



PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *BERMAIN JAWABAN* PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 MATANAUWE KABUPATEN BUTON

Irman Matje

Universitas Muhammadiyah Buton

irmanmatje@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this class action research is the type of cooperative learning model Play Answer can improve social studies learning outcomes in fifth grade students of SD Negeri 1 Matanauwe in 20018/2019. The subjects of this class action research were the fifth grade students of SD Negeri 1 Matanauwe in 2018/2019 Academic Year consisting of 27 students. This research was conducted in two cycles, in each cycle there were two meetings. Each cycle includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The form of action given is social studies learning using the Cooperative type of Play Answer model. To find out student learning outcomes, an initial test is held before the action and a test at the end of each meeting. Data collection techniques using test techniques and non-test test. The data analysis technique used is interactive descriptive analysis. The validity of the data used is triangulation of data methods. Based on the results of the study, obtained the average value of test results in the first cycle showed the average value of the class reached 77.81% and classical completeness 70.37%. In cycle II the average grade increased to 86.52 and classical completeness increased to 88.88%. Thus it can be concluded that social studies learning through the cooperative learning model type of Answer Play can improve student learning outcomes in grade V of SD Negeri 1 Matanauwe, Buton Regency.

Keywords: Learning outcomes, students, playing answers.

ABSTRAK (Indonesia)

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Bermain Jawaban dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 1 Matanauwe tahun 20018/2019. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SD Negeri1 Matanauwe Tahun Pelajaran 2018/2019 terdiri dari 27 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, pada setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Bentuk tindakan yang diberikan adalah pembelajaran IPS menggunakan model Kooperatif tipe Bermain Jawaban. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, diadakan test awal sebelum tindakan dan tes pada setiap akhir pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan dtes non tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis diskriptif interaktif. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi metode data. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata hasil tes pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata kelas mencapai 77,81% dan ketuntasan klasikal 70,37%. Pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 86,52 dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 88,88%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe Bermain Jawaban dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Matanauwe, Kabupaten Buton.

Kata Kunci: hasil belajar, siswa, bermain jawaban.

A. PENDAHULUAN

Dalam setiap kegiatan manusia untuk mencapai tujuan selalu diikuti dengan pengukuran dan penilaian. Demikian halnya di dalam proses kegiatan belajar.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar juga diandalkan untuk membina generasi penerus agar memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupan dan pemahaman akan kondisi sekitar untuk berperan dilingkungannya sebagai insan sosial dan warga negara yang baik, sementara sistem pembelajaran IPS yang dilakukan pada saat ini lebih ditekankan pada segi praktis yang hanya mempelajari materi yang bersifat umum.

Problema juga sering dihadapi para guru adalah begitu banyaknya bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa dalam waktu yang terbatas dan kesulitan memilih serta mengorganisasikan materi yang akan diajarkan. Tiap guru menganggap bahwa yang tergolong mata pelajaran *exact* adalah mata pelajaran yang paling penting. Akibatnya siswa tidak memiliki kesatuan makna dan sulit bagi mereka untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga tidak mengherankan jika hasil belajar IPS di Sekolah Dasar mengalami penurunan dan siswa merasa jenuh dengan pelajaran IPS pada saat pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara penulis dengan guru kelas V (27 April 2018) dapat diketahui bahwa pembelajaran IPS di SD perlu diterapkan model pembelajaran kooperatif agar hasil belajar dapat meningkat. Rata-rata nilai IPS kelas V SD Negeri 1 Matanauwe pada ulangan akhir semester II (dua) hanya 60. Dilihat dari nilai hasil ujian semester dua IPS yang masih minim dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Dengan jumlah siswa 27, nilai tertinggi 89 dan terendah 50. Belajar siswa belum maksimal (belajar pada waktu ada PR atau ulangan), kemampuan belajar heterogen, minat terhadap pelajaran IPS masih kurang, akibatnya pelajaran IPS tidak disukai oleh sebagian besar siswa. Hal ini dikarenakan pembelajarannya masih *teacher centered* atau pembelajaran yang berpusat pada guru (guru aktif sedangkan siswa pasif) sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

Berdasarkan deskripsi di atas, fokus penelitian ini adalah “Apakah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bermain Jawaban dapat meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Matanauwe Kabupaten Buton?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe *Bermain Jawaban* dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 1 Matanauwe Kabupaten Buton.

