

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Pemanfaatan Media Kartu Kuis Uang Rupiah Siswa Kelas V

Mila Jamilah¹, Hodidjah², Rosarina Giyartini³

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: milajamilah1995@gmail.com¹, hodidjah06@gmail.com³, evicarasvati@gmail.com³

Abstract

Media rupiah quiz card is a rectangular piece of paper with a certain size that contains material about the character of the struggle against Dutch colonialism to help students master and understand the material actively and fun. The general objective of the study is to improve the learning outcomes of IPS through the use of Quiz Money Rupiah Card Media in grade V SD Negeri 3 Wanajaya with focus of research on the ability and activity of teachers in planning and carry out learning and activity and student learning outcomes in implementing learning by using media money quiz card rupiah. The research method used is Classroom Action Research Method (PTK) by adapting the Kemmis and Mc Taggart model developed Kasbolah in three research cycles. The research was conducted at SD Negeri 3 Wanajaya with the subjects of all students of class V which amounted to 31 people and V class teachers who acted as observer. Technique of collecting data in this research that is test and observation. The data analysis technique in this research is data analysis Miles and Huberman model that is data reduction, data presentation and inference. The result of the research shows the improvement of students' learning outcomes on the material of the struggle against Dutch colonialism increased from the average score before the PTK, which only reached an average of 11.61 in the first part test; 27,10 on part II test; And 17,74 on the third part test increased to an average of 61,29 in cycle I; Then increase in cycle II reaching 69,35; and reach 87,41 in cycle III. Based on research data, it can be concluded that classroom action research by using media of rupiah money quiz card in an effort to improve the learning result of struggle against Dutch colonialism in grade V of SD Negeri 3 Wanajaya of Wanaraja Subdistrict, Garut Regency has succeeded in accordance with success criteria.

Keywords: Media, Social Studies; Quiz Card; Money of Indonesia; Learning Outcomes.

Abstrak

Media kartu kuis uang rupiah adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang dengan ukuran tertentu yang berisi materi tentang tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda untuk membantu siswa menguasai dan memahami materi secara aktif dan menyenangkan. Tujuan umum penelitian adalah meningkatkan hasil belajar IPS melalui pemanfaatan media Kartu Kuis Uang Rupiah pada siswa kelas V SD Negeri 3 Wanajaya dengan fokus penelitian pada kemampuan serta aktivitas guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran serta aktivitas dan hasil belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu kuis uang rupiah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengadaptasi model Kemmis dan Mc. Taggart yang dikembangkan Kasbolah dalam tiga siklus penelitian. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Wanajaya dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas V yang berjumlah 31 orang dan guru kelas V yang bertindak sebagai observer. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes dan observasi. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penyimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda meningkat dari nilai rata-rata sebelum PTK yaitu hanya mencapai rata-rata 11,61 pada tes bagian I; 27,10 pada tes bagian II; serta 17,74 pada tes bagian III meningkat mencapai rata-rata sebesar 61,29 pada siklus I; kemudian meningkat pada siklus II yaitu mencapai 69,35; serta mencapai 87,41 pada siklus III. Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media kartu kuis uang rupiah dalam upaya meningkatkan hasil belajar tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda pada siswa kelas V SD Negeri 3 Wanajaya Kecamatan Wanaraja Kabupaten Garut telah berhasil sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Kata Kunci: Media; IPS; Kartu Kuis; Uang Rupiah; Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah (dalam Susanto, A. 2016, hlm. 137). Dengan kata lain, IPS adalah suatu ilmu pengetahuan yang ilmiah dari berbagai disiplin ilmu sosial, humaniora dan kegiatan dasar manusia untuk memberikan wawasan kepada peserta didik (siswa) secara mendalam. IPS merupakan ilmu sosial yang memiliki peranan penting dalam kehidupan siswa. IPS merupakan ilmu sosial yang memiliki peranan penting dalam pembentukan sikap dan karakter siswa. Manfaat mempelajari IPS adalah siswa akan memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas tentang ilmu pengetahuan khususnya pengetahuan sosial.

Salah satu cara faktor yang dapat mendukung dalam keberhasilan belajar adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran membantu mengemas pembelajaran dari hal yang abstrak menuju ke hal yang konkrit, sehingga tidak ada pandangan bahwa pengetahuan adalah perangkat konsep yang harus dihapal. Konsep

adalah suatu kesepakatan bersama untuk penamaan sesuatu dan merupakan alat intelektual yang membantu kegiatan berfikir dan memecahkan masalah (dalam Sapriya, dkk. 2007, hlm. 36). Konsep atau konten dalam pembelajaran IPS dapat diberikan kepada siswa melalui penggunaan media pembelajaran, dengan demikian siswa dapat belajar secara bermakna.

Media pembelajaran dapat membantu melengkapi metode pembelajaran agar kegiatan belajar berjalan lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan (dalam Famela I, 2016, hlm. 35). Pelaksanaan pembelajaran sebaik apapun metodenya, apabila siswa masih tidak memahami pembelajaran maka usaha belajar itu tidak akan berjalan sesuai harapan yang akan dicapai. Pembelajaran dengan metode yang baik serta penggunaan media yang sesuai akan memberikan hasil pembelajaran yang diinginkan, karena pembelajaran yang dilakukan menarik, konkrit, mudah dipahami, dan hasil belajar lebih bermakna.

Terdapat masalah saat mengajar IPS materi tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda di Kelas V SDN 3 Wanajaya, antara lain masalah yang timbul adalah kurangnya pemahaman siswa

terhadap materi tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Setelah dilakukan studi pendahuluan pembelajaran IPS di SDN 3 Wanajaya, siswa khususnya kelas V dapat dikatakan belum mampu dalam memahami materi tentang tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda. Hal ini dibuktikan dengan hasil pretest siswa yang masih sangat kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hampir seluruh siswa tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Ketidakmampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar IPS. Peneliti beranggapan bahwa kegiatan pembelajaran perlu diperbaiki, karena peneliti menemukan penyebab kekurangan saat proses pembelajaran berlangsung pada mata pelajaran IPS yaitu pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Pembelajaran kurang menarik karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, kemudian menyebabkan siswa tidak memahami esensi pembelajaran IPS kelas V pada materi tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda.

Alternatif pemecahan masalah ini adalah dengan menerapkan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar. Media diperlukan dalam pembelajaran karena mampu menyampaikan isi pembelajaran secara konkrit kepada siswa. Selain itu, media juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Terdapat ragam jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu media visual, media audio dan media audiovisual. Media visual meliputi gambar, bagan, diagram, grafik, poster dan lain sebagainya. Media audio meliputi radio, tape recorder dan lain sebagainya, sedangkan media audiovisual meliputi video, film, televisi dan lain sebagainya. Guru dapat memilih salah satu media untuk melakukan proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti beranggapan bahwa kegiatan pembelajaran perlu diperbaiki. Peneliti berminat untuk menggunakan Media Kartu Kuis Uang Rupiah sebagai upaya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 3 Wanajaya. Alasan pemilihan media tersebut karena media kartu merupakan media berbasis visual dalam bentuk gambar. Media pembelajaran visual mampu menampilkan tampilan nyata dari fenomena-fenomena yang dipelajari. Melalui

penggunaan media visual, siswa tidak lagi hanya membayangkan fenomena-fenomena yang dipelajari, tetapi dapat melihat secara konkrit. Tujuan umum penelitian adalah meningkatkan hasil belajar IPS melalui pemanfaatan media Kartu Kuis Uang Rupiah pada siswa kelas V SD Negeri 3 Wanajaya dengan fokus penelitian pada kemampuan serta aktivitas guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran serta aktivitas dan hasil belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media kartu kuis uang rupiah. Hipotesis pada penelitian ini adalah jika proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan kartu kuis uang rupiah direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi dengan benar dan efektif, akan dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda pada siswa kelas V SD Negeri 3 Wanajaya Kecamatan Wanaraja Kabupaten Garut.

Belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku menjadi lebih baik berdasarkan pengalaman yang dilaluinya. Hal ini dapat ditegaskan dengan pernyataan Cronbach (1954) bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman (dalam Rakhmat, C. dkk. 2006, hlm. 48). Tujuan belajar adalah terciptanya suasana tingkah laku baru sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Tujuan belajar

mencakup tiga ranah yaitu pengetahuan atau kognitif, sikap atau afektif serta keterampilan atau psikomotorik. Pencapaian hasil yang maksimal dalam proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Dalyono (2005, hlm. 55), diantaranya: (1) faktor internal: kesehatan, inteligensi, minat dan motivasi; dan (2) faktor eksternal: keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar. Hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar diperoleh dari hasil penguasaan pengetahuan dan keterampilan seseorang yang dikembangkan dalam pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan tes angka nilai yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan proses pembelajaran (dalam Purnama N, 2016, hlm.212). Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah (Susanto, A. 2016, hlm 137). Tujuan IPS adalah untuk membantu mengembangkan kemampuan

dan wawasan siswa secara menyeluruh. Pembelajaran IPS adalah suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan sosial. Tujuan pembelajaran IPS adalah mendidik dan memberi bekal keterampilan sosial kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Tujuan pembelajaran IPS pada tingkat sekolah adalah menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi negara dan agama. Tujuan diajarkannya IPS di jenjang sekolah dasar berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2006, hlm. 175) adalah sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; serta (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.

Kartu adalah media grafis bidang datar yang memuat tulisan, gambar, dan simbol tertentu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kartu kuis adalah suatu alat yang digunakan untuk melakukan permainan kuis. Kuis dilakukan untuk mengukur pertumbuhan perkembangan dalam pengetahuan dan kemampuan atau keterampilan, sedangkan permainan kuis adalah bentuk permainan dengan pemain (individu/kelompok) berusaha menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan benar.

Media kartu kuis uang rupiah berupa kartu (berbentuk persegi panjang) yang bergambar uang rupiah untuk digunakan siswa dengan cara menebak kartu pada permainan dalam pembelajaran. Permainan kuis dilakukan agar antusias siswa dalam belajar meningkat, selain itu siswa dapat mengingat apa yang telah ditebaknya pada kartu kuis tersebut, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Bagian depan kartu bergambar uang rupiah yang digunakan/pernah digunakan di Indonesia, sedangkan bagian belakang kartu berisi deskripsi tokoh pejuang yang terdapat pada uang rupiah.

Penggunaan media kartu kuis uang rupiah dapat dilakukan dengan berbagai cara pengimplementasiannya. Salah satu cara dalam menggunakan media Kartu Kuis Uang Rupiah adalah sebagai berikut:

1. Tahap permainan kartu kuis uang rupiah

- a. Siswa dibagi kedalam kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang.
- b. Siswa diperlihatkan satu lembar kartu yang dipegang oleh guru (bagian depan menghadap siswa, dan bagian belakang menghadap guru).
- c. Guru membacakan clue deskripsi tokoh pada kartu kuis uang rupiah.
- d. Siswa harus melengkapi kekurangan dari clue deskripsi, apabila tidak bisa menjawab di berikan waktu 10 detik untuk berdiskusi bersama teman kelompoknya.
- e. Tiap kelompok bergiliran untuk menebak deskripsi tokoh yang ada pada gambar kartu kuis uang rupiah yang dipegang oleh guru didepan kelas.
- f. Jika siswa berhasil menebak deskripsi tokoh dengan benar sesuai dengan deskripsi pada kartu, maka kelompok akan mendapatkan poin.
- g. Jika siswa tidak berhasil menebak deskripsi tokoh dengan benar sesuai dengan deskripsi pada kartu, maka kelompok tidak akan mendapatkan poin.
- h. Tahap menjelaskan deskripsi tokoh
Tahap ini dilakukan untuk mengukur pengetahuan siswa tentang deskripsi tokoh pejuang dalam kartu yang

dimenangkan siswa saat melakukan permainan kuis. Dengan cara sebagai berikut:

- a. Tiap kelompok diminta untuk menjelaskan deskripsi kartu yang dijawab dengan benar pada saat melakukan permainan kuis.
- b. Kelompok lainnya menyimak dengan seksama penjelasan dari kelompok yang menjelaskan.

Implementasi penggunaan kartu kuis uang rupiah adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS khususnya pada materi tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda yang merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa kelas V SD. Penggunaan media kartu kuis uang rupiah diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara aktif dalam pembelajaran yang diikuti, sehingga bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat didalamnya, serta bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek (dalam Wardhani, I. & Wihardit, K.

2008). Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas V SDN 3 Wanajaya Kecamatan Wanaraja Kabupaten Garut tahun ajaran 2016/2017. Siswa kelas V berjumlah 31 siswa, dengan rincian 16 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Guru kelas V SDN 3 Wanajaya saat dilakukan penelitian yang juga bertindak sebagai peneliti, serta seorang guru SDN 3 Wanajaya yang bertindak sebagai observer. Prosedur penelitian ini yaitu: (1) orientasi dan identifikasi masalah; (2) perencanaan tindakan penelitian yang meliputi penentuan siklus penelitian tindakan kelas dan penyusunan instrumen penelitian; serta (3) pelaksanaan tindakan penelitian meliputi tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes dan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penyimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil penelitian yang akan diuraikan meliputi temuan penelitian yang berkaitan dengan kemampuan guru dalam menyusun RPP, kemampuan guru dan aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran, serta hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media kartu kuis uang rupiah.

Analisis terhadap kemampuan awal siswa pada pembelajaran IPS materi materi tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda diperoleh temuan-temuan sebagai berikut:

- a. Rata-rata kelas pada *pretest* bagian I baru mencapai nilai 11,61, bagian II baru mencapai nilai 27,10, dan bagian III baru mencapai nilai 17,74 yang berarti masih sangat jauh dibawah nilai KKM yang telah ditentukan sebesar 70.
- b. Nilai yang dicapai siswa sangat bervariasi dengan perolehan nilai dibawah 60.
- c. Belum ada siswa yang mencapai ketuntasan belajar
- d. Sangat rendahnya kemampuan siswa dalam *pretest* menunjukkan kurangnya persiapan siswa dalam menghadapi materi pembelajaran yang akan diberikan.

Analisis kemampuan guru dalam menyusun RPP pada PTK siklus I dengan menggunakan media kartu kuis uang rupiah sudah cukup memuaskan dengan telah tercapainya skor sebesar 87,5%. Temuan-temuan hasil observasi yang menunjukkan masih adanya kekurangan dalam penyusunan RPP siklus I yaitu:

- a. Pengembangan materi pembelajaran belum nampak, yang dicantumkan hanya sebatas judul materi saja
- b. Pengembangan langkah-langkah pembelajaran belum melibatkan aktivitas siswa.

Data hasil observasi aktivitas guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media kartu kuis uang rupiah pada PTK siklus I telah cukup baik yang diindikasikan dengan telah tercapainya skor yang mencapai 93,05 %. Temuan-temuan hasil observasi yang menunjukkan masih adanya kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran oleh guru pada PTK siklus I adalah:

- a. Upaya guru dalam membangkitkan motivasi siswa untuk belajar masih kurang.
- b. Suara guru belum terdengar oleh seluruh siswa dengan jelas.
- c. Pembahasan dan pemberian contoh masih kurang.
- d. Penggunaan waktu melebihi yang telah ditetapkan dalam RPP.
- e. Melewatkan pemberian tindak lanjut.

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media kartu kuis uang rupiah pada PTK siklus I telah cukup baik dengan tercapainya persentase skor 86,67%. Temuan yang teramati dari aktivitas siswa selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus I adalah:

- a. Masih ada siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran sejak pembelajaran berlangsung.

- b. Siswa enggan bertanya atau mengeluarkan pendapat.

- c. Pada waktu penggunaan media, siswa kurang merespon terhadap materi dan asyik menanyakan alat dan bahan media.

Analisis hasil evaluasi siswa pada PTK siklus I diperoleh temuan-temuan sebagai berikut:

- a. Rata-rata baru mencapai nilai 61,29 yang berarti belum memenuhi nilai KKM yang telah ditentukan sebesar 70.
- b. Jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar mencapai 14 orang atau hanya 45,16% dari siswa yang mengikuti pembelajaran.
- c. Masih ada siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar yaitu sekitar 17 siswa.

Analisis kemampuan guru dalam menyusun RPP pada PTK siklus II dengan menggunakan media kartu kuis uang rupiah sudah cukup memuaskan dengan telah tercapainya skor sebesar 91,67%. Temuan-temuan hasil observasi yang menunjukkan masih adanya kekurangan dalam penyusunan RPP siklus II yaitu:

- a. Materi sudah terurai, tetapi kurang gambaran tentang tokoh pejuang yang dimaksud.
- b. Pengembangan langkah-langkah pembelajaran sudah terlihat melibatkan aktivitas siswa, tetapi masih kurang dalam kegiatan kelompok.

Data hasil observasi aktivitas guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media kartu kuis uang rupiah pada PTK siklus II telah cukup baik yang diindikasikan dengan telah tercapainya skor yang mencapai 95,83 %. Temuan-temuan hasil observasi yang menunjukkan masih adanya kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran oleh guru pada PTK siklus II adalah:

- a. Upaya guru dalam membangkitkan motivasi siswa untuk belajar masih kurang.
- b. Penilaian dilakukan melebihi waktu yang tersedia.

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media kartu kuis uang rupiah pada PTK siklus II telah cukup baik dengan tercapainya persentase skor 95 %. Temuan yang teramati dari aktivitas siswa selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II adalah:

- a. Ada siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran
- b. Siswa belum dapat memberikan tanggapan terhadap jawaban teman.

Analisis hasil evaluasi siswa pada PTK siklus II diperoleh temuan-temuan sebagai berikut:

- a. Rata-rata baru mencapai nilai 69,35 yang berarti masih belum memenuhi nilai KKM yang telah ditentukan sebesar 70.
- b. Jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar mencapai 19 orang atau hanya 61,29% dari siswa yang mengikuti pembelajaran.
- c. Masih ada siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar yaitu sebanyak 12 orang.

Analisis kemampuan guru dalam menyusun RPP pada PTK siklus III dengan menggunakan media kartu kuis uang rupiah sudah cukup memuaskan dengan telah tercapainya skor sebesar 95,83%. Penilaian RPP Siklus III sudah tidak diperoleh temuan-temuan yang harus dikoreksi, karena sudah memperbaiki hasil temuan yang terdapat di siklus II.

Data hasil observasi aktivitas guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media kartu kuis uang rupiah pada PTK siklus III telah cukup baik yang diindikasikan dengan telah tercapainya skor yang mencapai 97,91 %. Temuan-temuan hasil observasi yang menunjukkan masih adanya kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran oleh guru pada PTK siklus III hanya berupa masih kurangnya perhatian khusus siswa, mereka cenderung kurang memperhatikan pembelajaran sejak awal pembelajaran berlangsung.

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media kartu kuis uang rupiah pada PTK siklus III telah cukup baik dengan tercapainya persentase dengan skor 98,33 %. Temuan yang teramati dari aktivitas siswa selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus III hanya berupa masih adanya siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran sejak awal pembelajaran.

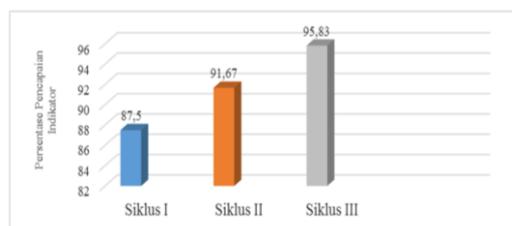
Analisis hasil evaluasi siswa pada PTK siklus III diperoleh temuan-temuan sebagai berikut:

- a. Rata-rata baru mencapai nilai 87,41 yang berarti sudah jauh melampaui nilai KKM yang telah ditentukan sebesar 70.
- b. Jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar mencapai 31 orang atau 100% dari siswa yang mengikuti pembelajaran.

Semua siswa mencapai ketuntasan belajar

2. Pembahasan

Temuan yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan kelas, kemampuan guru dalam menyusun RPP umumnya telah cukup baik sesuai dengan acuan penyusunan RPP yang telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1 berikut:

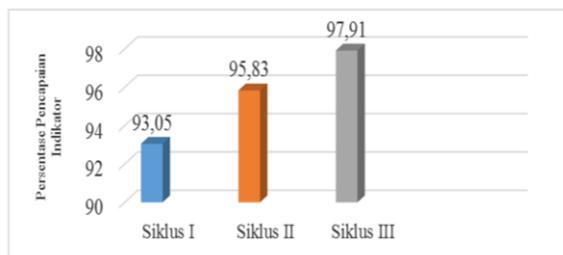


Gambar 1

Berdasarkan gambar 1 tersebut, dapat diketahui bahwa guru tidak mengalami kesulitan dalam menyusun RPP untuk pembelajaran dengan mengimplemantasikan penggunaan kartu kuis uang rupiah. Hal ini ditunjukkan dengan tingginya hasil yang diperoleh melebihi 75% dari seluruh indikator yang diisyaratkan. Hasil yang di peroleh antara lain: siklus I sebesar 87,5%; siklus II sebesar 91,67% dan siklus III sebesar 95,83%.

Pelaksanaan pembelajaran bukan hanya pembelajaran yang terlaksana berdasarkan RPP, proses pembelajan yang dilakukan oleh guru dan siswa juga menentukan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan guru dan siswa dilakukan pengamatan untuk mengukur peningkatan aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran. Pada siklus I sampai dengan siklus II selain memperhatikan jalannya pelaksanaan pembelajaran juga memperhatikan aktivisasi guru dan siswa selama proses pembelajaran.

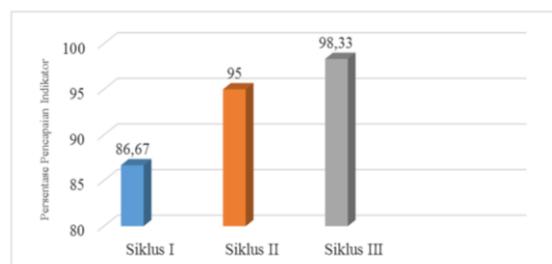
Rekapitulasi penilaian sebagai hasil observasi terhadap aktivitas/kemampuan guru selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2

Berdasarkan gambar 2 tersebut, dapat diketahui bahwa pada siklus I menunjukkan hasil yang sudah sangat baik dengan tercapainya indikator yang ditetapkan sebesar 93,05%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 95,83% dan mengalami peningkatan lagi menjadi 97,91% pada siklus III. Hasil pengamatan ini dapat menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan kartu kuis uang rupiah untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda pada siswa kelas V SDN 3 Wanajaya tidak memerlukan keahlian atau teknik khusus yang perlu dipelajari. Penggunaan media kartu kuis uang rupiah dapat dengan mudah diimplementasikan dalam pembelajaran.

Rekapitulasi hasil penilaian aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut:



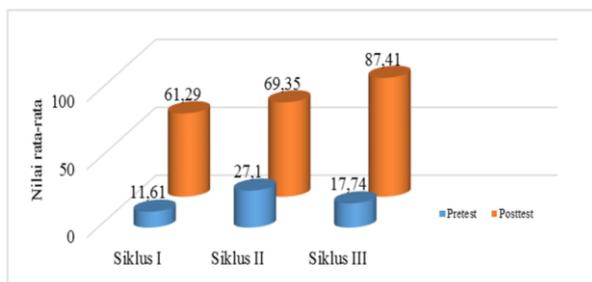
Gambar 3

Berdasarkan gambar 3, tergambar bahwa penggunaan kartu kuis uang rupiah untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda pada siswa kelas V SDN 3 Wanajaya berhasil meningkatkan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus III. Penilaian aktivitas siswa dimulai dengan tercapainya persentase sebesar 86,67% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 95% pada siklus II dan meningkat lagi menjadi 98,33% pada siklus III.

Hasil belajar IPS yang dilakukan sejak sebelum melaksanakan PTK serta selama pelaksanaan PTK, diperoleh hasil bahwa pelaksanaan PTK dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda pada siswa kelas V SDN 3 Wanajaya. Hasil tes menunjukkan bahwa hasil belajar sebelum pelaksanaan PTK hanya mencapai rata-rata 11,61 pada tes bagian I; 27,10 pada tes bagian II; serta 17,74 pada tes bagian III. Setelah melakukan PTK, siswa mengalami peningkatan. Rata-rata siswa yang diperoleh pada siklus I mencapai 61,29; kemudian meningkat pada siklus II yaitu mencapai 69,35; serta mencapai 87,41 pada siklus III.

Rekapitulasi hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan (pretest) dengan hasil

belajar setelah dilakukan tindakan (posttest) dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 4

Dari gambar 4 dapat terlihat peningkatan rata-rata kelas terjadi pada setiap siklus dan kontinu. Hal ini dapat dijelaskan karena menggunakan kartu kuis uang rupiah dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar. Peningkatan nilai rata-rata terjadi karena siswa melakukan pembelajaran dengan cara menyenangkan dan mengalami belajar dengan menggunakan kartu kuis uang rupiah, sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Perencanaan pembelajaran IPS tentang tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda dengan menggunakan media kartu kuis uang rupiah di kelas V SD Negeri 3 Wanajaya yang disusun oleh guru mengalami peningkatan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun dengan komponen-komponen sebagai berikut: (1) identitas RPP; (2) standar kompetensi; (3) kompetensi dasar; (4) indikator; (5) tujuan pembelajaran; (6) materi; (7) metode pembelajaran; (8)

langkah-langkah pembelajaran; (9) sumber dan media pembelajaran; serta (10) penilaian. Kemampuan guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi "Tokoh Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda" dengan menggunakan media kartu kuis uang rupiah mengalami peningkatan dengan kriteria baik pada siklus I, serta kriteria sangat baik pada siklus II dan III.

Pelaksanaan pembelajaran IPS tentang tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda dengan menggunakan media kartu kuis uang rupiah di kelas V SD Negeri 3 Wanajaya, aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran cukup baik. Hal itu ditunjukkan dengan nilai kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran memperoleh kriteria sangat baik, serta kemampuan/aktivitas siswa dalam proses pembelajaran memperoleh kriteria baik pada siklus I, sangat baik pada siklus II dan III. Pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan selama prosesnya karena kekurangan proses pembelajaran siklus I diperbaiki pada pembelajaran siklus II, begitu juga pembelajaran kekurangan proses pembelajaran siklus II diperbaiki pada pembelajaran siklus III.

Peningkatan hasil belajar IPS tentang tokoh perjuangan melawan penjajahan Belanda dengan menggunakan media kartu

kuis uang rupiah di kelas V SD Negeri 3 Wanajaya mengalami peningkatan. Nilai rata-rata hasil belajar siswa yang didasarkan pada hasil evaluasi belajar siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 61,29; pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 69,35; serta pada siklus III diperoleh nilai rata-rata 87,41. Ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 45,16%; pada siklus II mencapai 61,29%; serta pada siklus III mencapai 100%.

DAFTAR PUSTAKA

Dalyono. (2005). Psikologi Pendidikan. Jakarta: rineka cipta

Depdiknas. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan. Pedadidaktika.

Famela, I. (2016). Pengaruh Media Puzzle Gambar terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Pedadidaktika: Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 3, (1), hlm. 33-44.

Purnama N. (2016). Analisis Keterampilan Menulis Kalimat Tanya Melalui Teknik Permainan To Be Detective dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Pedadidaktika: Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 3, (2), hlm. 208-216.

Rakhmat, C. dkk. (2006). Psikologi Pendidikan. Bandung: UPI Press.

Sapriya, dkk. (2007). Konsep Dasar IPS. Bandung: Yasindo Multi Aspek.

Susanto, A. (2016). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.

Wardhani, I. & Wihardit, K. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka.