

PENGUNAAN MEDIA PAPAN *DART* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Bianticha Rena Azhari¹, Nurdinah Hanifah², Diah Gusrayani³

^{1,2,3}Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No.211 Sumedang

¹Email: bianticha.rena.azhari@student.upi.edu

²Email: nurdinah.hanifah@upi.edu

³Email: gusrayanidiah@yahoo.com

ABSTRACT

During earlier data observation on the study of Social Sciences, some problems faced by students are found, that is teacher's lack of learning media that results in student's lack of motivation in learning and low achievement. Based on the problem found, the use of Dart Board Media is Applied. The purpose of this research is to find planning, process, and increase of students' motivation and achievement. On the first term, students motivation achieve 91,92%, on second term 96,89% and 100% on the third term. For the learning achievement 34,79% on the first term, 60,86% on the second term and 86,95% on the third term. From the shown data results we can conclude that the use of dart board media can increase students' motivation and learning achievement on learning the material Kinds of Businesses and Economical Activities in Indonesia.

Keyword: dart board, learning motivation; learning achievement; economical activities.

PENDAHULUAN

Dewasa ini, pendidikan sudah dianggap sebagai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap individu dalam mengasah pola berpikir dan juga tingkahlaku, baik itu di dalam keluarga maupun di lingkungan masyarakat. Salam (2011, p. 5–6) mengemukakan bahwa “melalui pendidikan, manusia mempunyai keinginan atau usaha yang maksimal dalam meningkatkan dan mengembangkan serta memperbaiki nilai-nilai, hati nuraninya, perasaannya, pengetahuannya dan juga keterampilannya agar manusia dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai”. Tidak heran jika pendidikan saat ini cukup mendapat perhatian di masyarakat, khususnya bagi mereka yang ingin mencapai kesuksesan dan berguna dikemudian hari. Pendidikan disini tidak hanya berupa pendidikan formal saja, tetapi ada juga pendidikan non-formal. Namun pendidikan yang wajib dipenuhi oleh setiap individu tentunya adalah pendidikan formal dimana pendidikan ini mengharuskan setiap individunya untuk menempuh jalur pendidikan yang telah dicanangkan oleh pemerintah yakni wajib belajar 12 tahun. Apabila ditelaah lebih lanjut, wajib belajar 12 tahun ini meliputi jenjang SD, SMP dan SMA.

SD merupakan jenjang awal bagi individu untuk menerima informasi yang disampaikan oleh guru sebelum berlanjut ke jenjang yang selanjutnya. SD diibaratkan sebagai suatu pondasi dari program wajib belajar 12 tahun dimana ini merupakan tahapan awal bagi siswa dalam mempelajari berbagai macam mata pelajaran yang tentunya akan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam kegiatan pembelajaran tentunya akan terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Guru mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran yaitu merencanakan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu baru kemudian melaksanakan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Syaodih (dalam Mulyasa, 2008, p. 13) bahwa ‘guru memegang peranan yang cukup penting baik dalam

perencanaan maupun pelaksanaan kurikulum bagi kelasnya'. Oleh karena itu, guru perlu merencanakan secara matang materi yang akan diajarkan sebelum nantinya dilaksanakan di dalam kelas. Dari sekian banyak mata pelajaran yang ada di sekolah dasar, salahsatu mata pelajaran yang dapat memberikan pemahaman bagi kehidupan sosial siswa yaitu mata pelajaran IPS. Mulyana, Hanifah, & Jayadinata (2016, p. 332) mengemukakan bahwa "IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa yang di dalamnya memuat kehidupan sosial termasuk gejala dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat serta bagaimana cara menangani dan menyikapinya yang nantinya akan menumbuhkan sikap tanggung jawan siswa pada lingkungan masyarakatnya". Materi IPS berasal dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang ditransformasikan kepada siswa di sekolah dengan tujuan tertentu. Setiap mata pelajaran tentunya memiliki tujuan yang relevan agar pembelajaran dapat tercapai. Begitu pun dengan IPS yang memiliki tujuan tersendiri. Mutaqin (dalam Susanto, 2014, p. 31) mengemukakan bahwa 'tujuan utama IPS bagi peserta didik yaitu menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik dengan cara melatih kemampuan berpikir siswa secara matang untuk menghadapi permasalahan sosial dan dapat mewarisi serta melanjutkan budaya bangsanya'. Melalui pembelajaran IPS diharapkan nantinya siswa dapat mengenali dan mempelajari kehidupan sosialnya baik itu dalam lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan masyarakat. Selain itu siswa dituntut untuk siap siaga menghadapi masalah-masalah sosial yang nantinya akan muncul tiba-tiba dan tidak kaget saat menghadapinya. Dalam materi IPS mencakup beberapa aspek seperti bagaimana cara berinteraksi, bersosialisasi dengan orang lain, mempelajari nilai-nilai sosial, mengetahui permasalahan sosial baik itu politik, ekonomi dan lain sebagainya. Oleh karena itu, pembelajaran IPS hendaknya dikemas secara menarik sehingga siswa dapat dengan mudah memahami makna dari pembelajaran IPS.

Namun berdasarkan fakta yang ada, penyampaian materi IPS di sekolah dasar masih cenderung monoton dan belum maksimal. Hal tersebut diperkuat dengan hasil temuan penelitian yang dilakukan di kelas pada tanggal 6 Desember 2016, peneliti melihat bahwa kondisi pembelajaran IPS di kelas V ini cenderung kurang bervariasi. Hal ini disebabkan karena kurang maksimalnya kinerja guru seperti guru kurang komunikatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dari segi aktivitas siswa, motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS masih sangat rendah. Untuk penggunaan media, pada saat data awal guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dan juga siswa merasa kurang semangat. Dari permasalahan tersebut berdampak kepada hasil belajar siswa. Dari tes hasil belajar yang dilakukan pada saat pengambilan data awal, hanya 2 orang yang tuntas dari jumlah siswa yaitu 23 orang. Jika dipersentasekan siswa yang tuntas hanya 8,7%, sedangkan 91,3% lainnya dinyatakan belum tuntas.

Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya tindakan sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Isnani (2013, p. 118) mengemukakan bahwa "untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar yang maksimal dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu diantaranya motivasi". Oleh sebab itu, maka dalam penelitian ini juga akan meningkatkan motivasi belajar. Reid (dalam Pebruanti, 2015, p. 367) menyatakan bahwa 'salah satu faktor kunci bagi keberhasilan dalam pembelajaran adalah motivasi belajar'. Hanifah (2009) selama ini yang menjadi hambatan pembelajaran IPS adalah tidak dikemasnya dalam metode yang menarik bagi siswa, yang biasanya guru hanya menggunakan metode konvensional membuat siswa bosan dan hasil belajar siswa menjadi kurang memuaskan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar harus dimulai dengan peningkatan motivasi belajar. Salahsatu upaya yang akan dilakukan dalam penelitian untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan sebuah media pembelajaran, yaitu media papan *dart*. Melalui penggunaan media papan

dart, diharapkan dapat mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar serta siswa menjadi lebih aktif dan mampu menerima materi bukan hanya melalui hafalan tetapi dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media papan *dart* dalam penelitian ini didasarkan pada teori Piaget. Piaget (Isjoni, 2014, p. 37) mengemukakan bahwa 'pengetahuan tidak hanya sekedar dipindahkan secara verbal tetapi harus dikonstruksi dan direkonstruksi oleh siswa itu sendiri'. Teori ini mengacu kepada pembelajaran yang aktif dan melibatkan partisipasi siswa. Salah satu cara yang dapat melibatkan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor penting untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Djamarah (2002, p. 136) yang mengemukakan bahwa "dalam kegiatan pembelajaran, adanya media mempunyai arti yang cukup penting karena pada saat kegiatan berlangsung, bahan atau materi yang disampaikan kurang jelas dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara". Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran sehingga membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, Suciati, dkk (2015); Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Namun perlu diingat bahwa kehadiran media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sesuai dengan isi tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh guru. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus dijadikan tolak ukur untuk menggunakan media pembelajaran.

Salahsatu media pembelajaran yang dapat digunakan pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia yaitu media papan *dart*. Papan *dart* adalah papan permainan berbentuk bulat yang digunakan sebagai target dalam *darts*. Media papan *dart* digunakan dalam permainan *darts*, yaitu sebuah permainan yang menggunakan panah kecil yang dilemparkan ke sebuah papan berbentuk bulat. Dalam papan *dart* biasanya terdiri dari beberapa kategori yang harus dipilih oleh para pemain dengan cara melemparkan panah tersebut ke kategori yang diinginkan. Papan tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia di setiap petak yang berisi kategori tertentu kemudian siswa bersama dengan kelompoknya mendiskusikan jawaban dari pertanyaan tersebut ke dalam lembar kerja siswa. Adapun alat dan bahan yang digunakan untuk membuat papan *dart* yaitu diantaranya styrofoam berukuran sedang, kertas HVS, spidol atau pulpen, kertas lipat warna-warni, gunting atau *cutter*, doubletip, jangka, panah kecil atau paku berukuran sedang. Langkah-langkah untuk membuat media papan *dart* yaitu pertama, siapkan alat dan bahan. Kedua, bentuk lingkaran dalam styrofoam dengan menggunakan jangka dengan diameter kurang lebih 30 cm, kemudian potong styrofoam menyerupai lingkaran dengan menggunakan *cutter*. Ketiga, setelah styrofoam berbentuk lingkaran kemudian tempel kertas HVS dengan menggunakan doubletip menyerupai bentuk lingkaran. Keempat, ambil spidol atau pulpen kemudian bentuk garis di dalam styrofoam berbentuk lingkaran yang sudah dilapisi oleh kertas HVS. Kelima, bentuk garis menjadi delapan bagian yang setiap bagiannya berisi kategori tentang materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Keenam, tulis kategori di setiap bagian yang sudah digarisi. Ketujuh, tutup bagian kategori tersebut dengan menggunakan kertas lipat yang berbeda warna. Kedelapan, siapkan panah untuk melempar ke arah papan *dart*. Panah dapat diganti dengan menggunakan paku berukuran sedang yang dihias menyerupai bentuk asli panah *darts*. Kesembilan, media papan *dart* siap digunakan dalam pembelajaran di kelas. Alasan penggunaan media papan *dart* adalah karena media papan *dart* merupakan salahsatu inovasi media pembelajaran yang diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, efektif dan efisien.

Melalui media papan *dart*, siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya sehingga akan terserap dan bermakna dalam memori otaknya dan juga dapat membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka dilakukan perbaikan pada pembelajaran IPS pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dengan judul “PENGUNAAN MEDIA PAPAN DART UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA (Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Jenis Usaha Kegiatan Ekonomi di Indonesia di Kelas V SDN Legok 2 Sumedang”. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana perencanaan penggunaan media papan *dart* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas V SDN Legok 2 pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia?; Bagaimana pelaksanaan penggunaan media papan *dart* pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia?; Bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan media papan *dart* pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia?; Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media papan *dart* di Kelas V SDN Legok 2 pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka metode penelitian yang akan diterapkan pada penelitian ini ialah metode Penelitian Tindakan Kelas. Sanjaya (2013, p. 16) mengemukakan bahwa “PTK merupakan suatu proses yang dilakukan dengan cara mengkaji masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri yang berupaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang tersusun secara matang dan situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut”. Sedangkan Mulyasa (2013, p. 11) mengemukakan bahwa “PTK merupakan suatu bentuk upaya dengan mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik melalui pemberian tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan”. Jadi dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan suatu penelitian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran di dalam kelas baik itu dari segi metode, teknik dan media serta aktivitas siswa yang kemudian nantinya guru akan memperbaiki kualitas pembelajaran menjadi lebih baik lagi dengan sebuah tindakan yang telah direncanakan oleh guru. PTK dianggap dapat mengembangkan, meningkatkan gaya mengajar guru serta meningkatkan mutu pembelajaran di kelas V SDN Legok 2 Sumedang.

Desain penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah dengan menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart. Hanifah (2014, p.53) mengemukakan bahwa :

Model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc. Taggart pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan *refleksi*. Keempat komponen yang berupa untaian dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian siklus pada kesempatan ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan *refleksi*.

Lokasi Penelitian

Tempat yang menjadi lokasi untuk melakukan penelitian yaitu SDN Legok 2 Sumedang yang terletak di jalan Sebelas April No 17 Desa Legok Kaler Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. Lokasi SDN Legok 2 Sumedang sangat strategis dan akses menuju ke sekolah ini cukup mudah, dapat diakses dengan menggunakan angkutan umum maupun ojek. Alasan yang menjadi dasar pemilihan sekolah ini karena ditemukan masalah di kelas V dan adanya kesediaan dari pihak sekolah yang memberikan izin untuk melakukan penelitian.

Subjek Penelitian

Subjek yang menjadi penelitian tindakan ini adalah siswa kelas V SDN Legok 2 Sumedang berjumlah 23 orang, yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Alasan peneliti mengambil subjek

penelitian di kelas V disebabkan karena ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Adapun penggunaan media papan *dart* dipandang dapat diimplementasikan pada siswa kelas V yang memiliki masalah dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, subjek penelitian akan difokuskan pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas V.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian meliputi pedoman observasi kinerja guru, pedoman observasi aktivitas siswa, catatan lapangan, pedoman wawancara, angket motivasi dan tes hasil belajar.

Teknik Pengolahan dan Validasi Data

Teknik pengolahan data dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu teknik pengolahan data proses dan teknik pengolahan data hasil. Untuk pengolahan data proses diantaranya yaitu observasi kinerja guru maupun siswa, wawancara serta catatan lapangan. Sedangkan untuk pengolahan data hasil meliputi pengolahan data tes hasil belajar dan pengolahan angket motivasi belajar. Validasi data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *member check*, *triangulasi* dan *expert opinion*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terlaksana sebanyak 3 siklus, yang mana pada siklus III semua aspek telah mencapai target yang telah ditentukan. Untuk kinerja guru tahap perencanaan, pada siklus I masih belum mencapai target yakni baru mencapai 66,67%. Indikator yang belum tercapai pada tahap perencanaan siklus I yaitu kesesuaian langkah pembelajaran dengan alokasi waktu dan kesesuaian langkah pembelajaran dengan media pembelajaran. Guru kemudian melakukan perbaikan berdasarkan analisis dan refleksi pada siklus I yaitu dengan cara guru mengatur perencanaan yang lebih matang dan mengelola kelas dengan baik agar alokasi waktu dapat berjalan dengan sesuai. Untuk penyampaian materi bisa menggunakan *power point* agar alokasi waktu bisa lebih efektif. Untuk penggunaan media papan *dart* harus dipersiapkan lebih matang agar pada saat pelaksanaan penggunaan media papan *dart* dapat berjalan dengan baik. Setelah dilakukakan perencanaan yang cukup matang akhirnya kinerja guru tahap perencanaan pada siklus II sudah mencapai target yang telah ditentukan, yaitu 100%. Pada siklus III, kinerja guru tahap perencanaan kembali memperoleh persentase yang cukup baik, dan mencapai target yaitu 100% karena guru dapat mempertahankan kinerja guru tahap perencanaan dari siklus II. Pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan secara matang instrumen yang digunakan sebelum melaksanakan pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa, alat evaluasi berupa soal tes yang terdiri dari 15 soal, mempersiapkan media papan *dart*, pedoman observasi kinerja guru tahap perencanaan maupun tahap pelaksanaan, pedoman observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara guru maupun siswa, catatan lapangan dan angket motivasi belajar. Selain itu, peneliti bekerja sama dengan pihak sekolah untuk mendiskusikan waktu penelitian agar penelitian dapat berjalan dengan kondusif. Peneliti juga memberikan surat penelitian dari kampus kepada sekolah untuk memudahkan proses penelitian yang dilakukan. Waktu penelitian terbagi menjadi tiga bagian. Pada siklus 1, penelitian dilakukan pada hari Selasa tanggal 9 Mei 2017. Pada siklus II, penelitian dilakukan pada hari Senin 22 Mei 2017. Sedangkan pada siklus III, penelitian dilakukan pada hari Senin 6 Juni 2017. Agar lebih jelas dalam persentase kinerja guru tahap perencanaan maka dibuat diagram yang dapat dilihat sebagai berikut.

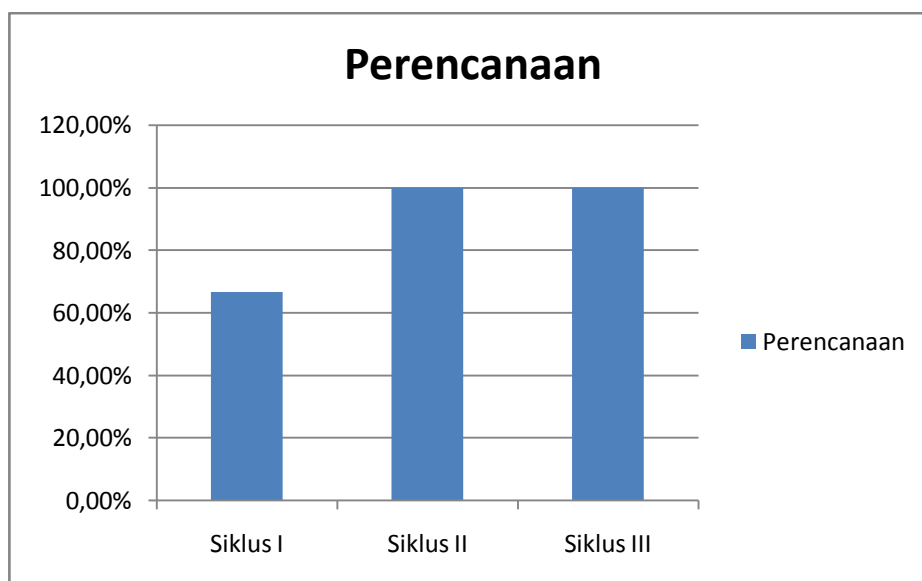


Diagram 1

Kinerja Guru Tahap Perencanaan Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal dimulai dengan guru memasuki kelas V, mengkonduksikan siswa, melakukan doa bersama sebelum belajar, mengecek absensi siswa serta melakukan kegiatan apersepsi serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menjelaskan materi, membagi kelompok menjadi 5 kelompok, menjelaskan aturan pembelajaran dengan menggunakan media papan *dart*, membagikan LKS kepada setiap kelompok, dan mengawasi serta membimbing jalannya pengerjaan LKS. Pada tahap pelaksanaan siklus I, guru kurang optimal dalam melaksanakan pembelajaran sehingga hanya memperoleh persentase 58,33%. Hal ini disebabkan karena ada beberapa indikator yang belum tercapai pada pelaksanaan siklus I. Indikator yang belum tercapai meliputi penyampaian apersepsi dan tujuan pembelajaran, penguasaan materi serta mengawasi jalannya permainan *darts*. Untuk meningkatkan persentase pelaksanaan pada siklus berikutnya, guru melakukan perbaikan dengan berdasarkan hasil analisis dan refleksi yang ada di siklus I. Pada saat melakukan kegiatan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran, guru dapat menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa agar siswa dapat mengerti tentang apa yang disampaikan oleh guru. Untuk penguasaan materi, guru dapat menjelaskan materi dengan menggunakan *power point* agar siswa lebih jelas dan mudah dalam memahami materi pembelajaran. Untuk mengawasi jalannya permainan *darts* agar lebih kondusif, guru dapat meminta bantuan ketua dari masing-masing kelompok untuk mengkonduksikan anggota kelompoknya agar tetap tenang dan tertib dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media papan *dart*. Setelah dilakukan perbaikan kekurangan pada siklus I maka perolehan persentase pada tahap pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan dari siklus I, yakni mencapai 88,88% meskipun belum mencapai target pelaksanaan yang ditentukan yaitu 90%. Pada siklus II, indikator yang belum terlaksana dengan maksimal meliputi kesiapan ruang dan alat media, kesiapan siswa, membagikan LKS kepada kelompok dan menarik kesimpulan. Untuk kesiapan ruang dan alat media, guru dapat mengecek dan mempersiapkan kembali alat dan media yang akan digunakan pada saat pembelajaran seperti infokus yang digunakan untuk menampilkan *power point*. Untuk kesiapan siswa, guru dapat melakukan tepuk siap dan tepuk semangat agar siswa merasa siap dan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Pada saat pembagian LKS kepada kelompok, guru dapat kembali meminta ketua kelompok untuk dapat

mengambil LKS yang akan dikerjakan bersama dengan kelompoknya agar waktunya efisien, dan pada saat menarik kesimpulan guru dapat mengajak siswa untuk melakukan tanya jawab sambil mengarahkan siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajarinya. Setelah memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam siklus II, maka perolehan persentase pencapaian pelaksanaan siklus III mencapai 94,44% melebihi target yang telah ditentukan yaitu 90%. Adapun diagram pelaksanaan pada siklus I, siklus II dan siklus III adalah sebagai berikut.

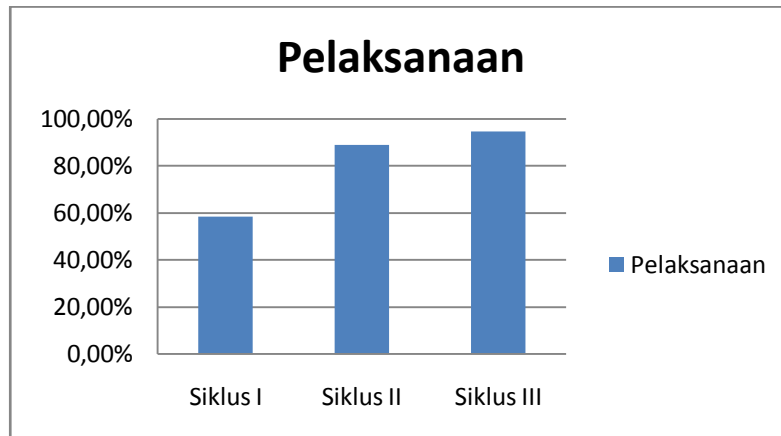


Diagram 2

Pencapaian Kinerja Guru Tahap Pelaksanaan Siklus I, siklus II dan Siklus III

Kemudian observasi dilanjutkan untuk aktivitas siswa yang diarahkan pada saat kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media papan *dart*. Pada penilaian aktivitas siswa meliputi 3 aspek yang diamati dalam kegiatan pembelajaran yaitu kemampuan komunikasi dengan anggota kelompok, kemampuan dalam bekerja sama dan rasa tanggung jawab dalam diskusi kelompok. Pada siklus I persentasenya mencapai 51,20%, pada siklus II memperoleh persentase 71,98% dan siklus III mencapai 84,05% melebihi target yang ditentukan yaitu 82%. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat diagram sebagai berikut.



Diagram 3

Persentase Pencapaian Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Setelah guru melaksanakan pembelajaran, kemudian guru melakukan evaluasi. Pada saat melakukan evaluasi pembelajaran, guru memberikan angket motivasi belajar yang harus diisi oleh siswa. Tujuan dari adanya angket motivasi belajar siswa ini yaitu untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan media papan *dart*. Purwanto (2007, p. 73) mengemukakan bahwa “motivasi merupakan bentuk usaha yang dilakukan oleh manusia yang dilakukan secara sadar untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku setiap individu untuk mencapai suatu hasil atau tujuan yang ingin dicapai oleh individu tersebut”. Motivasi belajar diperlukan guna meningkatkan hasil

belajar siswa. Dalam angket motivasi belajar terdapat empat indikator yang mencakup motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Angket motivasi belajar terdiri dari 7 pernyataan yang memiliki opsi “ya” atau “tidak”. Siswa diminta untuk mengisi angket tersebut dengan cara memberikan tanda *checklist* di setiap kolom pernyataan tersebut sesuai dengan pilihan masing-masing. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar pada siklus I memperoleh persentase 91,92%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa setelah menggunakan media papan *dart* cukup mendapat respon baik, meskipun belum mencapai target yang ditentukan yaitu 100%. Pada siklus II, persentase motivasi belajar mencapai 96,89%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I walaupun masih belum mencapai target yang diinginkan. Sedangkan pada siklus III, perolehan persentase motivasi belajar mencapai 100% dan telah mencapai target yang telah ditentukan. Untuk lebih jelas peningkatan motivasi belajar dapat dilihat diagram berikut ini.



Diagram 4

Persentase Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Selain memberikan angket motivasi belajar kepada siswa, guru juga memberikan soal evaluasi yang harus dikerjakan oleh siswa. Soal evaluasi terdiri dari 10 soal pilihan ganda 5 soal essay. Soal evaluasi diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Sudjana (2008, p. 3) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan suatu proses yang dilakukan dengan cara memberikan nilai terhadap hasil belajar yang dicapai siswa”. Dalam penilaian hasil belajar dilihat sejauh mana keefektifan dan efisiennya dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkahlaku siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nasrullah, Syuaib, & Lestari (2014, p. 59) bahwa “esensi atau hakikat dari hasil belajar yaitu tidak lain pada adanya perubahan perilaku siswa yang didapat melalui pengalaman belajar”. Oleh karena itu, penilaian hasil belajar saling berkaitan satu sama lain karena hasil merupakan akibat dari proses. Pada penelitian ini hasil belajar mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes tertulis siswa pada siklus I, II dan III. Pada siklus I siswa yang tuntas berjumlah 8 orang dengan persentase mencapai 34,79%. Pada siklus II siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 14 orang dengan perolehan persentase 60,86%. Sedangkan pada siklus III siswa yang tuntas ada 20 orang dengan persentase mencapai 86,95% dan melebihi target yang telah ditentukan yaitu 82%. Adapun diagram peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II dan siklus III adalah sebagai berikut

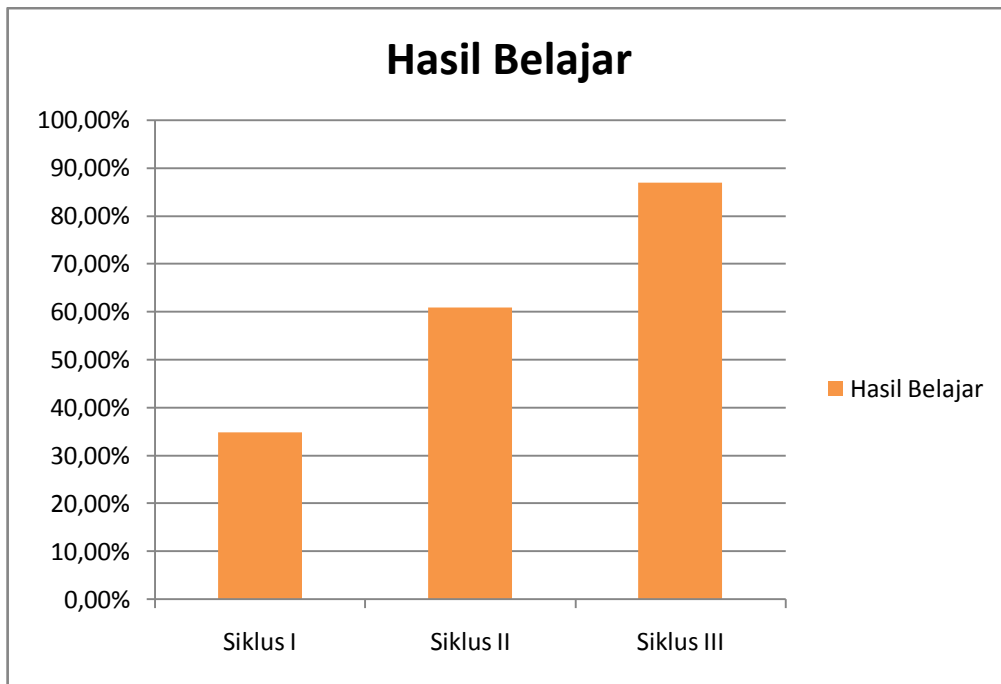


Diagram. 5

Persentase Peningkatan Hasil Belajar pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Dalam penelitian ini, validasi data dilakukan dengan teknik triangulasi melalui wawancara baik itu dengan guru maupun dengan siswa serta catatan lapangan pada siklus I, II dan III. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa mengenai pembelajaran dengan menggunakan media papan *dart* dapat disimpulkan bahwa siswa merasa semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media papan *dart*. Selain itu siswa menjadi paham mengenai pembelajaran tentang jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Dengan adanya media pembelajaran, menurut siswa pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan *dart* dapat memberikan dampak positif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Selain itu, guru merasa pembelajaran dengan menggunakan media papan *dart* dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media papan *dart* dapat diterapkan pada pembelajaran lainnya karena siswa dituntut untuk dapat berdiskusi dan saling memberi pendapat. Selain itu dengan menggunakan media papan *dart* memudahkan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Untuk catatan lapangan, dilakukan pada saat kegiatan siklus I, siklus II dan siklus III menggunakan format catatan lapangan.

SIMPULAN

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media papan *dart* meliputi mempersiapkan RPP, LKS, alat evaluasi, media papan *dart*, pedoman observasi kinerja guru maupun siswa, pedoman wawancara guru maupun siswa, catatan lapangan dan angket motivasi belajar. Ketercapaian indikator kinerja guru pada perencanaan dari setiap siklus I mencapai 66,67%, siklus II dan siklus III mencapai 100%. Pada tahap pelaksanaan, persentase ketercapaian kinerja guru pada siklus I mencapai 58,33%, siklus II mencapai 88,88% dan siklus III mencapai 94,44%. Untuk aktivitas siswa pada siklus I mencapai 51,20%, siklus II mencapai 71,98% dan siklus III mencapai 84,05%. Motivasi belajar mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I persentase mencapai 91,92%,

siklus II mencapai 96,89% dan siklus III mencapai 100%. Sedangkan untuk hasil belajar pada siklus I ketuntasannya mencapai 34,79%, siklus II mencapai 60,86% dan siklus III mencapai 86,95%.

BIBLIOGRAPHY

- Djamarah, Z. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Isjoni. (2014). *Cooperative learning mengembangkan kemampuan belajar kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Isnani. (2013). Pengaruh Minat dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran, 1, 118–124.
- Mulyana, Hanifah, & Jayadinata. (2016). Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam Dan Sosial Budaya, 1(1), 331–340.
- Mulyasa. (2008). *Menjadi guru profesional*. Bandung: Rosda Karya.
- Mulyasa. (2013). *Praktik penelitian tindakan kelas*. Bandung: Rosda Karya.
- Nasrullah, Syuaib, & Lestari. (2014). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR KECIL CEMPAKA SARI MELALUI PENERAPAN PENCAPAIAN KONSEP PADA KELAS IV. *Media Publikasi Ilmiah Prodi PGSDIlmiah Prodi PGSD*, 2(1), 58–65.
- Hanifah, dkk. (2009). *Model pembelajaran di sekolah dasar*. Sumedang: UPI Press.
- Hanifah, N. (2014). Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasinya. Bandung: UPI PRESS.
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA GAYANGHETUM (GAMBAR WAYANG HEWAN DAN TUMBUHAN) DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERINTEGRASI KELAS IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 65-70. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.865>
- Pebruanti. (2015). PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR MENGGUNAKAN MODUL IMPROVING MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES IN BASIC PROGRAMMING USING MODULES IN SMKN 2 SUMBAWA. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, (1), 365–376.
- Purwanto. (2007). *Psikologi pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Salam, B. (2011). *Pengantar pedagogik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian tindakan kelas*. Bandung: Kencana.
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. (2015). PENERAPAN MEDIA MONOSA (MONOPOLI BAHASA) BERBASIS KEMANDIRIAN DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175-188. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1328>
- Sudjana, N. (2008). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Jakarta: Prenamedia.