

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN KEADAAN
SOSIAL NEGARA-NEGARA TETANGGA MELALUI
MODEL PERMAINAN ARISAN SOAL PADA SISWA
KELAS VI SEMESTER I SD MUHAMMADIYAH 08
KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Ani Satul Inajati¹ Abdul Karim²

¹ SD Muhammadiyah 08 Kota Semarang

inajatianis1985@gmail.com

²Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Muhammadiyah Semarang
email: abdulkarim@unimus.ac.id

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai tes pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 08 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial selama ini masih menggunakan metode konvensional sehingga untuk meningkatkan hasil belajar perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan penggunaan metode yang menarik agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan hasil belajar dan aktivitas pembelajaran siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara-Negara tetangga dengan menggunakan model permainan arisan soal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas pembelajaran siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara-Negara tetangga dengan menggunakan model permainan arisan soal. Waktu Pelaksanaan Siklus I hari Rabu tanggal 5 Oktober 2016 dengan alokasi waktu 35 menit (1 X 35 menit) dan siklus II pada hari Rabu tanggal 12 Oktober 2016 dengan alokasi waktu 35 menit (1 X 35 menit). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan arisan soal dapat dijadikan sarana meningkatkan hasil belajar dan aktivitas pembelajaran siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga, hal ini ditunjukkan dengan hasil perbaikan pembelajaran siklus I dan siklus II. Hasil pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa dari 28 siswa yang memiliki nilai tuntas sebanyak 21 siswa (75%), 8 siswa belum tuntas (25%) mengalami peningkatan hasil belajar pada siklus II yakni dari 28 siswa yang memiliki nilai tuntas sebanyak 28 siswa (100%). Sedangkan aktivitas pembelajaran siswa pada pembelajaran siklus I dari 28 siswa yang aktif bertanya 16 siswa (15%), aktif menjawab 10 siswa (36%), melaksanakan perintah 10 siswa (36%), tidak aktif 2 siswa (7%), dan tidak memperhatikan pelajaran 2 siswa (7%). Dan meningkat pada pembelajaran siklus II dari 28 data aktivitas siswa yang aktif bertanya 25 siswa (89%), aktif menjawab 18 siswa (64%), melaksanakan perintah 28 siswa (100%). Hasil belajar dan aktivitas pembelajaran siswa dari siklus I dan siklus II pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara-Negara tetangga melalui model permainan arisan soal mengalami peningkatan yang signifikan. Simpulan pada penelitian ini bahwa

metode hafalan teman sebangku dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas pembelajaran siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara-Negara tetangga. Sehingga disarankan pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga menggunakan metode hafalan teman sebangku.

Kata kunci : hasil belajar IPS , kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga, model permainan arisan soal.

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Pasal 1 UU No.20 TAHUN 2003).

Pada hakikatnya pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar merupakan sarana untuk mengembangkan wawasan dan pola pikir siswa. Adanya era globalisasi yang semakin menghilangkan jarak antar negara membuat siswa kita pun harus terus meningkatkan kemampuan intelektualnya, agar mampu bersaing menghadapi era globalisasi dan dapat *survive* di dalam kehidupannya kelak. Untuk itu siswa dalam menyikapi cakupan materi ilmu pengetahuan sosial yang selalu berkembang (dinamis) perlu selalu memperbaharui pengetahuannya.

Terdapat empat alasan mengapa siswa harus dikembangkan kemampuan berpikirnya terutama dalam ilmu pengetahuan sosial. *Pertama*, kehidupan kita dewasa ini ditandai dengan adanya abad informasi yang menuntut setiap orang memiliki kemampuan dalam mencari, menyaring dan memanfaatkan informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan dan kehidupannya. *Kedua*, setiap orang senantiasa dihadapkan pada berbagai masalah dan ragam pilihan sehingga untuk itu dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif, karena permasalahan dapat terpecahkan dengan pemikiran seperti itu; *ketiga*, kemampuan memandang sesuatu hal dengan cara baru atau tidak konvensional merupakan keterampilan penting dalam memecahkan masalah; dan alasan *keempat*, kreatifitas merupakan aspek penting dalam memecahkan masalah, mulai dari apa masalahnya, mengapa muncul masalah dan bagaimana cara pemecahannya.

Namun kemampuan siswa untuk dapat mengingat materi yang sudah disampaikan atau diajarkan sangat rendah, hal ini dapat di buktikan pada tahap evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan kepada 28 siswa kelas VI SD Muhammadiyah 08 hanya 13 siswa yang memperoleh hasil yang baik. Jika di presentasikan siswa yang mengalami ketuntasan dalam belajar hanya mencapai 46% dan yang belum mencapai ketuntasan dalam belajar mencapai 54%.

Selama ini guru dalam menyampaikan pelajaran IPS lebih banyak menggunakan metode ceramah, di mana siswa hanya duduk mendengarkan dan mencatat. Sehingga siswa terlihat kurang aktif, karena selama proses pembelajaran berlangsung didominasi guru dan guru kurang memberi kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan diri secara maksimal. Hal tersebut dikarenakan guru lebih mementingkan pencapaian target kurikulum dari pada memberikan pelajaran yang lebih bermakna bagi siswa.

Berkaitan dengan kurang berhasilnya pembelajaran tentang kenampakan alam dan keadaan sosial Negara – Negara tetangga pada siswa kelas VI SD

Muhammadiyah 08 Kota Semarang, peneliti merencanakan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas melalui 2 siklus, yang pelaksanaannya dibantu oleh teman sejawat.

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dimunculkan berkaitan dengan masalah-masalah yang menjadi fokus penelitian. Adapun alternatif masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya tingkat penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara- negara Tetangga.
- b. Hanya beberapa siswa yang berani bertanya.
- c. Siswa kurang memperhatikan pada pembelajaran
- d. Guru kurang memiliki kreativitas dan inovasi yang tinggi dalam melaksanakan pembelajaran IPS, sehingga hasil belajar yang diperoleh belum memuaskan.

2. Analisis masalah

Berdasarkan data dan fakta yang telah diuraikan dan kemukakan di atas serta didukung melalui diskusi dengan teman sejawat dapat ditentukan beberapa faktor penyebab siswa kurang mampu mengingat materi yang telah diajarkan adalah sebagai berikut :

- a. Guru terlalu cepat dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga tidak memberi kesempatan pada murid untuk bertanya tentang materi yang belum jelas.
- b. Guru kurang variatif dalam menggunakan metode pembelajaran.
- c. Guru tidak melibatkan siswa secara aktif.
- d. Guru tidak memberikan rangkuman materi.
- e. Guru tidak memberikan tugas menghafal pada siswa.
- f. Guru tidak memberikan PR diakhir pembelajaran.

3. Alternatif dan Prioritas Pemecahan Masalah

Dengan melihat analisis masalah diatas peneliti perlu mengadakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model permainan arisan soal yaitu sebagai alternatif pemecahan masalah untuk siswa kelas VI SD Muhammadiyah 08 Kota Semarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial pada materi Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara-negara Tetangga melalui model permainan arisan soal pada siswa kelas VI semester I SD Muhammadiyah 08 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017?
2. Bagaimanakah peningkatan aktivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara-negara Tetangga melalui model permainan arisan soal pada siswa kelas VI Semester I SD Muhammadiyah 08 Kota Semarang Pelajaran 2016/2017?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara–Negaratetangga melalui modelpermainan *Arisan Soal* pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 08 tahun pelajaran 2016/2017.
2. Mendeskripsikan aktivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara–Negaratetangga melalui modelpermainan *Arisan Soal* pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 08 tahun pelajaran 2016/2017.

D. Manfaat Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan memberi manfaat:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan pemahaman siswa dalam materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara – Negara tetangga.
 - b. Siswa lebih tertarik untuk belajar IPS karena pembelajaran berlangsung menyenangkan.
 - c. Siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
2. Bagi guru
 - a. Mendapatkan gambaran tentang upaya guru dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas VI SD Muhammadiyah 08 dalam materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara-Negara tetangga.
 - b. Meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dan mengembangkan profesionalisme melalui penelitian.
3. Bagi sekolah
 - a. Memberikan masukan kepada Kepala Sekolah dalam usaha meningkatkan prestasi belajar IPS.
 - b. Sebagai masukan bagi rekan-rekan guru dalam rangka inovasi pembelajaran IPS di sekolah.

2. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

A. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pada hakikatnya pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di SD merupakan sarana untuk mengembangkan wawasan dan pola pikir siswa. Adanya era globalisasi yang semakin menghilangkan jarak antar negara membuat siswa kita pun harus terus meningkatkan kemampuan intelektualnya, agar mampu bersaing menghadapi era globalisasi dan dapat Survive di dalam kehidupannya kelak. Untuk itu siswa dalam menyikapi cakupan materi ilmu pengetahuan sosial yang selalu berkembang (dinamis) perlu selalu memperbaharui pengetahuannya.

Pembelajaran IPS di SD yang merupakan potensi utama untuk tingkat selanjutnya tidak boleh salah dalam pemahaman, sehingga menuntut guru untuk lebih berhati – hatidan kreatif dalam mengajarkan mata pelajaran IPS di SD agar peserta didik tidak bosan serta dapat memahami apa yang dipelajari. Untuk itu guru harus menguasai berbagai metode dan media supaya tujuan dari mata pelajaran IPS di SD dapat tercapai, sehingga nantinya dapat diterapkan dimasyarakat dalam berbagai bidang.

Materi pelajaran IPS yang dinamis memaksa guru untuk dapat menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan, sementara untuk sekolah-sekolah imbas, sarana dan prasarana pendukung sangat kurang. Dengan menggunakan metode hafalan teman sebangku diharapkan dapat menutupi kekurangan sarana dan prasarana yang kurang pada SD imbas. (Theodore levitt,

1985) mengamati adanya perubahan yang cepat dalam perkembangan negara-negara di dunia serta adanya arus globalisasi.

1. Pengertian Belajar

Pengertian Belajar menurut Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* 1977, belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu.

Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta – merta akibat refleksi atau perilaku yang bersifat naluriah.

Dari beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar. Seperti halnya siswa dapat menyukai pelajaran IPS karena disampaikan dengan model pembelajaran yang dekat dan disukai anak – anak.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri atas dua kata yaitu “hasil” dan “ belajar” yang memiliki arti yang berbeda. Oleh karena itu untuk memahami lebih mendalam mengenai makna hasil belajar, akan dibahas terlebih dahulu mengenai pengertiannya.

Menurut Djamarah (2000: 45), hasil adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu. Untuk menghasilkan sebuah prestasi dibutuhkan perjuangan dan pengorbanan yang sangat besar.

3. Pengertian Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar adalah kondisi dimana anak dengan kemampuan intelegensi rata-rata atau di atas rata-rata, namun memiliki ketidakmampuan atau kegagalan dalam belajar yang berkaitan dengan hambatan dalam proses persepsi, konseptualisasi, berbahasa, memori, serta pemusatan perhatian, penguasaan diri, dan fungsi integrasi sensori motorik (Clement, dalam Weiner, 2003).

B. Model Permainan Arisan Soal

Pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 1995).

Berpijak dari uraian di atas, maka model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa SD harus dikembangkan sesuai dengan perkembangan jiwa siswa, maka dalam menyampaikan materi pembelajaran hendaknya memperhatikan aspek psikologis siswa .

Selain itu juga mendidik dan membelajarkan siswa untuk tidak selalu hanya menerima materi dari guru, tetapi mendorong siswa agar mampu menemukan permasalahan dalam pembelajaran dan mampu memecahkannya serta menyimpulkannya. Seperti diungkapkan oleh S.Wahyudi (2003) bahwa ciri-ciri pola pembelajaran yang seperti tersebut di atas adalah:

- a. Proses pembelajaran diwujudkan dalam bentuk permainan, games, simulasi, studi visit dan kegiatan lain yang menarik dan menciptakan aktifitas siswa
- b. Melatih anak untuk dapat menganalisis dan menemukan materi pembelajaran sesuai konsep yang ingin dicapai
- c. Setelah anak mampu menganalisa dan menentukan sendiri konsep yang ada pada proses pembelajaran, anak kemudian diarahkan untuk menyimpulkan permasalahan

Berdasarkan tiga ciri pola pembelajaran di atas, maka proses pembelajaran IPS di SD dapat dilakukan dengan pola permainan, menemukan permasalahan dan menyimpulkan (S. Wahyudi, 2003).

Mengajar adalah tugas utama bagi seorang guru, oleh karena itu keefektifannya akan banyak tergantung pada kemampuan guru melaksanakan aktivitas mengajar secara baik. Banyak faktor yang mempengaruhi guru mengajar, terutama faktor yang ada dalam diri guru itu sendiri.

Cara mengajar yang dipilih dan yang digunakan termasuk faktor yang penting. Untuk itu guru seharusnya mengenal berbagai cara mengajar dan dapat memilihnya secara tepat sesuai dengan kemampuan dirinya serta keadaan lingkungannya. Di dalam dunia pengajaran telah dikenal berbagai model mengajar, meskipun tidak ada satu model yang paling tepat untuk segala tujuan dan kondisi (Nursid Sumaatmadja, dkk, 1997 :12. 6).

Model dapat diartinya sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar, Udin Saripudin 1994 (dalam Nursid Sumaatmadja, dkk, 1997 : 12.7).

Joy dan Weil, 1986 (dalam Nursaid Sumaatmadja. Dkk, 1997 : 12.7) mengelompokkan model pembelajaran dalam 4 rumpun. Salah satu dari 4 rumpun tersebut adalah : Rumpun model-model interaksi sosial. Model-model mengajar dalam rumpun ini menekankan pada hubungan individu dengan orang lain atau masyarakat. Model-model pembelajaran yang tergolong dalam rumpun ini adalah:

- a. Model Penemuan Kelompok
- b. Model Inkuiri
- c. Model – Model Laboratori
- d. Model Bermain Peran
- e. Model Simulasi Sosial

Dari beberapa model pembelajaran di atas, penulis akan mengujicobakan *model Simulasi Sosial* dalam bentuk *Permainan Arisan Soal* dalam Penelitian Tindakan Kelas.

Model arisan soal adalah salah satu pembelajaran kooperatif, dimana siswa bekerjasama dalam kelompok untuk mendiskusikan kesesuaian jawaban dari setiap pertanyaan yang keluar dari dalam kaleng yang telah dikocok oleh siswa.

C.Langkah – Langkah Arisan Soal sebagai Model Pembelajaran

Arisan Soal sebagai model pembelajaran mempunyai 4 tahapan yang harus dilalui, yaitu:

a. Persiapan

Pada tahap persiapan guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Kemudian tiap siswa mempelajari bagian-bagian dari materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara – Negaratetangga yang telah dibagi guru pada kelompok.

Setelah itu setiap siswa menyediakan kertas untuk menulis soal tentang Kompetensi Dasar Mendeskripsikan kenampakan alam dan keadaan sosial Negara – Negaratetangga dengan disertai identitas siswa (nama). Soal – soalyang ditulis dilinting atau digulung menyerupai gulungan kertas arisan kemudian dimasukkan dalam kaleng atau tabung yang telah tersedia.

b. Pelaksanaan

Setelah soal – soal dilinting atau digulung dimasukkan dalam kaleng, semua siswa membentuk kelompok besar (semua siswa berkumpul dalam satu kelompok membentuk lingkaran besar).

Kaleng yang berisi soal dikocok seperti arisan berputar sampai setiap siswa dalam kelompok besar memperoleh satu gulungan soal. Setelah setiap siswa memperoleh gulungan soal, siswa membuka dan mengerjakan soal pada gulungan kertas tersebut.

Setelah dikerjakan kertas tadi dikembalikan pada penulis soal untuk dikoreksi, bagi siswa yang menjawab dengan benar mendapat nilai, bagi yang salah tidak mendapat nilai, pada tahap ini siswa yang menjawab salah dapat langsung bertanya dan minta penjelasan dari pembuat soal tentang jawaban yang benar (tutor sebaya).

c. Evaluasi

Pada akhir pembelajaran dengan menggunakan model *Arisan Soal* guru memberikan soal-soal evaluasi yang harus di jawab siswa secara individu sebagai kegiatan akhir pembelajaran.

Kelebihan dari model permainan arisan soal adalah pembelajaran yang menarik dihubungkan dengan kehidupan nyata. Kekurangannya adalah

1. Tidak semua terlibat dalam kegiatan pembelajaran
2. Nilai tergantung pada individu yang yang mempengaruhi nilai teman.

D. Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara-Negara Tetangga

Negara Indonesia terletak di wilayah asia tenggara. Oleh karena itu Indonesia mempunyai negara-negara tetangga seperti Thailand, Myanmar, Vietnam, Kamboja, Laos, Brunei Darusalam, Singapura, Malaysia, Timor Leste, dan Filipina

Di semua negara-negara tersebut terdapat kenampakan alam misalnya pegunungan, dataran tinggi, dataran rendah, pantai, sungai, danau dan sebagainya. Kenampakan alam yang terdapat di suatu wilayah akan mempengaruhi keadaan sosial di wilayah tersebut. Kenampakan alam yang terdapat di negara-negara tetangga akan berbeda-beda, sehingga keadaan sosial di negara-negara tetangga akan berbeda-beda pula.

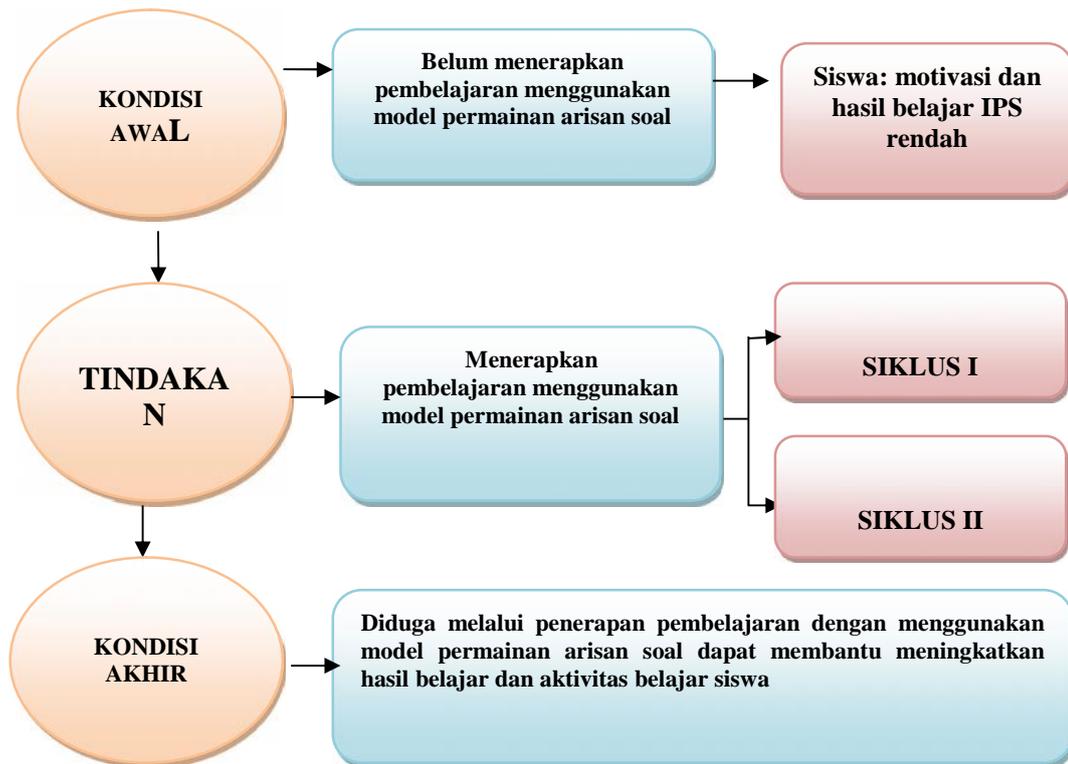
Keadaan sosial negara-negara tetangga beraneka ragam terdiri atas berbagai suku bangsa dan budaya. Keadaan sosial diantaranya adalah mata uang yang digunakan, bahasa resmi, jumlah penduduk, dan mata pencaharian penduduk (Indrastuti, Penny Rahmawaty, 2008).

E. Kerangka Berfikir

PTK merupakan suatu tindakan untuk menuju keberhasilan dalam mengajar yang harus dicapai oleh seorang guru dengan melaksanakan beberapa kali proses pembelajaran di kelas. Maka diambil pokok-pokok pikiran sebagai berikut yakni dalam pemberian materi ilmu pengetahuan sosial tentang peningkatan kualitas belajar pada materi kenampakan alam dan Negara-Negara tetangga pada siswa, guru yang harus mengetahui objek yang diajarkan.

Pembelajaran akan berhasil bila memanfaatkan model permainan arisan soal, sebab melalui metode ini siswa akan lebih aktif mengeluarkan pendapat. Adapun siswa yang belum mampu dapat dibimbing langsung oleh guru. Metode pembelajaran ini juga melatih siswa untuk, inisiatif dan berani mengeluarkan pendapat.

Berikut dibawah ini dapat dilihat skema kerangka berfikir yang dilakukan pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga menggunakan model permainan arisan soal dimulai dari keadaan awal sampai akhir.



F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir seperti yang diungkapkan di atas, maka dalam penelitian ini akan diajukan rumusan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Model permainan *Arisan soal* dapat meningkatkan hasil belajar pada materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara-Negara tetangga pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 08 tahun pelajaran 2016/2017.
2. Model permainan *Arisan soal* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran pada materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara-Negara tetangga pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah 08 tahun pelajaran 2016/2017.

3. METODE PENELITIAN

A. Subjek Peneliti

1. Lokasi

SD Muhammadiyah 08 yang beralamat di jalan Zebra Tengah No.74 Kelurahan Pedurungan Kidul telepon (024) 6730283 UPTD Pendidikan Kecamatan Pedurungan Kota Semarang.

a. Waktu Pelaksanaan

Rabu, 5 Oktober 2016 pelaksanaan Siklus I

Rabu, 12 Oktober 2016 pelaksanaan Siklus II

b. Mata Pelajaran

IPS, materi Kenampakan Alam dan Keadaan Sosial Negara-negara Tetangga dengan menggunakan model permainan arisan soal

c. Kelas
VI (enam) semester I

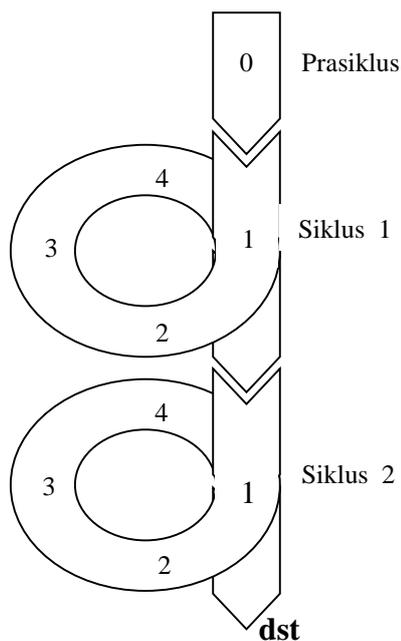
2. Kelas dan Karakteristik

Peneliti mengambil siswa kelas VI sebagai subyek penelitian dengan pertimbangan peneliti guru kelas VI sehingga memudahkan dalam pelaksanaan PTK karena sehari-hariberhadapan langsung dengan siswa.

Sebagian orang tua siswa rata-rata adalah dengan tingkat pendidikan yang rendah, sehingga perhatian orang tua terhadap pendidikan kurang. Hal ini dapat dilihat dari sarana belajar siswa yang disediakan orangtua kurang. Di samping itu apabila siswa diberi PR banyak yang tidak mengerjakan dengan alasan lupa dengan kata lain kesadaran siswa untuk belajar masih kurang. Selain itu waktu bermain dan belajar yang tidak berimbang, kebanyakan peserta didik lebih asyik bermain sehingga melupakan waktu belajar.

B. Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran

Desain prosedur perbaikan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain putaran spiral yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart (Kasihani Kasbolah, 1998: 113). Dalam perencanaan Kemmis & Mc Taggart menggunakan sistem spiral yang dimulai dengan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Di bawah ini adalah gambar putaran spiral tersebut:



Keterangan :

- Siklus 1 :
1. Perencanaan
 2. Implementasi
 3. Observasi
 4. Refleksi

- Siklus 2 :
1. Revisi Rencana
 2. Implementasi
 3. Observasi
 4. Refleksi

Penelitian tindakan model spiral (Kemmis& Taggart, 1998: 114)

Penelitian ini berjalan melalui beberapa siklus. Siklus kedua dilaksanakan apabila siklus pertama belum tercapai sehingga mengulangi kegiatan pertama. Pada penelitian ini, rencana pelaksanaan tindakan telah peneliti tetapkan sesuai dengan desain penelitian tersebut. Dalam Penelitian ini, tiap satu siklus akan dilaksanakan dengan alur sebagai berikut:

1. Perencanaan
Meliputi penetapan materi pembelajaran IPS kelas VI dan penetapan alokasi waktu pelaksanaannya yaitu bulan September–Nopember 2016.
2. Implementasi atau Pelaksanaan perbaikan

Meliputi proses kegiatan belajar mengajar melalui permainan *Arisan Soal* pada materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara – Negaratetangga.

3. Observasi

Dilaksanakan pada saat proses belajar mengajar berlangsung untuk mengetahui seberapa jauh permainan *Arisan Soal* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran pada materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara – Negaratetangga.

4. Refleksi

Meliputi kegiatan analisis hasil pembelajaran dan sekaligus menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui metode *etnografi* yaitu wawancara untuk sumber data informan, observasi untuk sumber data peristiwa dan analisis dokumen untuk sumber data dokumen.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti, terhadap siswa. Tujuannya adalah untuk memperoleh data informasi tentang pemahaman dan penerapan permainan *Arisan Soal* dalam kegiatan belajar mengajar pada materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara – Negaratetangga, serta motivasi guru terhadap siswa guna mengatasi kesulitan belajar.

2. Pengamatan (*Observasi*)

Pengamatan dilakukan terhadap siswa untuk memantau proses dan dampak penggunaan permainan *Arisan Soal* terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa, Teknik pengamatan yang akan digunakan adalah pengamat berperan serta secara aktif sebagaimana dikemukakan oleh Spradley (1980). Hasil pengamatan akan dipergunakan untuk menata langkah – langkah perbaikan pada siklus berikutnya agar pembelajarandapat lebih bermakna, serta menyenangkan sehingga siswa termotivasi dalam belajar IPS. Lembar pengamatan yang digunakan ada dua, satu untuk menilai hasil tes formatif dan yang kedua adalah lembar pengamatan aktivitas pembelajaran siswa. adapun bentuknya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Lembar Penilaian Test Formatif
Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Achmad Hansyah S		Tuntas dan tidak tuntas
2	Adila Arjen Febriyani		KKM = 65
3	Afifa Ulya Hanifa		
4	Azrina Mafaza		
5	Bagaskara Satriya Yudha		
6	Faizal Lathifia Hanif		
7	Fuad Azza Adianto		
8	Ibnu Maulana Saputra		
9	Ikhsannasywa Yassarafi'		
10	Jihan Nisa Adiba		

11	Karina Herdanty		
12	Layyinatus Syifa Lailatino		
13	M. Syaiful Zaman		
4	Maryam Puspa Pambudi		
15	Miftahul Jannah		
16	M.Rayhan Akbar A		
17	M. Rian Miftah Afandi		
18	Nashwa Luthfia Laili		
19	Nilam Eka Kristianti		
20	Nurul Arbiyanti		
21	Nurul Auliya		
22	Patriot Antaras Bangsa		
23	Putri Muda Arifah K.M		
24	Rahma Nur Azizah		
25	Raisya Fauzia Fardani		
26	Thalita Khozy Paramita M		
27	Vemberlyn Nisa Dewi S		
28	Zakiah Ifatun Nisa		
	Jumlah		
	Rata-rata		
	Tertinggi/terendah		
	Ketercapaian KKM		

Sedangkan lembar pengamatan aktifitas pembelajaran siswa dapat sebagai berikut:

Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

No	Nama Siswa	Aktifitas					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Achmad Hansyah S						1.Aktif bertanya
2	Adila Arjen Febriyani						2.Aktif menjawab
3	Afifa Ulya Hanifa						3.Melakukan Perintah
4	Azrina Mafaza						4.Tidak aktif
5	Bagaskara Satriya Yudha						5.Tidak Memperhatikan
6	Faizal Lathifia Hanif						
7	Fuad Azza Adianto						
8	Ibnu Maulana Saputra						
9	Ikhsannasywa Yassarafi'						

10	Jihan Nisa Adiba						
11	Karina Herdanty						
12	Layyinatus Syifa Lailatino						
13	M. Syaiful Zaman						
14	Maryam Puspa Pambudi						
15	Miftahul Jannah						
16	M.Rayhan Akbar A						
17	M. Rian Miftah Afandi						
18	Nashwa Luthfia Laili						
19	Nilam Eka Kristianti						
20	Nurul Arbiyanti						
21	Nurul Auliya						
22	Patriot Antaras Bangsa						
23	Putri Muda Arifah K.M						
24	Rahma Nur Azizah						
25	Raisya Fauzia Fardani						
26	Thalita Khozy Paramita M						
27	Vemberlyn Nisa Dewi S						
28	Zakiyah Ifatun Nisa						
	Jumlah						
	Persen (%)						

D.Analisis Dokumen

Analisis dokumen akan dilakukan terhadap dokumen-dokumen yang digunakan antara lain Kurikulum KTSP dan Suplemen, Buku Materi pokok IPS kelas VI, RPP, Alat Peraga, dan Daftar Hasil Nilai Siswa. Tujuannya adalah untuk melengkapi informasi yang telah diperoleh melalui pengamatan dan wawancara.

4.HASIL PENELITIAN

a. Siklus I

1. Hasil Belajar

Dari pelaksanaan siklus I yang telah diperbaiki dalam pembentukan kelompok permainan arisan soal, maka diperoleh hasil tes formatif sebagai berikut dari 28 siswa yang mengerjakan tes formatif yang telah memenuhi KKM ada 21 siswa atau 75%.

2. Hasil Tes Formatif Siklus I

Aktifitas Pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, aktivitas siswa masih rendah. Aktivitas siswa yang aktif bertanya 16 siswa (57 %), aktif menjawab 10 siswa (36 %), melaksanakan perintah 10 siswa (36%), tidak aktif 2 siswa (7 %), dan tidak memperhatikan pelajaran 2 siswa (7 %).

b.Siklus II

1. Hasil Belajar

Dari pelaksanaan siklus II yang telah diperbaiki dalam pembentukan kelompok permainan arisan soal dan pemberian lembar kerja pada siswa.

2. Hasil Tes Formatif Siklus II

Sebagian terdiri dari 28 siswa yang mengerjakan tes formatif yang telah memenuhi KKM ada 28 siswa atau 100%.

3. Aktivitas Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas siswa pada siklus II sudah menunjukkan hasil yang baik. Aktivitas siswa yang aktif bertanya ada sebanyak 25 siswa (89 %), aktif menjawab 18 siswa (64 %), melaksanakan perintah 28 siswa (100%). Sudah tidak ada siswa yang tidak aktif atau tidak memperhatikan pelajaran.

B. Pembahasan

a. Siklus I

1. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penilaian pada siklus I dapat dilihat bahwa nilai yang belum tuntas yaitu nilai 50 – 60 ada 7 siswa, sedangkan nilai yang tuntas yaitu antara 65-100 ada 21 siswa. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan teman sejawat diperoleh data tentang keberhasilan dan kekurangan pada pembelajaran siklus I.

Adapun keberhasilan dari segi guru adalah (a) dalam pembelajaran guru sudah melakukan apersepsi yang dapat menarik perhatian siswa, (b) guru sudah terampil dalam menyajikan materi, (c) guru sudah terampil dalam memberi penekanan pada materi yang penting, (d) guru terampil dalam memberi penguatan, motivasi, dan tindak lanjut.

Sedangkan keberhasilan dari segi siswa adalah: (a) perhatian siswa pada pembelajaran meningkat, (b) kerjasama dalam kelompok cukup baik dan, (c) siswa sudah dapat menjadi tutor sebaya. Selain keberhasilan yang telah penulis uraikan di atas, penulis juga akan menguraikan kekurangan-kekurangan pada pembelajaran siklus I baik dari segi guru maupun dari segi siswa.

Kekurangan dari segi guru antara lain (a) ketrampilan dalam membimbing siswa dalam pelaksanaan pembelajaran model arisan soal masih kurang, (b) keterampilan siswa dalam membuat kesimpulan masih kurang. Kekurangan dari segi siswa antara lain (a) soal yang dibuat siswa masih kurang jelas sehingga membingungkan teman dalam menjawab, (b) belum terampil dalam melaksanakan tutor sebaya dan, (c) belum serius pelaksanaan tutor sebaya.

Dengan kenyataan hasil evaluasi dari 28 siswa yang mendapat nilai tuntas hanya 21 siswa (75%) dan siswa yang belum tuntas 7 siswa (25%). Oleh karena itu, peneliti perlu mengadakan perbaikan pembelajaran siklus II karena tidak semua siswa mendapat nilai di atas KKM.

2. Aktivitas Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas siswa masih rendah. Aktivitas siswa yang aktif bertanya hanya 16 siswa (57 %), aktif menjawab 10 siswa (36 %), melaksanakan perintah 10 siswa (36%), tidak aktif 2 siswa (7 %), dan tidak memperhatikan pelajaran 2 siswa (7 %).

b. Siklus II

1. Hasil Belajar

Hasil pembelajaran pada siklus II ini sudah menunjukkan hasil yang memuaskan, dilihat dari siswa yang mendapatkan nilai 100 ada 3 siswa, nilai 95 ada 2 siswa, nilai 90 ada 5 siswa, nilai 85 ada 6 siswa, nilai 80 ada 6 siswa, sejumlah siswa 28 sudah mendapatkan nilai di atas KKM. Hal ini menunjukkan hasil yang baik, baik dari segi materi pelajaran, metode dan media yang digunakan, penggunaan waktu, keterlibatan siswa serta suasana kelas.

Adapun keberhasilan siklus 2 ini adalah sebagai berikut: (a) kemampuan siswa untuk mencapai semua indikator yang telah ditentukan pada kompetensi dasar membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial Negara-Negara tetangga termasuk kategori sangat baik dengan tingkat ketuntasan 100% ,(b) rata-rata kelas naik menjadi 85 dari rata-rata yang dicapai pada siklus I sebesar 75.jadi ada peningkatan.(c) hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2.Aktivitas Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas siswa pada siklus II sudah menunjukkan hasil yang baik.Aktivitas siswa yang aktif bertanya 25 (89 %), aktif menjawab 18 (64 %), melaksanakan perintah 28 (100%).Sudah tidak ada siswa yang tidak aktif atau tidak memperhatikan pelajaran.

C.Antar Siklus

1.Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada tiap siklus mengalami peningkatan. Pada pra siklus nilai rata - rata siswa 58 dengan nilai terendah 15 dan nilai tertinggi 100. Pada siklus I nilai rata - rata siswa 75 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100, sedangkan pada siklus ke II nilai rata - rata siswa 85 dengan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 100.

Berdasarkan pengolahan data, temuan dan refleksi maka dapat disimpulkan sebagai berikutHasil evaluasi pada Kompetensi Dasar membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial Negara – Negara tetangga, secara keseluruhan dapat dilihat hasilnya pada tabel 4.7berikut ini.

Tabel : 4.7

Rata-Rata Hasil Evaluasi Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Nilai Rata – Rata			Prosentase Peningkatan	
Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
58	75	85	68 %	36 %

2.Aktivitas Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran siswa pada tiap siklus juga mengalami peningkatan.Pada pra siklus anak yang aktif bertanya hanya 6 siswa, pada siklus I menjadi 16 siswa, dan pada siklus II menjadi 25 siswa. Pada pra siklus siswa yang aktif menjawabnya 7 siswa, pada siklus I menjadi 10 siswa , dan pada siklus II menjadi 18 siswa. Pada pra siklus siswa yang melaksanakan perintah 5 siswa, pada siklus I menjadi 10 siswa, dan pada siklus II 28 anak.Pada pra siklus siswa yang tidak aktif 5 siswa, pada siklus I menjadi 2 siswa, dan pada siklus II tidak ditemukan siswa yang tidak aktif.Pada pra siklus siswa yang tidak memperhatikan pelajaran 5 siswa, pada siklus I menjadi 2 siswa dan pada siklus II tidak ditemukan siswa yang tidak memperhatikan pelajaran.

Berdasarkan hasil non tes (pengamatan) pada siklus I masih banyak kekurangan yang ditandai dengan adanya komentar dari teman sejawat pada lembar pengamatan.

Hasil pengamatan dalam siklus 2 menunjukkan peningkatan dengan tidak adanya komentar lagi dari teman sejawat pada lembar pengamatan. Pada siklus 2 menunjukkan bahwa:

Ketika peneliti menerapkan pembelajaran model permainan *Arisan Soal* di kelas, terlihat siswa terlibat aktif. Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa secara tidak langsung juga meningkatkan hasil belajar siswa, sebab tujuan pembelajaran model permainan *Arisan Soal* adalah mengasah keterampilan dan kepekaan siswa dalam mendeskripsikan kenampakan alam dan keadaan sosial Negara– Negaratetanggasehingga pembelajaran dapat berlangsung aktif dan menyenangkan.

Hal ini sesuai dengan amanat dari Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) yang memberi peluang kepada guru untuk melaksanakan paradigma baru pembelajaran di SD yang mengacu pada pendekatan PAKEM yaitu “Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan” (Sardjiyo dkk, 2008 :1.17).

Model permainan arisan soal adalah suatu pembelajaran yang mengkombinasikan unsur–unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran(Hamalik, 1995)

5. SIMPULAN

A. Simpulan

1. Model permainan arisan soal pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara – Negaratetangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Muhammadiyah 08 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini terbukti dari hasil belajar pada pra siklus dari 28 siswa yang memiliki nilai tuntas sebanyak 13 siswa (46%), 15 siswa belum tuntas (54%). Hasil belajar pada siklus 1 sudah ada peningkatan hasil belajar, dari 28 siswa yang memiliki nilai tuntas sebanyak 21 siswa (75%) dan 7 siswa belum tuntas (25%). Sedangkan hasil belajar pada siklus 2 dari 28 siswa semuanya sudah mendapat nilai tuntas (100%).
2. Model permainan arisan soal pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara – Negaratetangga dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran pada siswa kelas VI semester I SD Muhammadiyah 08 tahun pelajaran 2016/2017. Hal ini terbukti dari hasil aktivitas pembelajaran pada pra siklus dari 28 siswa yang aktif bertanya 2 siswa (7%), aktif menjawab 2 siswa (7%), melaksanakan perintah 16 siswa (57%). Pada pembelajaran siklus 1 dari 28 siswa yang aktif bertanya 16 siswa (15%), aktif menjawab 10 siswa (36%), melaksanakan perintah 10 siswa (36%), tidak aktif 2 siswa (7%), tidak memperhatikan pelajaran 2 siswa (7%). Sedangkan pada pembelajaran siklus 2 dari 28 siswa yang aktif bertanya 25 siswa (89%), aktif menjawab 18 siswa (64%), melaksanakan perintah 28 siswa (100%), dan sudah tidak ditemukan siswa yang tidak memperhatikan pelajaran. Semua siswa terlihat antusias dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran.

B. Saran dan Tindak Lanjut

Berdasarkan perbandingan hasil yang diperoleh siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan model permainan arisan soal mendapatkan hasil yang memuaskan, maka peneliti menyarankan kepada guru kelas VI untuk menggunakan model permainan arisan soal pada pembahasan materi kenampakan alam dan keadaan sosial Negara– Negara tetangga dalam proses pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Disamping itu beberapa saran lain yang perlu diperhatikan adalah:

1. Guru harus menguasai berbagai metode pembelajaran untuk memotivasi siswa.

2. Guru harus dapat menguasai pengelolaan kelas agar semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

5. REFERENSI [Times New Roman 11 bold]

Depdiknas.2003. UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS. Jakarta

Depdiknas.(2004). Kurikulum Pendidikan Dasar. Jakarta

Edi Priyanto. (2008). Meningkatkan penguasaan konsep guru diharapkan menggunakan berbagai media sebagai sumber motivator siswa melakukan trobosan dan inovasi pembelajaran. Jakarta

Indrastuti, Penny Rahmawati. (2008). Ilmu Pengetahuan Sosial.Jakarta :
Pusat Perbukuan

Moleong, Lexy. (2001). Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif. Bandung :
PT. Remaja

Suciati, Ibrahim, Refni Delfi, Siti Julaeha. (2005). Belajar Dan Pembelajaran 2.
Jakarta: Universitas Terbuka

Suprayekti, dkk. (2006). Pembaruan Pembelajaran di SD. Jakarta :
Universitas Terbuka

Udin.S.Winata Putra, Djahrudin, Wawan Suharwan, Sriyono, Epon Ningrum.
(2005). Pembelajaran IPS di SD. Jakarta: Universitas Terbuka

Wardani, Kuswaya wihardit, Noehi Nasoetion. (2003).
Penelitian TindakanKelas. Jakarta: Universitas Terbuka.