

Pembelajaran diawali dengan doa bersama dan pengkondisian kelas. Peneliti melakukan review cepat materi sebelumnya dengan mengajak siswa menyebutkan kembali contoh energi dan bentuk transformasinya. Peneliti juga menanyakan hasil tugas pengamatan rumah yang telah mereka kerjakan. Setelah itu, peneliti menjelaskan tujuan kegiatan hari ini, yaitu mengenali transformasi energi melalui kegiatan bermain bowling.

2. Kegiatan inti

Pada pertemuan ini, peneliti memfokuskan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain bowling edukatif yang dimodifikasi. Sebelum bermain, peneliti melakukan review singkat mengenai transformasi energi, kemudian menjelaskan aturan permainan bowling yang sudah disesuaikan untuk kegiatan pembelajaran IPAS.

Peneliti menyiapkan botol-botol plastik (pin bowling) yang di dalamnya dimasukkan pertanyaan seputar materi transformasi energi. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil (5-6 orang per kelompok). Secara bergiliran, setiap anggota kelompok melempar bola ke arah pin bowling. Setiap pin bowling yang jatuh akan dibuka dan dibaca pertanyaannya oleh siswa yang melempar, kemudian

siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut secara lisan di depan kelompok atau kelas. Pertanyaan bervariasi, mulai dari:

1. Menyebutkan contoh transformasi energi dari alat tertentu
2. Menjelaskan jenis energi yang terjadi saat kegiatan tertentu berlangsung
3. Menyebutkan alat yang mengalami lebih dari satu transformasi energi.

Pada saat kegiatan berlangsung, peneliti membimbing, mencatat respons siswa, dan memberi penguatan atau koreksi jika diperlukan. Untuk menjaga semangat dan keterlibatan siswa, peneliti juga memberikan penguatan verbal berupa pujian atau simbol kecil (bintang, stiker) bagi siswa yang berhasil menjawab dengan benar. Setelah semua kelompok menyelesaikan giliran bermain dan menjawab pertanyaan, peneliti mengajak seluruh siswa untuk menyimpulkan kembali jenis-jenis transformasi energi yang telah dibahas melalui kegiatan bermain tersebut.

c. Kegiatan penutup

Siswa menyimpulkan kegiatan hari ini dan menyebutkan kembali bentuk transformasi energi yang terjadi selama bermain bowling. Peneliti memberikan penguatan dan pujian atas keterlibatan aktif siswa. Kegiatan ditutup dengan pengumuman bahwa pada pertemuan berikutnya mereka akan mengerjakan tugas evaluasi dan diskusi.

c. Pertemuan ketiga

1. kegiatan awal

Pada kegiatan awal ini, peneliti selaku guru membuka pembelajaran dengan menyapa siswa, mengucapkan salam dan mengajak siswa membaca doa

bersama. Peneliti memeriksa kehadiran siswa serta mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu agar siswa mampu memahami dan menjelaskan kembali bentuk-bentuk transformasi energi melalui aktivitas bermain. Sebelum memulai permainan, peneliti memberikan motivasi dan mengajak siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya melalui pertanyaan singkat seperti:

“Masih ingat apa itu transformasi energi?”

“Bisa sebutkan contoh perubahan energi yang terjadi di rumah kita?”

Pertanyaan ini ditujukan untuk mengaktifkan kembali pengetahuan siswa dan mempersiapkan mereka mengikuti kegiatan inti.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, peneliti kembali menerapkan metode bermain bowling edukatif sebagai sarana penguatan dan evaluasi materi “Transformasi Energi”. Sebelumnya, peneliti menyiapkan sejumlah pin bowling dari botol plastik yang di dalamnya berisi pertanyaan seputar materi transformasi energi. Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok, masing-masing terdiri dari 5–6 orang. Secara bergiliran, setiap anggota kelompok melempar bola ke arah pin bowling. Setiap pin bowling yang terjatuh akan dibuka, dan siswa yang melempar diminta untuk membaca dan menjawab pertanyaan di dalamnya secara lisan di depan kelas.

Peneliti memberikan pujian dan penguatan verbal kepada siswa yang berhasil menjawab dengan benar dan memberikan kesempatan siswa lain untuk menambahkan jika diperlukan. Tujuannya agar semua siswa tetap aktif dan

terlibat. Setelah semua kelompok menyelesaikan permainan, peneliti mengajak siswa untuk menyimpulkan materi melalui pertanyaan reflektif, seperti:

“Apa pelajaran penting yang kamu dapat dari permainan ini?”

“Apa transformasi energi yang paling sering kita temui sehari-hari?”

3. Kegiatan Penutup

Di akhir kegiatan, peneliti menegaskan kembali poin-poin penting mengenai transformasi energi melalui diskusi bersama. Siswa diminta menyebutkan secara bergiliran bentuk-bentuk transformasi energi yang mereka ketahui. Kemudian, peneliti mengajak siswa untuk menyampaikan kesan mereka terhadap pembelajaran melalui permainan bowling, dan menutup pembelajaran dengan doa serta salam penutup.

3. Observasi

Tahap observasi ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung pada Siklus I. Dalam kegiatan ini, peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar dan menerapkan metode bermain bowling, sementara guru kelas bertindak sebagai kolaborator yang melakukan observasi terhadap aktivitas pembelajaran siswa dan guru di kelas IV MIN 3 Langsa. Observasi difokuskan pada:

- a. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS melalui metode bermain bowling
- b. Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.
- c. Respons siswa terhadap penerapan metode bermain bowling.

- d. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi IPAS.
- e. Tingkat pencapaian hasil belajar siswa melalui evaluasi pada akhir siklus.

Untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran, peneliti dan kolaborator menggunakan lembar observasi aktivitas serta menilai hasil belajar siswa yang dilihat dari ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

1. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I

Tabel 4.1
Hasil observasi aktivitas guru siklus I

No	Pernyataan yang Diamati	Observer I		Observer II	
		Iya	Tidak	Iya	Tidak
1	Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa dengan jelas.	✓		✓	
2	Guru menjelaskan materi perubahan energi secara sistematis dan menarik.	✓		✓	
3	Guru memandu kegiatan metode bermain bowling dengan efektif.	✓			✓
4	Guru membimbing diskusi dan menjawab pertanyaan siswa dengan baik.		✓	✓	
5	Guru menutup pembelajaran dengan refleksi dan penguatan materi.	✓		✓	

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus pertama, aktivitas guru menunjukkan beberapa aspek yang berjalan dengan baik, namun masih terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan. Berikut deskripsi rinci berdasarkan hasil observasi dari Observer I dan Observer II:

a. Penyampaian Tujuan dan Motivasi Awal

Guru membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan dan memberikan motivasi secara jelas. Kedua observer menyatakan bahwa penyampaian dilakukan dengan baik, membantu siswa memahami arah kegiatan yang akan dilakukan.

b. Penyampaian Materi Perubahan Energi

Penjelasan materi perubahan energi dilakukan secara sistematis dan menarik. Guru menggunakan pendekatan yang sesuai dengan usia siswa sehingga mereka mampu menangkap inti materi. Kedua observer sepakat bahwa guru telah menjalankan aspek ini secara efektif.

c. Penerapan Metode Bermain Bowling

Pada penerapan metode bermain bowling, terdapat perbedaan pandangan antara observer. Observer I menilai bahwa guru telah memandu kegiatan dengan baik, mulai dari menjelaskan aturan hingga pelaksanaan. Namun, Observer II menyatakan bahwa guru belum sepenuhnya efektif dalam memandu kegiatan ini. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan metode belum berjalan secara merata di seluruh kelompok atau perlu ditingkatkan dari sisi manajemen kelas dan pendampingan selama kegiatan berlangsung.

d. Pembimbingan Diskusi dan Menjawab Pertanyaan

Guru belum maksimal dalam membimbing diskusi dan menjawab pertanyaan siswa. Kedua observer mencatat bahwa guru masih kurang

aktif dalam memberikan penguatan selama diskusi berlangsung. Hal ini menjadi catatan penting untuk perbaikan pada siklus selanjutnya agar keterlibatan siswa lebih optimal.

e. Penutupan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran, guru menutup kegiatan dengan memberikan refleksi dan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Kedua observer mencatat bahwa guru menutup pembelajaran dengan baik, menciptakan suasana yang positif dan memberi semangat kepada siswa.

Secara umum, aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus pertama telah berjalan dengan cukup baik, terutama dalam menyampaikan tujuan, menjelaskan materi secara menarik, dan menutup pembelajaran dengan reflektif. Namun, terdapat beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan, yaitu dalam hal membimbing diskusi serta efektivitas dalam memandu kegiatan metode bermain bowling.

Perbedaan penilaian antar observer pada poin tertentu menunjukkan bahwa konsistensi guru dalam pelaksanaan kegiatan belum sepenuhnya merata. Oleh karena itu, pada siklus selanjutnya perlu dilakukan perbaikan khususnya pada aspek pendampingan siswa selama kegiatan berlangsung dan keterlibatan guru dalam diskusi kelompok agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna bagi siswa. Tidak hanya observasi aktivitas guru dilakukan selama kegiatan pembelajaran aktivitas siswa juga diamati oleh partner kolaborator yaitu bapak Putra dan ibu Dyah sebagai teman sejawat. Berikut merupakan hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh kedua observer;

2. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I

Tabel 4.2 hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I

No	Nama	Aktivitas Observer I					jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5		
1.	Adzkia	2	2	1	2	2	9	40
2.	Aisyah	2	2	2	2	2	10	45
3.	Aisyah.z	2	2	2	1	1	8	36
4.	Alfarizi	3	3	2	2	2	12	54
5.	Alif	3	3	2	2	3	13	59
6.	Amanda	2	2	2	2	1	9	40
7.	Fauzan	2	2	1	2	2	9	40
8.	Humaira	3	2	2	3	3	13	59
9.	M. Raiz	3	2	2	1	2	9	40
10.	M.Rasyiqul	3	3	3	2	2	13	59
11.	M.Zafran	2	2	2	2	2	10	45
12.	Maulida	2	2	2	1	1	8	36
13.	Mentari	3	2	2	2	2	11	50
14.	Muhammad	2	2	2	2	3	11	50
15.	Muhammad.f	3	2	2	2	2	11	50
16.	Muhammad. K	2	1	1	2	2	8	36
17.	Muhammad. Z	2	2	2	3	3	12	54
18.	Neisyah	3	2	2	2	1	10	45
19.	Salman	2	2	2	2	2	10	45
20.	Shafiyah	3	3	2	2	2	12	54
21.	Syakira	3	2	2	2	2	11	50
22.	Ziyad	2	2	1	2	2	9	40

Tabel 4.3 hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I

No	Nama	Aktivitas Observer II					jumlah	Persentase %
		1	2	3	4	5		
1.	Adzkia	2	2	2	2	2	10	45
2.	Aisyah	2	2	2	2	2	10	45
3.	Aisyah.z	2	2	2	2	1	9	40
4.	Alfarizi	2	2	2	2	2	10	54
5.	Alif	2	2	2	2	1	10	45

6.	Amanda	2	2	2	1	1	8	36
7.	Fauzan	2	2	2	2	2	10	54
8.	Humaira	2	2	2	2	2	10	54
9.	M. Raiz	2	2	2	1	2	9	40
10.	M.Rasyiqul	3	3	3	3	2	15	68
11.	M.Zafran	2	2	2	2	2	10	45
12.	Maulida	2	2	2	2	1	9	40
13.	Mentari	2	2	2	2	2	10	54
14.	Muhammad	2	2	2	2	2	10	54
15.	Muhammad.f	2	2	2	2	2	10	54
16.	Muhammad. K	2	2	2	2	2	10	54
17.	Muhammad. Z	2	2	2	1	2	9	40
18.	Neisya	2	2	2	2	2	10	45
19.	Salman	2	2	2	2	2	10	45
20.	Shafiyah	3	3	3	2	2	13	59
21.	Syakira	2	2	2	2	2	10	45
22.	Ziyad	2	2	2	2	2	10	45

Tabel 4.4 Hasil keseluruhan aktitas siswa

No	Nama	Jumlah Observer I	Jumlah Observer II
1.	Adzkia	40	45
2.	Aisya	45	45
3.	Aisyah.z	36	40
4.	Alfarizi	54	54
5.	Alif	59	45
6.	Amanda	40	36
7.	Fauzan	40	54
8.	Humaira	59	54
9.	M. Raiz	40	40
10.	M.Rasyiqul	59	68
11.	M.Zafran	45	45
12.	Maulida	36	40
13.	Mentari	50	54
14.	Muhammad	50	54
15.	Muhammad.f	50	54
16.	Muhammad. K	36	54
17.	Muhammad. Z	54	40
18.	Neisya	45	45
19.	Salman	45	45
20.	Shafiyah	54	59

21.	Syakira	50	45
22.	Ziyad	40	45
Total		1027	1061
persentase		46,68%	48,22%

Tabel di atas menunjukkan hasil observasi terhadap 22 siswa yang dinilai oleh dua orang observer (Observer I dan Observer II) selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama. Setiap siswa dinilai berdasarkan aktivitas yang dilakukan selama pembelajaran, terutama dalam keterlibatan mereka saat mengikuti metode bermain bowling. Observer I memberikan total skor sebesar 1.027 dari seluruh siswa. Observer II memberikan total skor sebesar 1.061.

Hal ini menunjukkan bahwa kedua observer memiliki persepsi yang cukup sejalan mengenai aktivitas siswa, meskipun Observer II cenderung memberikan nilai yang sedikit lebih tinggi. Siswa dengan skor tertinggi secara konsisten di antara kedua observer adalah M. Rasyiqul (68 dari Observer II dan 59 dari Observer I). Sementara siswa dengan skor paling rendah adalah Aisyah.z (36 dari Observer I dan 40 dari Observer II), serta Amanda dan Maulida, yang memperoleh skor serupa. Nilai yang bervariasi ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran, baik dalam metode bermain bowling maupun dalam kegiatan diskusi dan menjawab pertanyaan. Berdasarkan persentase Observer 46,68% dan Observer II: 48,22% Persentase klasikal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih di bawah standar ketuntasan klasikal (biasanya ditetapkan $\geq 80\%$). Artinya, secara umum aktivitas siswa dalam pembelajaran belum optimal. Berdasarkan hasil observasi oleh dua observer:

- a. Aktivitas siswa dalam pembelajaran masih tergolong rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan klasikal.
- b. Perlu peningkatan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan seluruh siswa secara aktif.
- c. Perhatian khusus perlu diberikan kepada siswa dengan skor rendah agar lebih termotivasi dan aktif dalam siklus pembelajaran berikutnya.

3. Hasil observasi tes belajar IPAS siswa pada siklus I

Setelah melakukan kegiatan bermain bowling, dilakukan evaluasi hasil belajar siswa pada siklus pertama yang diperoleh dari hasil tes siswa sebagai berikut;

Tabel 4.5 Hasil tes belajar IPAS siswa siklus I

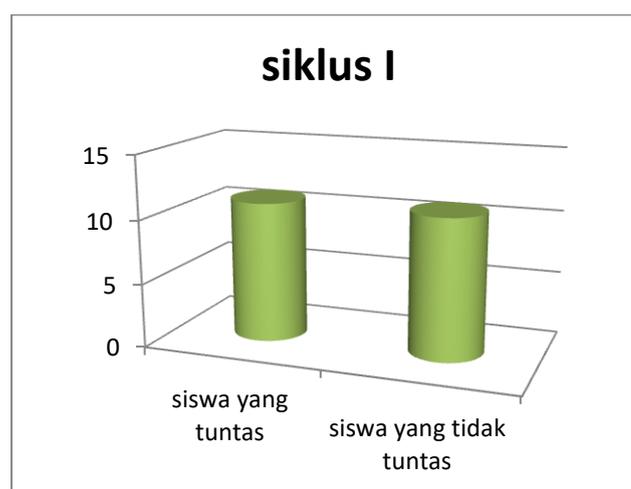
No.	Komponen	Keterangan
1.	Jumlah Siswa	22 orang siswa
2.	Jumlah Nilai	1.603 (hasil penjumlahan seluruh skor siswa)
3.	Skor Tertinggi	90 (nilai maksimal yang diperoleh siswa tertinggi)
4.	Skor Terendah	60 (nilai terendah yang diperoleh siswa)
5.	Nilai Rata-rata	72,86 (hasil rata-rata dari seluruh nilai siswa)
6.	Siswa Tuntas	11 siswa (memperoleh nilai ≥ 75)
7.	Siswa Tidak Tuntas	11 siswa (memperoleh nilai < 75)
8.	Tingkat Ketuntasan (TK)	50% (persentase siswa yang tuntas dari seluruh jumlah siswa)

Rata-rata nilai siswa adalah 72,86, yang artinya berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Ini menunjukkan bahwa secara umum, pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap materi masih perlu ditingkatkan. Dari 22 siswa, hanya 11 siswa (50%) yang dinyatakan tuntas, sedangkan 11 siswa lainnya (50%) masih belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal belum tercapai, karena syarat ketuntasan

klasikal adalah minimal 80% siswa tuntas. Perbedaan antara skor tertinggi (90) dan terendah (60) menunjukkan adanya ketimpangan pencapaian antar siswa. Ini bisa mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran belum menjangkau seluruh siswa secara merata.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum mencapai keberhasilan secara klasikal, karena; Persentase siswa tuntas hanya 50%, jauh di bawah ambang batas 80%. Rata-rata nilai siswa pun belum mencapai standar KKM yaitu $72,86 < 75$. Tindak lanjut yang dilakukan dengan merefleksi dan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya, seperti:

- a. Meningkatkan kejelasan penyampaian materi,
- b. Memberikan pendampingan yang lebih intensif,
- c. Menyesuaikan metode agar lebih menyentuh semua level kemampuan siswa.