Hakekat Hasil Belajar

Menurut Purwanto, (2009: 44) belajar adalah perubahan perilaku yang menimbulkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut beberapa pakar pendidikan Dalam Agus Suprijono, (2009: 1-5) mendefinisikan belajar sebagai berikut:

1. Gagne; Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas
2. Travers; Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.
3. Cronbach; *Learning is shown by a change in behavior as a result of experience.* (Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman).
4. Harold Spears; Belajar adalah mengamati, membaca dan mengikuti arah tertentu.

5. Geoch; *Learning is change in performance as a result of practice.* (Belajar adalah perubahan *performance* sebagai hasil latihan).
6. Morganl; *Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience.* (Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman).

Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan. Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Analisis dari definisi-definisi belajar tersebut pada dasarnya belajar dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang yang berhubungan dengan belajar. Di dalam proses belajar terdapat suatu perubahan. Untuk memperoleh suatu perubahan, seseorang memerlukan suatu periode waktu dan harus dilatih dalam berbagai tingkah laku sehingga diperoleh suatu pola tingkah laku yang otomatis.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil suatu pengalaman seseorang dalam suatu periode waktu tertentu.

Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Menurut Winataputra, (2005: 41), Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Jadi, pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Memang pengetahuan sosial itu diperoleh secara alamiah dari kehidupan sehari-hari dan telah ada pada diri kita masing-masing, namun hal ini belum cukup mengingat kehidupan masyarakat dengan segala permasalahannya semakin berkembang. Untuk menghadapi keadaan demikian pengetahuan sosial yang diperoleh secara alamiah tidak cukup. Maka diperlukan pendidikan formal khususnya pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bermain Jawaban

Dalam Agus Suprijono, (2009: 118-119) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bermain Jawaban* adalah salah satu metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Robert Slavin pada tahun 1970. Model pembelajaran ini adalah menekankan pada adanya permainan jawaban diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang

maksimal. Suatu model yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi, berdiskusi, bertukar pendapat dan mengekspresikan ide-idenya secara lebih leluasa dengan temannya bahkan kepada guru. Di dalam model ini guru lebih berperan sebagai fasilitator dan pengarah daripada sebagai penguasa dan pemberi materi kepada siswa. Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dan mencari jawaban dengan teman satu timnya serta guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada.

Menurut Hisyam Zaini, dkk, (2007:87) mengemukakan bahwa bermain jawaban adalah sebuah permainan yang dapat melibatkan semua siswa dari awal sampai akhir untuk mencari jawaban yang benar dan sekaligus bergantung pada faktor keberuntungan. Dalam permainan ini guru mengajar dengan menggunakan jawaban-jawaban yang ditemukan oleh siswa.

Menurut Paul Ginnis (2008: 214) menyatakan bahwa bermain jawaban itu secara efektif mengubah dinamika kelas dan biasanya menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap. Manfaat ini adalah cara untuk menciptakan beberapa aturan serius dengan sedikit kesenangan serius.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa *bermain jawaban* merupakan sebuah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas dan dikelompokkan jawaban tersebut kemudian dimasukkan dalam kantong kertas lalu menempelkan jawaban tadi pada papan yang digantung.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Matanauwe di desa Matanauwe kecamatan Siotapina Kabupaten Buton. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2019. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester I di SDN 1 Matanauwe tahun pelajaran 2018/2019. Subjek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Matanauwe terdiri atas 27 siswa yakni 14 perempuan dan 13 laki-laki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik test dan nontest. Teknik test digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS, sedangkan nontest dilakukan untuk mengetahui perkembangan perilaku siswa dalam mengikuti proses pembelajaran untuk mencapai ketuntasan belajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bermain Jawaban*.

Hasil analisis nilai pre test digunakan sebagai dasar kegiatan pada siklus satu dan hasil analisis pada siklus satu digunakan sebagai dasar pada siklus dua.

C. PEMBAHASAN

Deskripsi Siklus I

Pada siklus I nilai rata-rata 77,81 dan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70 (KKM) yang sebelumnya 14 siswa menjadi 19 siswa. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar IPS siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 (KKM) belum mencapai 75%, sehingga pembelajaran akan dilanjutkan untuk siklus II mengenai jenis-jenis pekerjaan,

alasan orang harus bekerja, pentingnya semangat kerja dan ciri-ciri orang semangat kerja.

Deskripsi Siklus II

Pembelajaran IPS menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bermain Jawaban pada* siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar IPS siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 (KKM) belum mencapai 75%, sehingga pembelajaran akan dilanjutkan untuk siklus II. Dengan adanya perbaikan siklus II, hasil pembelajaran IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bermain Jawaban pada* meningkat.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus berdasarkan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal. Peningkatan terlihat setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *bermain jawaban* pada siklus I dan siklus II pada tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Matanauwe Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II.

Tindakan	Nilai rata-rata
Siklus I	77,81
Siklus II	86,52

Dari tabel 1. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata sebelum dilaksanakan tindakan adalah 72,18, pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 77,81, dan siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 86,52. Selain terdapat peningkatan pada nilai rata-rata kelas, ketuntasan belajar secara klasikal siswa kelas V SD Negeri 1 Matanauwe pada mata pelajaran IPS juga semakin meningkat. Prosentase ketuntasan klasikal pada hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Klasikal Siswa Kelas V SD Negeri 1 Matanauwe pada Siklus I dan Siklus II.

Tindakan	Prosentase (%)
Siklus I	70,37
Siklus II	88,88

Dari tabel 2. Pada siklus I terdapat peningkatan prosentase ketuntasan klasikal menjadi 70,37% dan pada siklus II semakin meningkat menjadi 88,88%. Setelah mengolah data hasil observasi pada aktivitas dan hasil belajar IPS secara formatif pada siswa kelas V SD Negeri 1 Matanauwe, peneliti juga melakukan perhitungan skor kelompok pada siklus I dan II. Perhitungan skor kelompok ini berdasar pada teori model pembelajaran kooperatif tipe *Bermain Jawaban*. Pada siklus I dan II terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa sehingga skor kelompok juga semakin meningkat.

Selain hasil belajar siswa juga meningkat, kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran juga meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata skor kegiatan siswa maupun guru yang selalu mengalami peningkatan. Peningkatan

terlihat setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Bermain Jawaban* pada siklus I dan siklus II pada tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Aktivitas Siswa dan Guru pada Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

No	Jenis	Siklus I	Siklus II
1	Aktivitas Siswa	2,87	3,50
2.	Aktivitas Guru	2,93	3,65

Pada tabel 3. siklus I kegiatan siswa dalam pembelajaran rata-rata skornya adalah 2,87 (termasuk kategori kurang). pada pertemuan II kegiatan siswa dalam pembelajaran rata-rata skornya adalah 3,50 (termasuk kategori baik). Sedangkan siklus I aktivitas guru dalam pembelajaran rata-rata skornya adalah 2,93 (termasuk kategori kurang). pada pertemuan II aktivitas guru dalam pembelajaran rata-rata skornya adalah 3,65 (termasuk kategori baik).

Dengan demikian dapat diajukan suatu kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Bermain Jawaban* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 1 Matanauwe tahun ajaran 2018/2019 juga meningkat.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Bermain Jawaban* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri 1 Matanauwe tahun ajaran 2018/2019. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada setiap siklus. Data awal yang diperoleh sebelum dilaksanakan tindakan yaitu rata-rata kelas mencapai 72,37 dengan ketuntasan klasikal 51,85% atau 14 siswa, pada siklus I rata-rata kelas meningkat menjadi 77,81 dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 70,37% atau 19 siswa. Pada siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 86,52 dan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 88,88% atau 24 siswa. Kinerja guru dan siswa dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat pada setiap pertemuan. Siklus I kegiatan siswa dalam proses pembelajaran rata-rata skornya adalah 2,87. Kinerja guru juga dinilai rata-rata skornya adalah 2,9. Di akhir pertemuan siklus II kegiatan siswa dalam pembelajaran rata-rata skornya adalah 3,00. Kinerja guru skornya adalah 3,34. Dan pada pertemuan III kegiatan siswa dalam proses pembelajaran rata-rata skornya adalah 3,50. Kinerja guru skornya adalah 3,8. Peningkatan skor pada setiap pertemuan menunjukkan bahwa kegiatan siswa dan kinerja guru dalam proses pembelajaran meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Suprijono, 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- H.B Sutopo. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Hisyam Zaini, dkk,2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : CTSD
- Paul Ginnis, 2009. *Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta : Indeks
- Purwanto, M. Pd, 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta : Pustaka Pelajar
- Winataputra, Udin S. 2005. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zainal Aqib, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Surya Abadi