

Penggunaan Permainan Arisan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPS tentang Perkembangan Teknologi di Sekolah Dasar

Patria Kilannawati

SDN 18 Sadaniang
patriapatria681@gmail.com

Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

Abstract

Teachers must always think creatively in order to carry out learning that requires active students, build a more lively classroom atmosphere so that students have the opportunity to interact with other students. However, from the results of the initial observations that the researchers made to the fourth grade students of SDN 17 Sadaniang after the learning process ended there were still students who could not master the subject matter well, this was reflected in the acquisition of evaluation scores. the purpose of this learning improvement is to improve student learning outcomes in social studies subjects with the material "Technology Development" through the use of social gathering games. The repair was carried out in class IV at SDN 17 Sadaniang, Sadaniang Regency with a total of 24 students, consisting of 11 male students and 13 female students with the material "Technology Development" in social studies subjects. The implementation of learning improvements was carried out in 2 stages, namely cycle 1 and cycle 2. The use of social gathering games in the social studies learning process about "Technology Development" was able to improve student learning outcomes in grade IV SDN 17 Sadaniang, as evidenced by the results of student learning evaluations who scored above the KKM. pre cycle (10 people 42%), cycle 1 (19 people 79%), and cycle 2 (21 people 87.5%).

Keywords: *Arisan games, student learning outcomes, social studies*

Abstrak

Guru harus selalu berpikir kreatif agar dapat melaksanakan pembelajaran yang menuntut siswa aktif, membangun suasana kelas semakin hidup sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa yang lainnya. Namun dari hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan pada siswa kelas IV SDN 17 Sadaniang setelah proses pembelajaran berakhir masih ada siswa yang tidak dapat menguasai materi pelajaran dengan baik, hal ini tercermin dari perolehan nilai evaluasi. tujuan perbaikan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan materi "Perkembangan Teknologi" melalui penggunaan permainan arisan. Pelaksanaan perbaikan dilakukan di kelas IV SDN 17 Sadaniang, Kabupaten Sadaniang dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang, yang terdiri dari 11 orang siswa laki – laki dan 13 orang siswa perempuan dengan materi "Perkembangan Teknologi" pada mata pelajaran IPS. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 tahap, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Penggunaan permainan arisan dalam proses pembelajaran IPS tentang "Perkembangan Teknologi" mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 17 Sadaniang, terbukti dari hasil evaluasi belajar siswa yang memperoleh nilai diatas KKM pra siklus (10 orang 42%), siklus 1 (19 orang 79%), dan siklus 2 (21 orang 87,5%).

Kata kunci: *Permainan arisan, hasil belajar siswa, IPS*



PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan mengenai keadaan sosial siswa, serta dapat mengembangkan interaksi sosial dengan orang lain di lingkungan sekitar. Siswa harus memperoleh pembelajaran yang berkaitan dengan sosial baik mengenai perbedaan budaya, perbedaan pendapat, serta masalah-masalah sosial yang ada di dalam masyarakat tersebut. Pembelajaran IPS sangat penting untuk tercapainya kompetensi yang akan dicapai di atas. Untuk lebih memudahkan anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, dan agar anak tersebut memiliki sikap saling menghargai dan mengembangkan kemampuan emosional dan sikap pluralisme di dalam kehidupannya sehari-hari.

Guru dalam proses belajar mengajar harus memiliki kompetensi tersendiri guna mencapai harapan yang dicita-citakan dalam melaksanakan pendidikan pada umumnya dan proses belajar mengajar pada khususnya. Untuk memiliki kompetensi tersebut guru perlu membina diri secara baik, karena fungsi guru itu adalah membina dan mengembangkan kemampuan peserta didik secara profesional didalam proses belajar mengajar.

Penyebab kurang baiknya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurang tepatnya guru dalam memilih metode belajar. Metode inilah yang sangat menentukan kegiatan siswa dalam belajar untuk memperoleh maksud yang diharapkan. (Sudjana 1988 : 50). Guru harus selalu berpikir kreatif agar dapat melaksanakan pembelajaran yang menuntut siswa aktif, membangun suasana kelas semakin hidup sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa yang lainnya. Hal ini dimaksudkan supaya siswa dapat mengembangkan potensi dan prestasinya.

Namun dari hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan pada siswa kelas IV SDN 17 Sadaniang setelah proses pembelajaran berakhir masih ada siswa yang tidak dapat menguasai materi pelajaran dengan baik, hal ini tercermin dari perolehan nilai evaluasi. Pada umumnya mereka memperoleh nilai yang lebih rendah dibandingkan dengan teman-teman sekelasnya, keadaan demikian sangatlah merisaukan guru karena siswa yang bersangkutan tidak menuntaskan pembelajaran sesuai dengan Keriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, yang berarti siswa yang bersangkutan tidak berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

Dari hasil evaluasi di kelas IV SDN 17 Sadaniang tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran pada pertemuan pertama masih rendah pada pelajaran IPS mengenai "Perkembangan Teknologi". hanya 10 orang dari 24 orang siswa yang mendapat nilai di atas Keriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan nilai ketuntasan untuk mata pelajaran IPS adalah 68.

Hal inilah yang menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang ada. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan bersifat menjenuhkan dan terfokus pada guru.

Menurut hasil observasi di atas, maka perlunya diadakan perbaikan pembelajaran. Menurut Mulyasa (2011:12) bahwa guru merupakan peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran yang lebih lanjut, oleh karena itu guru disebut ahli penyebar informasi yang baik juga berperan sebagai perencana, pelaksana, dan penilai pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan, maka penulis melakukan perbaikan pembelajaran merujuk kepada Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kegiatan tersebut berfungsi ganda, selain dapat memperbaiki pembelajaran juga untuk mengembangkan diri secara profesional.

METODE

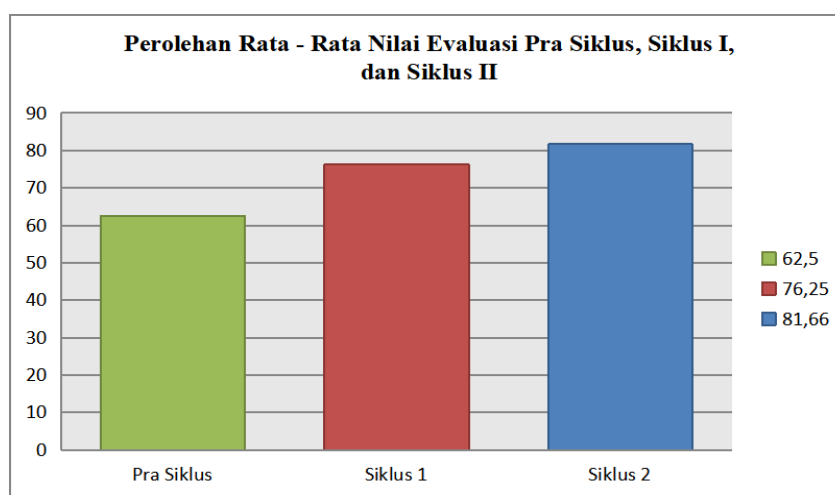
Bagian ini disajikan jika artikel merupakan hasil penelitian (hasil kajian tidak perlu menyajikan bagian ini). Bagian ini disajikan maksimal **200 kata**. Bagian ini dipaparkan

pendekatan dan/atau metode penelitian, data dan sumber data, teknik dan alat pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan.

Pelaksanaan penelitian dilakukan di kelas IV SDN 18 Sadaniang, Kabupaten Sadaniang dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang, yang terdiri dari 11 orang siswa laki – laki dan 13 orang siswa perempuan dengan materi “Perkembangan Teknologi” pada mata pelajaran IPS. Waktu pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus, yaitu siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2019 dan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2019.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 tahap, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Tujuan dilakukannya perbaikan pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 17 Sadaniang pada mata pelajaran IPS tentang “Perkembangan Teknologi” dengan menggunakan permainan arisan. Hasil penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Hasil Perbaikan dari Pra Siklus sampai Siklus 2

Penulis sebagai peneliti melakukan penelitian perbaikan pembelajaran di kelas IV SDN 17 Sadaniang dengan menerapkan kaidah dan prinsip-prinsip Penelitian Tindakan Kelas. Schmuck 1997 mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah proses penelitian yang sistematis dan terencana melalui perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri.

Berdasarkan hasil diskusi dengan supervisor 2 dan teman sejawat, dalam perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan, telah menunjukkan peningkatan nilai hasil evaluasi siswa mulai dari pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Terbukti nilai evaluasi pada pra siklus ada 10 orang dari 24 orang siswa yang mencapai KKM. Setelah diadakan perbaikan pada siklus 1, siswa yang mencapai KKM menjadi 19 orang. Pada pelaksanaan perbaikan siklus 2, hasil evaluasi siswa bertambah menjadi 21 orang yang telah mencapai KKM. Ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang merupakan kulminasi dari suatu proses yang dilakukan dalam belajar.

Penggunaan permainan arisan dalam proses pembelajaran IPS tentang “Perkembangan Teknologi” mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 17 Sadaniang. Karena metode merupakan cara yang digunakan guru dalam mempelajari siswa.

Peran guru dalam pembelajaran IPS yaitu menumbuhkan kesadaran tentang pentingnya pemahaman sosial budaya, dan perkembangan teknologi pada siswa. Maka guru harus profesional dan kompeten, artinya guru harus mempunyai wawasan

dan landasan yang dapat dicapai dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran IPS. Inilah yang menjadi modal dan dasar untuk perbaikan dan pengembangan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Penggunaan permainan arisan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS tentang “Perkembangan Teknologi” di kelas IV SDN 17 Sadaniang, terbukti dari hasil evaluasi belajar siswa yang memperoleh nilai diatas KKM pra siklus (10 orang 42%), siklus 1 (19 orang 79%), dan siklus 2 (21 orang 87,5%).

Dengan adanya perbedaan individu siswa dalam hal menerima pelajaran, atau adanya berbagai tipe belajar siswa yang bervariasi, maka dalam menggunakan metode belajar sebagai guru perlu menggunakan permainan arisan. Metode mengajar ini merupakan cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa agar terjadi interaksi, baik antara siswa, maupun dengan guru sebagai fasilitator, serta proses belajar yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga dapat menimbulkan kebermaknaan pada siswa.

Hasil evaluasi belajar siswa di kelas IV SDN 17 Sadaniang terhadap pembelajaran IPS tentang “Perkembangan Teknologi” telah mencapai peningkatan yang signifikan, ditunjukkan dari nilai evaluasi siswa dari mulai Pra Siklus, Siklus 1, sampai Siklus 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah W, Sri. (2014). *Materi Pokok Strategi Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Astuti, Arini Esti Dkk. (2009). *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari.
- Hamalik, Oemar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. (2011). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rodaskarya.
- Pujiati, Retno Heni dan Umi Yulianti. (2008). *Cerdas Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rolianti B, Eva. (2013). Teknik Permainan Arisan: Bentuk Kreativitas Guru untuk Memotivasi Siswa dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi. Diunduh 22 April 2019 dari <http://zloraved.blogspot.co.id/2013/08/teknik-permainan-arisan-bentuk.html?m=1>.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Soewarso dan Susila. (2010). *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Salatiga: Widya Sari
- Sudjana, Nanang. (2000). *Dasar – dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo.
- Wardani, I G A K. (2014). *Materi Pokok Pemantapan Kemampuan Profesional*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Wardani, I G A K. (2014). *Materi Pokok Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.