Grafik I. Ketuntasan hasil belajar IPAS siswa

Pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan aktivitas pembelajaran melalui penerapan metode bermain bowling dalam pembelajaran IPAS pada materi *Transformasi Energi di Sekitar Kita*. Setelah tiga kali pertemuan, siswa diberikan evaluasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, diperoleh data nilai siswa yang tertuang dalam Tabel 4.1. Dari 22 orang siswa, terdapat 11 siswa yang memperoleh nilai di atas atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, sehingga dikategorikan tuntas. Sementara itu, 11 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKM, sehingga dikategorikan tidak tuntas. Apabila dikonversikan ke dalam bentuk persentase, maka diperoleh; Siswa tuntas: 11 dari 22 siswa atau sebesar 50%, Siswa tidak tuntas 11 dari 22 siswa atau sebesar 50 %.

Selain itu, rata-rata nilai siswa secara keseluruhan pada siklus I adalah 72,86. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa secara klasikal, pembelajaran sudah mulai menunjukkan peningkatan meskipun persentase ketuntasan belum memenuhi target yang diharapkan (minimal 80% siswa mencapai KKM). Hasil ini menunjukkan bahwa metode bermain bowling sudah mulai memberikan peningkatan positif terhadap hasil belajar siswa, namun masih diperlukan perbaikan dan penyempurnaan pada siklus berikutnya untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pembelajaran pada siklus I, terdapat beberapa hal yang menjadi bahan refleksi untuk peningkatan proses pembelajaran pada siklus berikutnya:

a. Keberhasilan;

1. Keterlibatan siswa mulai meningkat. Siswa tampak antusias mengikuti kegiatan bermain bowling yang dikemas dengan pertanyaan dari materi pembelajaran. Mereka tampak aktif, bersemangat, dan termotivasi saat melempar bola serta menjawab soal dari pin bowling yang jatuh.
2. Siswa mulai memahami materi tentang *Transformasi Energi* karena penyampaian materi dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton.
3. Interaksi siswa dengan guru dan teman sebaya mulai berkembang, terlihat dari kerja sama saat berdiskusi kelompok sebelum atau sesudah sesi permainan.
4. Rata-rata nilai kelas mencapai 72,86, dan sebanyak 54,55% siswa telah mencapai KKM (≥ 70).

b. Kekurangan

1. Sebagian siswa belum memahami materi secara mendalam, terlihat dari masih adanya 10 siswa (45,45%) yang belum mencapai nilai KKM.
2. Waktu pelaksanaan kegiatan bermain bowling masih kurang efisien. Beberapa siswa terlalu lama dalam menjawab atau menunggu giliran, sehingga waktu pembelajaran kurang optimal.

3. Kondisi kelas masih kurang kondusif, terutama saat proses bermain berlangsung. Beberapa siswa terlalu berisik atau tidak fokus ketika bukan gilirannya.
4. Pertanyaan dalam botol bowling pada beberapa bagian masih terlalu mudah atau terlalu sulit, sehingga tidak semua pertanyaan mampu mengukur tingkat pemahaman siswa secara merata.

Untuk memperbaiki kekurangan yang ada, maka direncanakan beberapa perbaikan pada siklus II, di antaranya:

1. Menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan dalam botol bowling agar lebih proporsional dan bervariasi.
2. Mengatur waktu lebih efektif dengan membagi kelompok kecil dan sistem rotasi agar semua siswa memperoleh kesempatan bermain dan menjawab dengan adil dan efisien.
3. Menambahkan aktivitas pendukung, seperti kuis cepat atau refleksi mini di akhir sesi bermain untuk memperkuat pemahaman siswa.
4. Meningkatkan pengelolaan kelas, dengan membuat kesepakatan kelas sebelum bermain agar siswa tetap tertib dan fokus selama kegiatan berlangsung.

b. Siklus II

Pada tahap siklus II, peneliti dan guru kolaborator menyusun langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode bermain bowling edukatif. Rencana tindakan ini mencakup

beberapa komponen hasil refleksi pada siklus I, diketahui bahwa meskipun terjadi peningkatan pemahaman siswa, masih terdapat beberapa siswa yang pasif, kurang antusias, dan belum memahami materi secara maksimal.

1. Perencanaan

pada siklus II dilakukan peningkatan strategi pembelajaran dengan memaksimalkan metode bermain bowling agar lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan. Adapun tahapan perencanaan pada siklus II sama halnya dengan perencanaan pada siklus I hanya saja materi pokok yang diajarkan dalam siklus II meliputi:

- a. Energi yang tersimpan dalam kehidupan sehari-hari
- b. Jenis-jenis energi yang tersimpan (energi kimia, energi potensial, energi elastis)
- c. Contoh penggunaan energi yang tersimpan
- d. Perubahan bentuk energi dari energi yang tersimpan
- e. Pentingnya pengelolaan dan pemanfaatan energi secara bijak
- f. Kegiatan penutup: refleksi, penyimpulan materi, dan evaluasi\

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Pertemuan pertama

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal, peneliti sebagai guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan membaca doa bersama-sama. Kemudian memeriksa

kehadiran siswa serta mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu memahami energi yang tersimpan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan seperti: “Apa yang terjadi jika kamu menarik ketapel lalu melepaskannya?” dan “Dari mana energi itu berasal?”.

Guru kemudian memberikan motivasi untuk membangun semangat belajar siswa dengan menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan dilakukan melalui metode bermain bowling yang menyenangkan.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi awal tentang energi yang tersimpan, seperti energi potensial pada pegas atau ketapel, energi kimia dalam makanan dan baterai. Peneliti juga memberi contoh langsung melalui alat peraga sederhana, seperti pegas kecil dan makanan ringan. Kemudian peneliti memulai permainan bowling edukatif, yaitu menyusun beberapa botol kasti sebagai pin bowling, masing-masing telah diisi dengan pertanyaan terkait materi yang diajarkan. Siswa secara bergiliran melempar bola ke arah pin.

Setelah pin terjatuh, siswa membuka dan membaca pertanyaan di dalam pin yang jatuh, lalu menjawab pertanyaan tersebut di hadapan teman-temannya. Setelah menjawab, guru memberikan umpan balik berupa pujian dan dorongan semangat kepada siswa. Aktivitas ini mendorong partisipasi aktif dan keberanian siswa. Kegiatan ini berlangsung hingga semua siswa mendapatkan kesempatan.

3. Kegiatan Penutup

Di akhir pembelajaran, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan reflektif untuk memastikan pemahaman siswa dan memberi pujian atas keaktifan mereka. Pembelajaran ditutup dengan doa bersama.

b. Pertemuan kedua

1. Kegiatan Awal

Seperti sebelumnya, peneliti mengawali dengan salam, doa bersama, serta pemeriksaan kehadiran siswa. Kemudian mengaitkan materi pertemuan sebelumnya dengan pembelajaran hari ini. Guru menyampaikan bahwa hari ini akan dilakukan penguatan materi melalui permainan bowling kembali.

2. Kegiatan Inti

Peneliti memberikan penjelasan lanjutan mengenai energi yang tersimpan dan bagaimana energi tersebut dapat berubah bentuk, misalnya energi kimia menjadi energi listrik (contoh: baterai menyalakan senter). Kemudian peneliti melanjutkan permainan bowling edukatif seperti pertemuan sebelumnya, dengan pertanyaan yang lebih beragam dan menantang. Siswa dibagi menjadi kelompok, dan masing-masing siswa dari tiap kelompok mendapat kesempatan melempar bola. Pertanyaan pada pin bowling lebih menekankan pada pemahaman dan penerapan konsep. Guru mencatat respons siswa, memfasilitasi diskusi kecil, dan memberi penguatan atas jawaban-jawaban mereka. Selain itu, guru terus memantau kerja sama dan partisipasi siswa dalam kelompok.

3. Kegiatan Penutup

Setelah semua siswa mendapat kesempatan, guru mengajak mereka membuat kesimpulan bersama. Guru menekankan poin-poin penting dalam pembelajaran dan memberikan motivasi agar mereka lebih giat belajar. Sesi ditutup dengan refleksi ringan dan doa.

c. Pertemuan ketiga

1. Kegiatan Awal

Peneliti kembali membuka pembelajaran dengan salam, doa bersama, dan absensi. Siswa diajak mereview materi sebelumnya melalui tanya jawab ringan untuk menggugah ingatan mereka. Guru menjelaskan bahwa hari ini merupakan sesi evaluasi pembelajaran melalui permainan bowling.

2. Kegiatan Inti

Permainan bowling dilanjutkan untuk evaluasi. Peneliti telah menyiapkan pin bowling berisi soal-soal evaluatif berbasis HOTS. Siswa secara bergiliran melempar bola dan menjawab soal dari pin yang terjatuh. Setelah setiap siswa menjawab, guru memberi masukan atas jawaban dan memberikan apresiasi atas usaha mereka. Kegiatan ini dilakukan hingga semua siswa memperoleh giliran. Setelah kegiatan bermain selesai, siswa mengerjakan soal evaluasi tertulis secara individual sebagai bentuk pengukuran hasil belajar.

3. Kegiatan Penutup

Guru mengajak siswa menyimpulkan seluruh materi yang telah dipelajari selama tiga pertemuan siklus II. Guru memberikan umpan balik dan penghargaan atas semangat belajar siswa. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.

3. Observasi

Tahap observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran pada Siklus II berlangsung. Pada tahap ini, peneliti tetap bertindak sebagai pengajar, sementara guru kelas sebagai kolaborator melakukan observasi. Observasi dilakukan untuk menilai efektivitas penerapan metode bermain bowling terhadap peningkatan hasil belajar siswa, serta mengamati respons dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa, mencatat interaksi yang terjadi, antusiasme siswa dalam menjawab soal dari pin bowling, serta kemampuan siswa dalam memahami materi “Energi yang Tersimpan”. Tabel berikut menyajikan hasil penilaian hasil belajar IPAS siswa kelas IV MIN 3 Langsa pada Siklus II setelah dilakukan pembelajaran dengan metode bermain bowling

1. Observasi aktivitas guru siklus II

Tabel 4.6
Hasil observasi aktivitas guru siklus II

No	Pernyataan yang Diamati	Observer I		Observer II	
		Iya	Tidak	Iya	Tidak
1	Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa dengan jelas.	✓		✓	
2	Guru menjelaskan materi perubahan energi secara sistematis dan menarik.	✓		✓	
3	Guru memandu kegiatan metode bermain bowling dengan efektif.	✓		✓	
4	Guru membimbing diskusi dan menjawab pertanyaan siswa dengan baik.	✓		✓	
5	Guru menutup pembelajaran	✓		✓	

	dengan refleksi dan penguatan materi.				
--	---------------------------------------	--	--	--	--

Tabel di atas menunjukkan hasil pengamatan terhadap lima indikator aktivitas guru selama proses pembelajaran pada siklus pertama. Setiap indikator diamati oleh dua observer untuk memastikan objektivitas penilaian. Hasil observasi menunjukkan bahwa semua indikator dinyatakan “Iya” oleh kedua observer. Berikut rincian penjabaran tiap poin;

1. Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa dengan jelas

Kedua observer menyatakan bahwa guru telah menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas dan memberikan motivasi kepada siswa di awal kegiatan. Hal ini terlihat dari kesiapan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran sejak awal.

2. Guru menjelaskan materi perubahan energi secara sistematis dan menarik

Guru berhasil menyusun dan menyampaikan materi perubahan energi dengan urutan yang logis, serta menggunakan pendekatan yang membuat siswa tertarik. Observer I dan II sepakat bahwa penjelasan guru mudah dipahami dan sesuai dengan usia siswa.

3. Guru memandu kegiatan metode bermain bowling dengan efektif

Kegiatan inti berupa permainan bowling berjalan sesuai rencana. Guru mampu mengatur jalannya permainan, memberikan instruksi yang jelas, dan memastikan seluruh siswa terlibat. Kedua observer menilai bahwa guru menjalankan perannya dengan efektif dalam memfasilitasi metode ini.

4. Guru membimbing diskusi dan menjawab pertanyaan siswa dengan baik

Guru aktif mendampingi siswa saat berdiskusi dalam kelompok dan tanggap terhadap pertanyaan yang muncul. Baik Observer I maupun II mencatat bahwa guru memberikan respon yang membangun dan memotivasi siswa untuk berpikir kritis.

5. Guru menutup pembelajaran dengan refleksi dan penguatan materi

Pada akhir pembelajaran, guru mengajak siswa melakukan refleksi dan mengulas kembali materi yang telah dipelajari. Kegiatan penutup berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan membantu siswa memperkuat pemahaman mereka.

Berdasarkan penilaian kedua observer, seluruh indikator aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus pertama telah dilaksanakan dengan baik dan optimal. Ini menunjukkan bahwa guru mampu mengelola pembelajaran secara profesional, mulai dari awal, inti, hingga penutup kegiatan. Kegiatan bermain bowling sebagai metode pembelajaran pun dipandu secara efektif sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa.

2. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II

Tabel 4.7 hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II

No	Nama	Aktivitas Observer I					jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5		
9.	Adzkia	3	3	3	3	3	15	68
10.	Aisya	3	3	3	3	4	16	72
11.	Aisyah.z	3	3	3	3	3	15	68

12.	Alfarizi	4	4	3	3	3	17	77
13.	Alif	3	3	4	3	3	16	72
14.	Amanda	4	4	3	3	3	17	77
15.	Fauzan	3	3	3	3	3	15	68
16.	Humaira	3	3	3	3	3	15	68
17.	M. Raiz	3	3	3	3	3	15	68
18.	M.Rasyiqul	3	3	3	3	3	15	68
19.	M.Zafran	3	3	3	3	3	15	68
20.	Maulida	3	3	3	3	3	15	68
21.	Mentari	3	3	3	3	3	15	68
22.	Muhammad	3	3	3	3	3	15	68
23.	Muhammad.f	3	3	4	4	3	17	77
24.	Muhammad. K	4	3	3	3	3	16	72
25.	Muhammad. Z	3	4	3	3	3	16	72
26.	Neisyah	3	3	3	3	3	15	68
27.	Salman	3	3	3	3	3	15	68
28.	Shafiyah	3	3	3	3	3	15	68
29.	Syakira	3	3	3	3	3	15	68
30.	Ziyad	3	3	3	3	3	15	68

Tabel 4.8 hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II

No	Nama	Aktivitas Observer II					jumlah	Persentase %
		1	2	3	4	5		
1.	Adzkia	4	4	3	3	3	17	77
2.	Aisyah	4	3	3	3	3	16	72
3.	Aisyah.z	4	4	3	3	3	17	77
4.	Alfarizi	4	4	3	3	3	17	77
5.	Alif	4	4	4	4	3	19	86
6.	Amanda	4	3	3	3	3	16	72
7.	Fauzan	4	4	3	3	3	17	77
8.	Humaira	4	3	3	3	3	16	72
9.	M. Raiz	4	4	3	3	3	17	77
10.	M.Rasyiqul	4	3	3	3	3	16	72
11.	M.Zafran	4	4	3	3	3	17	77
12.	Maulida	4	3	3	3	3	16	72
13.	Mentari	4	4	3	3	3	17	77
14.	Muhammad	4	3	3	3	3	16	72
15.	Muhammad.f	4	4	4	4	3	19	86
16.	Muhammad. K	4	4	4	4	3	19	86
17.	Muhammad. Z	4	4	4	4	3	19	86
18.	Neisyah	4	3	3	3	3	16	72

19.	Salman	4	4	3	3	3	17	77
20.	Shafiyah	4	3	3	3	3	16	72
21.	Syakira	4	4	3	3	3	17	77
22.	Ziyad	4	3	3	3	3	16	72

Tabel 4.9 Hasil keseluruhan aktitas siswa

No	Nama	Jumlah Observer I	Jumlah Observer II
23.	Adzkia	68	77
24.	Aisyah	72	72
25.	Aisyah.z	68	77
26.	Alfarizi	77	77
27.	Alif	72	86
28.	Amanda	77	72
29.	Fauzan	68	77
30.	Humaira	68	72
31.	M. Raiz	68	77
32.	M.Rasyiqul	68	72
33.	M.Zafran	68	77
34.	Maulida	68	72
35.	Mentari	68	77
36.	Muhammad	68	72
37.	Muhammad.f	77	86
38.	Muhammad. K	72	86
39.	Muhammad. Z	72	86
40.	Neisya	68	72
41.	Salman	68	77
42.	Shafiyah	68	72
43.	Syakira	68	77
44.	Ziyad	68	72
Total		1539	1685
Persentase		69,95%	76,59%

Tabel ini memuat hasil observasi aktivitas 22 siswa selama pembelajaran pada siklus kedua, yang diamati oleh dua observer. Masing-masing observer menilai siswa berdasarkan indikator keterlibatan aktif, antusiasme, kerja sama

dalam kelompok, dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan metode bermain bowling. Observer I mencatat total skor sebesar 1.539 dan Observer II mencatat total skor sebesar 1.685. Peningkatan skor dari masing-masing observer menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat dibandingkan siklus sebelumnya. Persentase keterlibatan siswa berdasarkan Observer I: 69,95% Persentase keterlibatan siswa berdasarkan Observer II 76,59% Kedua persentase ini menunjukkan peningkatan dibanding siklus I (yang sebelumnya hanya sekitar 46–48%). Artinya, aktivitas siswa meningkat secara signifikan. Peningkatan ini menunjukkan adanya respons positif siswa terhadap perubahan atau penyesuaian metode bermain bowling pada siklus kedua. Berdasarkan hasil observasi dari kedua observer, aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus II mengalami peningkatan yang cukup baik dibanding siklus

3. Hasil tes IPAS siswa pada siklus II

No.	Komponen	Keterangan
	Jumlah Siswa	22 orang siswa
2.	Jumlah Nilai	1.866 (hasil penjumlahan seluruh skor siswa)
3.	Skor Tertinggi	90 (nilai maksimal yang diperoleh siswa tertinggi)
4.	Skor Terendah	75 (nilai terendah yang diperoleh siswa)
5.	Nilai Rata-rata	84,8 (hasil rata-rata dari seluruh nilai siswa)
6.	Siswa Tuntas	22 siswa (memperoleh nilai ≥ 75)
7.	Siswa Tidak Tuntas	0 siswa (memperoleh nilai < 75)
8.	Tingkat Ketuntasan (TK)	100% (persentase siswa yang tuntas dari seluruh jumlah siswa)

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada siklus II, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian tetap sebanyak 22 orang. Total nilai yang diperoleh seluruh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran meningkat menjadi 1.866 poin. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 90, sedangkan skor

terendah adalah 75. Tidak ada lagi siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga seluruh siswa tergolong mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 84,8, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibandingkan dengan siklus I yang hanya mencapai rata-rata 72,86.

Pada siklus I, tingkat ketuntasan klasikal baru mencapai 50% dengan hanya 11 dari 22 siswa yang tuntas, sedangkan pada siklus II, seluruh siswa dinyatakan tuntas, sehingga tingkat ketuntasan klasikal mencapai 100%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada siklus II, yaitu melalui metode bermain bowling yang disempurnakan, berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Tidak hanya meningkatkan nilai akademik siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan antusiasme mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil ini mengindikasikan bahwa perbaikan yang dilakukan pada siklus II berjalan efektif dan mampu memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian.



Berdasarkan hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran IPAS dengan menerapkan metode bermain bowling pada materi “Energi yang Tersimpan”, terlihat adanya peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa terlihat lebih antusias, semangat, dan aktif dalam menjawab pertanyaan yang tertulis pada pin bowling yang terjatuh setelah dilempar. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan interaksi siswa secara individual, tetapi juga memunculkan kerja sama antar teman dalam memahami materi.

Dari aspek guru, peneliti terlihat mampu mengelola kelas dengan baik, memberikan instruksi yang jelas, serta mampu memotivasi siswa melalui metode permainan yang menyenangkan dan bermakna. Penggunaan alat bowling berisi pertanyaan ternyata efektif dalam menstimulus daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Secara keseluruhan, observasi menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus II berjalan lebih optimal dibandingkan dengan siklus I. Keaktifan siswa meningkat, konsentrasi belajar membaik, serta suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Selain itu, dari hasil penilaian akhir diketahui bahwa seluruh siswa (22 orang) berhasil mencapai nilai KKM (75) dengan rata-rata kelas 84,8. Ini menunjukkan bahwa metode bermain bowling berkontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa di kelas IV MIN 3 Langsa.

4. Refleksi

Refleksi pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil observasi, penilaian hasil belajar siswa, dan evaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama tiga pertemuan dengan materi “Energi yang Tersimpan”. Dari hasil

refleksi, diketahui bahwa metode bermain bowling memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS. Dibandingkan dengan siklus I, terdapat peningkatan yang signifikan, baik dari segi pemahaman materi maupun suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Beberapa hal yang menjadi catatan positif pada siklus II, yaitu:

- a. Semua siswa (22 orang) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata kelas 84,8.
- b. Antusiasme siswa meningkat, terutama saat mereka melempar bola dan menjawab pertanyaan dari pin bowling yang terjatuh. Aktivitas ini menjadikan suasana belajar lebih aktif dan kompetitif secara sehat.
- c. Siswa menunjukkan peningkatan daya serap terhadap materi. Hal ini terlihat dari jawaban siswa yang lebih tepat dan kemampuan mereka menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri.
- d. Kegiatan kelompok berjalan lebih efektif, siswa saling membantu dalam memahami materi dan menunjukkan kerjasama yang lebih baik dibandingkan pada siklus I.

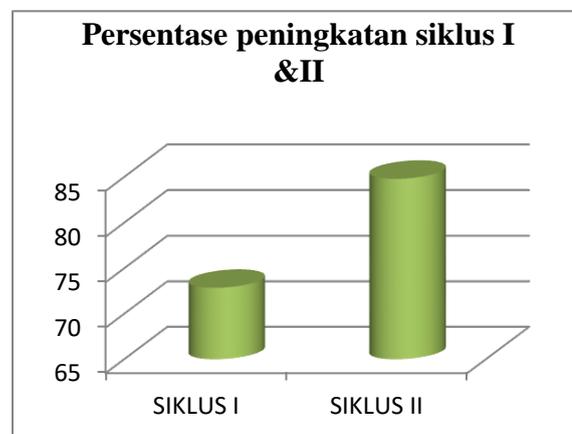
Namun demikian, beberapa catatan kecil untuk perbaikan ke depan antara lain;

- a. Pengaturan waktu perlu diperhatikan agar seluruh siswa mendapat kesempatan yang seimbang dalam bermain dan menjawab pertanyaan.
- b. Guru tetap perlu memberikan penguatan konsep secara sistematis setelah sesi bermain agar pemahaman siswa benar-benar utuh dan tidak hanya

mengandalkan hafalan dari pertanyaan. Berikut merupakan tabel peningkatan pada siklus I dan II

Tabel 4.3
Peningkatan siklus I dan II

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Jumlah Siswa	22	22	-
2	Jumlah Skor Total	1.535	1.866	+331
3	Rata-rata Nilai Kelas	72,86	84,8	11,94%
4	Siswa Tuntas (≥ 75)	11	22	+11 siswa
5	Siswa Tidak Tuntas (< 75)	11	0	-11 siswa



Grafik 3. Peningkatan persentase kelas siklus I & II

Secara keseluruhan, hasil refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa metode bermain bowling layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran IPAS karena terbukti meningkatkan hasil belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan serta bermakna hal tersebut juga diperlihatkan dengan adanya selisih peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 11,94%.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil tindakan pada Siklus I dan Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV MIN 3 Langsa melalui

penerapan metode bermain bowling. Pada Siklus I, dari 22 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 11 siswa (50%) yang mencapai ketuntasan belajar (nilai \geq 70), sementara 11 siswa (10%) belum tuntas. Rendahnya pencapaian ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, keterbatasan waktu dalam pemahaman konsep, serta belum terbiasanya siswa dengan metode bermain sebagai pendekatan belajar.

Setelah dilakukan perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran pada Siklus II, seluruh siswa mengalami peningkatan pemahaman materi. Hal ini dibuktikan dengan 22 siswa (100%) yang telah mencapai ketuntasan belajar. Kegiatan bermain bowling yang lebih terstruktur dan integrasi pertanyaan pada pin bowling berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan ketuntasan sebesar 45,45% dari siklus sebelumnya menunjukkan bahwa metode bermain bowling efektif dalam membantu siswa memahami materi IPAS, khususnya pada tema *Energi yang Tersimpan*. Interaksi aktif siswa dalam menjawab pertanyaan dari pin bowling yang terjatuh mampu memotivasi siswa untuk lebih memperhatikan materi dan belajar dengan semangat.

Peningkatan ini mencerminkan bahwa metode bermain bowling bukan hanya menarik bagi siswa, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kontekstual. Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Susanti dalam jurnal *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan

motivasi dan pemahaman konsep siswa secara signifikan, terutama ketika digunakan dalam pelajaran sains dan lingkungan.³⁷

Lebih lanjut, Hasanah & Kurniawan dalam penelitiannya yang berjudul “*Penerapan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA*” menyatakan bahwa siswa yang belajar melalui permainan aktif menunjukkan peningkatan dalam keaktifan bertanya, menjawab, dan bekerja sama dalam kelompok. Ini sesuai dengan hasil observasi dalam penelitian ini, di mana siswa pada Siklus II tampak lebih percaya diri, aktif menjawab pertanyaan, dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam menjawab soal dari pin bowling yang terjatuh.³⁸

Selaras dengan itu, Rohmah dan Widyastuti mengungkapkan bahwa penerapan permainan tradisional yang dimodifikasi dapat meningkatkan pemahaman konsep sains karena siswa membangun hubungan langsung antara aktivitas nyata dan materi pelajaran.³⁹ Dalam penelitian ini, penggunaan permainan bowling sebagai media edukatif memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan kontekstual. Selain itu, Ramadhani dan Ningsih (2021) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik siswa melalui keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Hal ini tampak jelas dalam penelitian ini pada siklus II, di mana siswa lebih aktif dalam diskusi, percaya diri menjawab soal, dan

³⁷ I Susanti. *Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPA*. Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI), 10(3), (2021). 245–252

³⁸ U., Hasanah, & A. Kurniawan, *Penerapan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, (2020). 7(1), 55–63.

³⁹ L., Rohmah, & E. Widyastuti, *Efektivitas Penggunaan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2), (2022). 98–106

menunjukkan partisipasi yang merata.⁴⁰ Anisa dan Handayani pun menegaskan bahwa media permainan sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep perubahan energi karena melibatkan aktivitas fisik dan pengalaman langsung.⁴¹

Secara teoritis, hasil penelitian ini juga konsisten dengan pandangan Lev Vygotsky, yang menyatakan bahwa anak belajar lebih optimal dalam interaksi sosial yang bermakna, termasuk melalui kegiatan bermain.⁴² Bermain bowling dengan menyisipkan soal dalam pin memberikan pengalaman belajar langsung (*experiential learning*), di mana siswa belajar tidak hanya dari teori, tetapi melalui aksi nyata yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan prinsip pendekatan saintifik dalam Kurikulum Merdeka, yang mengedepankan tahapan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan. Oleh karena itu, penerapan metode bermain bowling terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa secara menyeluruh.

Dalam konteks ini, metode bermain bowling mampu memfasilitasi keterampilan tersebut. Saat siswa melempar bola dan menjawab pertanyaan yang muncul dari pin yang terjatuh, mereka sedang terlibat dalam aktivitas kognitif dan sosial secara bersamaan. Aktivitas ini menumbuhkan keberanian untuk tampil, kerja sama kelompok, serta pemahaman terhadap materi IPAS.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain bowling mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan,

⁴⁰ Ramadhani& Ningsih, S. *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6(1), (2021). 33–41.

⁴¹ Y, Annisa& N. Handayani, *Pembelajaran Aktif dengan Media Permainan dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Energi pada Siswa Kelas IV*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 8(3), (2020). 184–192.

⁴² L. S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press. (1978).

dan bermakna. Siswa terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, dan berani menjawab soal yang diperoleh dari pin bowling. Selain meningkatkan hasil belajar, metode ini juga meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa secara sosial, sesuai dengan teori Vygotsky yang menekankan pentingnya belajar melalui interaksi sosial yang bermakna.

Dengan demikian, metode bermain bowling terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, serta meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi IPAS. Strategi ini sangat layak untuk terus dikembangkan dalam pembelajaran tematik berbasis aktivitas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus, maka dapat disimpulkan bahwa;

1. Hasil belajar IPAS siswa melalui penerapan metode bermain bowling di MIN 3 Langsa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 72,86 pada siklus I menjadi 84,8 pada siklus II. Selain itu, tingkat ketuntasan klasikal juga meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Seluruh siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan bahwa metode bermain bowling efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS.
2. Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode bermain bowling menunjukkan peningkatan yang positif. Pada siklus I, aktivitas siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 69,95% dan 76,59%. Setelah perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, seperti antusias menjawab soal dari pin bowling, aktif berdiskusi, dan menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam kelompok. Hal ini membuktikan bahwa metode bermain bowling tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan interaksi sosial siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

a. Bagi Guru

3. Disarankan agar metode bermain bowling dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran, khususnya pada materi-materi IPAS yang membutuhkan pemahaman konsep melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.
4. Guru dapat memodifikasi isi pertanyaan dalam pin bowling sesuai dengan indikator pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa agar pembelajaran lebih efektif dan merata.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif, percaya diri, dan bekerjasama selama proses pembelajaran berlangsung, terutama ketika diberikan model pembelajaran yang bersifat bermain atau praktik langsung.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mendukung guru dalam mengembangkan dan melaksanakan model pembelajaran kreatif seperti bermain bowling, dengan menyediakan sarana prasarana serta waktu yang cukup untuk persiapan guru.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan metode bermain lainnya yang serupa dan meneliti pengaruhnya pada aspek lain seperti motivasi belajar, keterampilan sosial, atau keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya.