

**PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN TRADISIONAL ABC UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 6 SD PADA MAPEL IPS**

Yenny Nur Andini, Arrisona Dia Indah Sari

Universitas Muhammadiyah Gresik

yennynurandini@gmail.com , arissona@umg.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 di SD PENINGGI. Rendahnya hasil belajar IPS menjadi penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam penelitian ini guru menggunakan dan mengembangkan Teknik permainan ABC yang termasuk jenis permainan tradisional. Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 6 di SD PENINGGI. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan yaitu dengan cara penerapan teknik permainan ABC bisa meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 6 di SD PENINGGI. Pada siklus I hasil belajar IPS siswa 72,83 dengan persentase ketuntasan klasikal 70% yang menunjukkan bahwa target penelitian masih belum tercapai. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa menjadi 80,10 dengan persentase ketuntasan klasikal 81% yang menunjukkan bahwa seluruh target penelitian telah tercapai pada siklus II. Guru sudah mampu menggunakan teknik permainan ABC secara optimal agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

ABSTRACT

This research aims to improve the learning outcomes of grade 6 students at PENINGGI Elementary School. The low social studies learning outcomes are the cause of students' low understanding of the lesson material presented by the teacher. In this research the teacher uses and develops the ABC game technique which is a type of traditional game. The aim of carrying out this research is to improve the social studies learning outcomes of grade 6 students at PENINGGI Elementary School. Based on the results of research that has been carried out, applying the ABC game technique can improve social studies learning outcomes for grade 6 students at PENINGGI Elementary School. In the first cycle, students' social studies learning outcomes were 72.83 with a classical completion percentage of 70%, which shows that the research target has not yet been achieved. In cycle II, there was an increase in students' social studies learning outcomes to 80.10 with a classical completion percentage of 81%, indicating that all research targets had been achieved in cycle II. Teachers are able to use ABC game techniques optimally to create a pleasant learning atmosphere.

PENDAHULUAN

Masa depan memiliki peranan yang sangat tinggi di mana cita-cita suatu bangsa dan negara dapat diraih. Tercapainya tujuan pendidikan nasional dapat dilihat dari hasil belajar, perubahan perilaku dan penguasaan keterampilan di bidang tertentu. Keberhasilan itu secara akademik dikaitkan dengan tinggi rendahnya nilai yang dicapai murid, daya serap murid dan prestasi murid. Sedangkan secara praktik berupa perilaku murid sehari-hari dan penguasaan keterampilan dan kecakapan hidup. Jadi pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingka laku murid agar menjadi dewasa yang mampu hidup sendiri sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan sekitar dimana individu itu berada.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional atau yang lebih dikenal dengan sebutan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang”. Sejalan dengan pengertian tersebut, tidak dapat diragukan lagi, bahwa sejak anak manusia yang pertama-tama lahir ke dunia, telah ada dilakukan usaha- usaha Pendidikan; manusia telah berusaha mendidik anak-anaknya, kendatipun dengan cara yang sangat sederhana. Demikian pula semenjak manusia saling bergaul, telah ada usaha-usaha dari orang-orang yang lebih mampu dalam hal-hal tertentu untuk mempengaruhi teman bergaul mereka, untuk kepentingan kemajuan orang-orang yang bersangkutan.

Tujuan pendidikan nasional yang dipaparkan diatas, Mengenai tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar yaitu, (a) membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak dalam masyarakat; (b) membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat; (c) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; (d) membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan Ilmu Pengetahuan Sosial sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006), mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan agar siswa memiliki kemampuan dalam : (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan; (2) memiliki kemam puan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan, merefleksikan, dan mengartikulasikan nilai-nilai yang dianutnya. Selain itu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial harusnya bisa menyiapkan generasi-generasi yang mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat guna menghadapi perkembangan dunia yang semakin pesat. Hal ini sejalan dengan permendiknas tahun 2006 yang menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu global.

Namun demikian kondisi seperti itu justru tidak seluruhnya sesuai dengan faktanya. Seperti yang terjadi di SD PENINGGI, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar ini masih banyak mengalami keterbatasan sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial belum sepenuhnya bisa tercapai secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi, tingkat rendahnya hasil belajar siswa dialami oleh siswa kelas 6 SD PENINGGI. Hal ini penulis bisa melihat dari hasil nilai rata-rata penilaian tengah semester I, ternyata masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yaitu nilai 75 sehingga berpengaruh terhadap ketuntasan klasikalnya. Hanya ada 11 siswa dari 30 siswa yang mencapai KKM. Berarti kurang dari setengah jumlah siswa yang mendapatkan hasil belajar diatas KKM.

Dari permasalahan tersebut sudah menjadi tanggung jawab dan kewajiban guru untuk menyelesaikan masalah-masalah belajar para siswanya. Dimana pada dasarnya permasalahan ini dapat diselesaikan dengan mengembangkan metode pemecahan masalah yaitu dengan pembelajaran menggunakan teknik permainan ABC lima dasar. Dengan penerapan teknik permainan ABC lima dasar ini merupakan salah satu upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Karena teknik ini merupakan salah satu cara penyajian bahan pelajaran yang mengandung unsur pokok dan permainan sebagai unsur hiburan yang dapat digunakan sebagai langkah awal pengenalan materi administrasi wilayah kepada siswa. Teknik permainan ABC lima dasar adalah permainan yang mengandalkan perhitungan jari tangan dengan abjad alphabet. Permainan ABC merupakan permainan kata yang akan menambah pengetahuan siswa terhadap kategori kata yang dimainkan dengan teman sejawatnya. Karena dalam permainan ABC siswa akan berlomba-lomba dan secepat-cepatnya menyebut kategori kata yang dimainkan secara langsung serta siswa yang dapat terlebih dahulu menyebutkan kata yang didapatkannya akan menuliskan kata tersebut pada lembar alphabet yang telah disediakan sesuai dengan huruf alphabet yang sedang mereka mainkan. Permainan ini dilakukan secara beregu sehingga pengetahuan siswa akan terjadi peningkatan melalui teman seumurannya.

Teknik permainan ABC adalah salah satu cara penyajian bahan pelajaran dalam bentuk permainan. Teknik permainan ABC merupakan permainan yang menggunakan perhitungan jari tangan dengan abjad alphabet dan berbentuk permainan kata. Teknik pembelajaran ini dapat dijadikan solusi pemecahan masalah

yang terjadi. Teknik permainan ini mampu mengajak siswa untuk aktif karena siswa akan berlomba-lomba secepat-cepatnya menyebut kategori kata yang dimainkan secara langsung dan pemain yang terlebih dahulu dapat menyebutkan kategori kata tersebut berhak menuliskannya pada lembar alphabet yang tersedia sesuai dengan abjad yang dimainkan. Permainan ini dilakukan secara beregu satu kelompok 3 orang dan dilakukan di dalam ruang kelas. Adapun permainan ABC ini akan difokuskan pada permainan kata pada administrasi wilayah yaitu salah satunya disuruh menyebutkan nama-nama provinsi di Indonesia, yang didasari pada tingkat pengetahuan siswa yang tergolong sangat terbatas mengenai jenis-jenis provinsi karena Indonesia memiliki 38 provinsi. Oleh karena itu, dengan penerapan teknik permainan ABC diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 6 SD PENINGGI.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan rancangan beberapa siklus dengan Langkah-langkah dalam setiap siklus diantaranya yaitu tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan/ observasi, dan refleksi yang kemudian apabila target penelitian dalam satu siklus belum mencapai tujuan yang diharapkan maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya yang akan diikuti dengan perencanaan ulang pada siklus kedua dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya, dan begitu seterusnya sampai peneliti mencapai target yang diharapkan.

Tahap pertama di dalam penelitian ini adalah perencanaan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut, (1) Merencanakan pembelajaran bersama guru untuk mengetahui hal-hal yang perlu diperhatikan sebelum membuat perangkat pembelajaran, (2) Menyesuaikan materi pelajaran dengan model pembelajaran kontekstual, (3) Menyusun RPP, (4) Menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan, (5) Membuat instrumen pengamatan kinerja guru dalam menerapkan model pembelajaran kontekstual, (6) Membuat instrumen penilaian aktivitas siswa, (7) Membuat soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa, (8) Membahas kembali perangkat pembelajaran dan instrumen observasi yang telah dibuat bersama guru.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan pelaksanaan teknik permainan ABC dalam kegiatan pembelajaran. Observasi atau pengamatan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data berupa data kualitatif. Dalam penelitian ini observasi dilaksanakan untuk mengamati cara mengajar guru serta kegiatan belajar siswa selama penerapan teknik permainan ABC.

Penilaian hasil belajar berupa tes tulis/ evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya teknik permainan ABC dalam proses kegiatan pembelajaran.

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan analisis data hasil observasi dan hasil evaluasi. Selanjutnya pada tahap ini penulis meneliti, mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan untuk selanjutnya dijadikan dasar dalam menentukan tindakan selanjutnya. Apabila pada siklus pertama target penelitian belum tercapai, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya dengan menggunakan hasil refleksi sebagai acuan dalam memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 6 SD PENINGGI pada tanggal 25 oktober sampai 29 oktober . Pelaksanaan kegiatan tiap siklus penelitian ini dialokasikan dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 6 SD PENINGGI yang berjumlah 30 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar IPS dari aspek kognitif siswa SD PENINGGI. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu hasil belajar IPS sebagai variabel terikat dan teknik permainan ABC sebagai variabel bebas. Hasil belajar IPS siswa adalah perubahan yang terjadi dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam mata pelajaran IPS yang dinyatakan dalam bentuk nilai, skor atau catatan setelah dilakukannya penilaian.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang didapat siswa kelas 6 SD PENINGGI setelah diadakannya evaluasi. Teknik permainan ABC adalah kegiatan menyenangkan yang dilakukan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk melatih pengetahuan siswa melalui permainan anak sehingga diharapkan dapat menghilangkan kebosanan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa apabila permainan ini diterapkan dalam proses pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes tulis. Observasi atau pengamatan bertujuan untuk menilai cara mengajar guru dalam menerapkan teknik permainan ABC serta mengamati kegiatan belajar siswa selama penerapan teknik permainan ABC dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Sedangkan tes tulis berupa pilihan ganda dan isian yang akan dilaksanakan tiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya teknik permainan ABC.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan hasil belajara IPS siswa SD PENINGGI. Dalam penelitian ini, guru menerapkan teknik permainan ABC yang dapat meningkatkan motivasi dan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Kegiatan pembelajaran disertai evaluasi pembelajaran tiap siklus mempunyai alokasi waktu enam jam pelajaran yang terbagi menjadi dua pertemuan. Pada siklus I pertemuan pertama siswa yang hadir adalah 20. Sedangkan pada pertemuan kedua semua siswa hadir.

Siklus pertama terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan, pengamatan/ observasi, dan refleksi. Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I diperoleh jumlah skor rata-rata 72 dari nilai maksimal 100 yang masuk dalam kategori baik, sedangkan hasil observasi aktivitas guru diperoleh rata-rata skor 72 dari nilai maksimal 80 yang masuk dalam kategori baik. Pada kegiatan pembelajaran siklus I terdapat beberapa kekurangan proses pembelajarannya antara lain: 1) sebagian siswa masih belum memahami aturan bermain permainan ABC, 2) siswa belum banyak yang tau tentang administrasi wilayah yaitu nama-nama provinsi diindonesia, dan 3) siswa ribut apabila belum paham mengenai nama-nama provinsi diindonesia.

Selain kekurangan-kekurangan dalam kegiatan pembelajaran, terlihat beberapa indikator yang menunjukkan keberhasilan kegiatan pembelajaran diantaranya : 1) muncul suasana belajar yang menyenangkan, 2) siswa termotivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar, 3) siswa memperhatikan penjelasan dari guru, 4) siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dan 4) siswa berani bertanya apabila menemukan kesulitan.

Kekurangan-kekurangan dari segi proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh cara mengajar guru masih perlu diperbaiki. Kekurangan yang perlu diperbaiki diantaranya: 1) guru belum maksimal dalam memberikan bimbingan bagi siswa yang belum memahami aturan permainan ABC, hal ini dapat dilihat dari beberapa siswa yang masih terus bertanya, 2) pengendalian kelas yang masih kurang baik, hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya siswa yang membuat ribut selama kegiatan pembelajaran.

Cara mengajar guru dan aktivitas belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Makin baik cara mengajar guru, makin baik pula aktivitas belajar siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang lebih optimal.

Pada siklus I terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dalam kegiatan pembelajaran khususnya kekurangan dari segi keaktifan dan kedisiplinan siswa. Masih banyak siswa yang terlihat kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Hal ini disebabkan karena guru belum mampu mengoptimalkan penggunaan teknik permainan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru harus mampu memberikan bimbingan dan arahan bagi setiap siswa yang memiliki masalah kedisiplinan dan motivasi belajar yang rendah.

Setelah dilaksanakan evaluasi pembelajaran pada siklus I, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 72,83 dimana 20 siswa tuntas dengan ketuntasan klasikal 70%. Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa belum masuk kategori tinggi atau 80 sehingga dapat disimpulkan bahwa target pada siklus I belum tercapai. Peneliti ingin meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa, maka dari itu peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II.

Tahapan penelitian pada siklus II sama dengan siklus I, akan tetapi dalam kegiatan pembelajarannya dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan kekurangan pada siklus I. Dalam memberikan motivasi guru menyambungkan materi pelajaran dengan kehidupan.

Pada siklus II terjadi perubahan kearah yang lebih baik dari segi aktivitas dan hasil belajar siswa. Skor rata-rata aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan. Skor aktivitas siswa adalah 88 yang masuk kategori aktif, sedangkan skor aktivitas guru adalah 84 yang masuk kategori sangat baik. Rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan menjadi 80,10. Dari 30 siswa, 24 siswa dinyatakan tuntas sehingga persentase ketuntasan pada siklus II menjadi 81%. Beberapa kekurangan pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II. Masalah siswa yang kurang dalam memahami aturan permainan ABC dapat diatasi dengan cara menjelaskan kembali dan memberikan contoh langkah-langkah permainan ABC yang baik dan benar.. Masalah kedisiplinan dapat diperbaiki dengan cara membuat aturan dalam diskusi kelas. Siswa atau kelompok yang ditunjuk untuk memberikan pendapat adalah siswa yang paling disiplin.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik permainan ABC bisa meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 6 di SD PENINGGI. Pada siklus I hasil belajar IPS siswa 72,83 dengan persentase ketuntasan klasikal 70% yang menunjukkan bahwa target penelitian masih belum tercapai. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa menjadi 80,10 dengan persentase ketuntasan klasikal 81% yang menunjukkan bahwa seluruh target penelitian telah tercapai pada siklus II. Guru sudah mampu menggunakan teknik permainan ABC secara optimal agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan juga bagi kepala sekolah agar dapat mendukung penggunaan teknik permainan di sekolah agar meningkatkan mutu sekolah terutama yang berkaitan dengan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Anak Agung Gede. 2016. Statiska Dasar untuk Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.
- Aqib, Zainal. 2013. Model-Model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Aqib Zainal, dkk. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chabib, Thoha. 2001. Teknik Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Balai Pustaka. Jakarta. Karso, dkk.

2007. Pendidikan Matematika. Banten. Universitas Terbuka.
- kawarna. 2010. Pengertian Tindakan Kelas. Jakarta: Gaung Persada.
- Erci, Sarjan N. Husain dan Lestari MP Alibasyah. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ipa Melalui Pendekatan CTL di Kelas V SD Inpres 03 Terpencil Baina'a. Palu: Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 4 No. 6.
- Gunawan, Rudy. 2011. Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2011. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Istiharah. 2013. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teknik Permainan Pencarian Harta Karun pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN 7 Cakra Negara Tahun Pelajaran 2013/2014. Mataram: FKIP Universitas Mataram.
- Komalasari, Kokom. 2013. Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kurniasih, I. dan B. Sani. 2014. Teknik & Cara Mudah Membuat Penelitian Tindakan Kelas Untuk Mengembangkan Profesi Guru. Yogyakarta: Kata Pena.
- Kunandar. 2013. Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sapriyadi. 2009. Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Syaiful. 2003. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Undang-Undang Dasar Tahun 1945. Jakarta: Sekretariat Negara.