

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERMAIN JAWABAN
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR IPS
PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 PUTAT
TAHUN 2012/2013
NASKAH PUBLIKASI**



Oleh:

DWI APRI ISWATI

A 510 090 159

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta
57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. H. Muhroji, S.E, M.Si
NIP/NIK : 231

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/ tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : DWI APRI ISWATI
NIM : A 510090159
Program Studi : PGSD
Judul Skripsi :“PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERMAIN JAWABAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 PUTAT TAHUN 2012/2013”

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.
Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 6 Februari 2013

Pembimbing

Drs. H. Muhroji, S.E, M.Si

NIK : 231

ABSTRAK

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *BERMAIN JAWABAN* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 PUTAT TAHUN 2012/2013

Dwi Apri Iswati, A510 090 159, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2013, 73 halaman.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan strategi Bermain Jawaban. Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Putat, Purwodadi yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari perolehan indikator pencapaian keaktifan. Indikator pencapaian keaktifan pada siklus I pertemuan pertama yaitu: 1) Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan sebanyak 5 siswa atau 26,32%, 2) Siswa yang aktif menjawab pertanyaan sebanyak 7 siswa atau 36,84%, 3) Siswa yang aktif dalam diskusi kelompok sebanyak 7 siswa atau 36,84%. Pada siklus I pertemuan kedua yaitu: 1) Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan sebanyak 11 siswa atau 57,89%, 2) Siswa yang aktif menjawab pertanyaan sebanyak 10 siswa atau 52,63%, 3) Siswa yang aktif dalam diskusi kelompok sebanyak 11 siswa atau 57,89%. Sedangkan indikator pencapaian keaktifan pada siklus II pertemuan pertama yaitu: 1) Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan sebanyak 14 siswa atau 73,68%, 2) Siswa yang aktif menjawab pertanyaan sebanyak 14 siswa atau 73,68%, 3) Siswa yang aktif dalam diskusi kelompok sebanyak 15 siswa atau 78,95%. Pada siklus II pertemuan kedua yaitu: 1) Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan sebanyak 15 siswa atau 78,95%, 2) Siswa yang aktif menjawab pertanyaan sebanyak 16 siswa atau 84,21%, 3) Siswa yang aktif dalam diskusi kelompok sebanyak 16 siswa atau 84,21%. Hasil tes tertulis yang dilakukan sebelum dan sesudah penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum diberikan tindakan kelas, hasil belajar siswa hanya mencapai 31,58%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 68,42% sedangkan di akhir tindakan hasil belajar siswa mencapai KKM sebesar 84,21%.

Kata Kunci : *Bermain jawaban, keaktifan, hasil belajar*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Interaksi tersebut sebagai tanda berjalannya suatu proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator. Seorang guru berperan sebagai fasilitator, yaitu berusaha semaksimal mungkin untuk memfasilitasi semua kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran yang terjadi adalah *student centered* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun kenyataannya masih banyak ditemukan praktek pembelajaran yang bersifat *teacher centered* atau pembelajaran yang berpusat pada guru.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga tidak lepas dari kecenderungan proses pembelajaran *teacher centered*. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai oleh guru. Selain itu, siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPS sebagai pelajaran yang tidak menarik, membosankan dan bersifat hafalan. Hal ini disebabkan cakupan materi yang sangat kompleks mencakup geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, hukum, politik dan budaya. Namun meskipun kebanyakan orang menganggap mata pelajaran IPS sangat membosankan tidak berarti bahwa mata pelajaran IPS harus diabaikan dan ditinggalkan, akan tetapi siswa juga harus dapat menguasai dan memahami materi IPS seperti halnya membaca, menulis, dan berhitung. Mata pelajaran IPS harus dipelajari sebagai sarana dan bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Melihat kondisi tersebut, maka seorang guru dituntut untuk dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang aktif dan inovatif, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tercipta kondisi belajar yang interaktif, efektif, efisien dan menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 17 November 2012 terhadap siswa kelas IV SD Negeri 3 Putat dapat diketahui bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS masih

rendah. Banyak siswa yang pasif terutama dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan diskusi kelompok. Hal tersebut terjadi karena guru tidak membiasakan siswa belajar secara aktif. Guru di kelas masih berperan sebagai pusat pembelajar dan siswa hanya dibiarkan duduk, dengar, catat dan hafal (DDCH). Hal ini merujuk pada penggunaan strategi dalam kegiatan pembelajaran. Guru belum menggunakan strategi yang tepat untuk melibatkan siswa secara langsung, sehingga anak terbiasa untuk diam, takut menjawab pertanyaan, tidak berani bertanya dan tidak aktif dalam diskusi kelompok.

Samino dan Saring Marsudi (2011:33) menjelaskan bahwa keaktifan adalah suatu aktivitas intelektual, mental dan fisik anak secara optimal dalam proses pembelajaran demi mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Menurut Sriyono, dkk (1992:75) keaktifan adalah bahwa pada waktu guru mengajar guru harus mengusahakan agar murid-muridnya aktif jasmani maupun rohani. Dalam <http://irpan1990.wordpress.com> keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti bekerja dan berusaha. Kata keaktifan juga bisa berarti dengan kegiatan dan kesibukan. Keaktifan siswa adalah sejauh mana siswa berperan dan berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut peneliti untuk meningkatkan keaktifan siswa dapat dilakukan dengan menerapkan strategi pembelajaran *bermain jawaban*. Strategi *bermain jawaban* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk menciptakan keaktifan siswa karena strategi pembelajaran *bermain jawaban* merupakan sebuah permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir (Hisyam Zaini, dkk 2007:87). Melalui penerapan strategi pembelajaran *bermain jawaban* diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan keaktifan siswa sehingga pembelajaran tidak didominasi

oleh guru dan terciptalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *student centered*.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian mengenai penerapan strategi pembelajaran *Bermain Jawaban* untuk meningkatkan keaktifan belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Putat. Sesuai dengan permasalahan tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. Mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *bermain jawaban* untuk meningkatkan keaktifan belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Putat.
2. Meningkatkan keaktifan belajar IPS melalui penerapan strategi pembelajaran *bermain jawaban*.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Putat, yaitu pada awal semester II tahun pelajaran 2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Herawati dkk (2009:2) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklis (berdaur) oleh guru/ calon guru di dalam kelas. Dengan demikian proses PTK dimulai dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi untuk memecahkan masalah dan mencoba hal-hal baru demi peningkatan kualitas pembelajaran. Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Putat dengan jumlah murid 19 siswa yang terdiri dari 8 siswa

laki-laki dan 11 siswa perempuan. Peneliti sebagai pelaku tindakan dan siswa sebagai pembelajar atau penerima tindakan.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi, tes dan dokumentasi.

1. Observasi

Rubiyanto (2011:68) mengemukakan bahwa “observasi adalah cara mengumpulkan data dengan jalan mengamati langsung terhadap objek yang diteliti”. Observasi digunakan untuk mengamati keaktifan siswa secara langsung saat pembelajaran.

2. Tes

Menurut Samino dan Saring Marsudi (2011:107) “tes hasil belajar adalah seperangkat tes yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa”. Tes digunakan untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar siswa berupa nilai yang diperoleh dari pelaksanaan tes.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara pengumpulan data dengan menggunakan dokumen-dokumen sebagai sumber data.

Dalam penelitian ini setelah data terkumpul maka dilakukan analisis data melalui tiga tahapan yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan dan penyederhanaan data.

2. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan setelah peneliti mereduksi data. Dalam tahap ini data diolah dengan menyajikan dalam bentuk skema atau tabel. Selain itu penyajian data juga berbentuk uraian singkat sehingga mudah dipahami maknanya.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan membandingkan tingkat keaktifan siswa pada setiap tindakan putaran.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Untuk mengukur tingkat keaktifan siswa, peneliti menggunakan teknik observasi terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini akan dipaparkan hasil observasi tiap siklus:

1) Siklus I

Pada siklus I pertemuan pertama, penerapan strategi pembelajaran *bermain jawaban* dapat meningkatkan keaktifan siswa meskipun belum maksimal. Siswa yang aktif bertanya sebanyak 5 siswa (26,32%), siswa yang aktif menjawab sebanyak 7 siswa (36,84%) dan siswa yang aktif dalam diskusi sebanyak 7 siswa (36,84%). Sedangkan pada siklus I pertemuan kedua siswa yang aktif bertanya sebanyak 11 siswa (57,89%), siswa yang aktif menjawab sebanyak 10 siswa (52,63%) dan siswa yang aktif dalam diskusi sebanyak 11 siswa (57,89%).

2) Siklus II

Pada siklus II pertemuan pertama, penerapan strategi pembelajaran *bermain jawaban* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Siswa yang aktif bertanya sebanyak 14 siswa (73,68%), siswa yang aktif menjawab sebanyak 14 siswa (73,68%) dan siswa yang aktif dalam diskusi sebanyak 15 siswa (78,95%). Sedangkan pada siklus II pertemuan kedua siswa yang aktif bertanya sebanyak 15 siswa (78,95%), siswa yang aktif menjawab

sebanyak 16 siswa (84,21%) dan siswa yang aktif dalam diskusi sebanyak 16 siswa (84,21%).

b. Hasil Belajar Siswa

1) Siklus I

Pada siklus I siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 13 siswa atau 68,42% naik 36,84% dari nilai pra siklus dan siswa yang belum tuntas dalam belajar sebanyak 6 siswa atau 31,58%. Hasil belajar dari tiap pertemuan mengalami peningkatan. Dari pertemuan I menunjukkan nilai rata-rata 72,42 kemudian setelah dilaksanakan pertemuan yang kedua juga terjadi peningkatan menjadi 75,57. Sehingga rata-rata hasil belajar pada siklus I ini adalah 74. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus I ini terjadi peningkatan hasil belajar IPS meskipun belum maksimal karena indikator pencapaian belum terpenuhi.

2) Siklus II

Pada siklus II siswa yang tuntas dalam belajar sebanyak 16 siswa atau 84,21% naik 15,79% dari nilai siklus I dan siswa yang belum tuntas dalam belajar sebanyak 3 siswa atau 15,79%. Hasil belajar dari tiap pertemuan mengalami peningkatan. Dari pertemuan I menunjukkan nilai rata-rata 86,52 kemudian setelah dilaksanakan pertemuan yang kedua terjadi penurunan menjadi 82,52. Namun rata-rata hasil belajar pada siklus II ini adalah 84,10 sehingga rata-rata pada siklus II terjadi peningkatan dibandingkan rata-rata pada siklus I. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus II ini terjadi peningkatan hasil belajar IPS. Maka hasil siklus II dinyatakan sudah mencapai indikator pencapaian yang sudah ditetapkan sebelumnya.

2. Pembahasan

Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, peneliti menerapkan strategi *bermain jawaban* pada pembelajaran IPS pokok bahasan koperasi. Dari pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II, diketahui adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Hisyam Zaini, dkk (2007:87) mengemukakan bahwa “strategi pembelajaran *bermain jawaban* merupakan sebuah permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir”. Strategi ini sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. Strategi ini memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif bertanya, menjawab pertanyaan dan berdiskusi kelompok.

Selain di dukung dari pendapat di atas, penelitian ini juga di dukung dari penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Eko Prasetyo dengan judul Penerapan Strategi Pembelajaran *Bermain Jawaban* sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran PKn Materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara menyimpulkan bahwa hasil penelitian pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 19 Surakarta Tahun 2010 menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar dengan menerapkan strategi pembelajaran *bermain jawaban*. Hal tersebut ditandai dengan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas dan peningkatan rata-rata keaktifan siswa dari kondisi awal sebesar 21,62 %, pada siklus I sebesar 54,06 % dan pada siklus II sebesar 78,37 %. Selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh Budi Setyawan dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *bermain jawaban* dapat meningkatkan hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Bedoro 2 Sambungmacan Sragen pada Tahun Ajaran 2011/2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosentase hasil belajar yang mendapat nilai ≥ 70 , yaitu sebelum tindakan sebanyak

53,33 % (8 siswa), siklus I sebanyak 73,33 % (11 siswa) dan siklus II sebanyak 80 % (12 siswa). Serta dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata kelas, yaitu sebelum tindakan 65,33 meningkat menjadi 74,67 pada siklus I, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 77,33. Penelitian ini sangat relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang, yaitu di tinjau dari strategi yang digunakan (*bermain jawaban*).

Teori dan penelitian di atas dapat menjadi acuan bahwa hipotesis yang di ajukan peneliti yaitu “Penerapan strategi pembelajaran *bermain jawaban* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Putat tahun 2012/2013” terbukti atau diterima kebenarannya.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus yang berkelanjutan secara singkat dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan strategi pembelajaran *bermain jawaban* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SD Negeri 3 Putat pada mata pelajaran IPS. Peningkatan keaktifan siswa tersebut terlihat dalam 3 indikator yaitu peningkatan keaktifan siswa dalam bertanya sebelum ada tindakan 10,53%, pada siklus I pertemuan pertama 26,32%, siklus I pertemuan kedua 57,89%, pada siklus II pertemuan pertama mencapai 73,68% dan pada siklus II pertemuan kedua 78,95%. Peningkatan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan sebelum ada tindakan 15,79%, pada siklus I pertemuan pertama 36,84%, siklus I pertemuan kedua 52,63%, pada siklus II pertemuan pertama mencapai 73,68% dan pada siklus II pertemuan kedua 84,21%. Peningkatan keaktifan siswa dalam diskusi kelompok sebelum ada tindakan 26,32%, pada siklus I pertemuan pertama 36,84%, siklus I pertemuan kedua 57,89%, pada siklus II

pertemuan pertama mencapai 78,95% dan pada siklus II pertemuan kedua 84,21%.

2. Penerapan strategi pembelajaran *bermain jawaban* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Putat pada mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan prosentase dan jumlah siswa yang mencapai KKM. Pada pra siklus siswa yang mencapai KKM hanya 6 anak atau 31,58%, pada siklus I siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 13 anak atau 68,42%, kemudian pada siklus II siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 16 anak atau 84,21%. Pada siklus II hasil belajar sudah mencapai indikator pencapaian yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Herawati Susilo, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembang Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia
- Hisyam Zaini, dkk. 2002. *Strategi Pembelajaran Aktif di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: CTSD.
- Irpan. 2011. *Keaktifan Belajar*. <http://irpan1990.wordpress.com/2011/08/11/keaktifan-belajar/>. Diakses 13 November 2012 jam 23:50
- Prasetyo, Eko. 2010. *Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran PKn Materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 19 Surakarta Tahun 2010*. Surakarta: Skripsi UMS (Tidak diterbitkan).
- Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta. PGSD FKIP UMS.
- Samino dan Saring Marsudi. 2011. *Layanan dan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz Media.
- Setyawan, Budi. 2012. *Penerapan Strategi Bermain Jawaban sebagai Upaya Meningkatkan Hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Bedoro 2 Sambungmacan Sragen pada Tahun Ajaran 2011/2012*. Surakarta: Skripsi UMS (Tidak diterbitkan).
- Sriyono, dkk. 1992. *Teknik Belajar Mengajar Dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta.