

**PENINGKATAN AKTIVITAS SISWA KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPS
MELALUI STRATEGI BERMAIN JAWABAN DI SDN 28
KARANG PAUH KABUPATEN PESISIR SELATAN**

Chattrin Vinria sustri¹, Muhammad Sahnani¹, Yulfia Nora¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail: vchattrin@rocketmail.com

Abstrac

The research was based on the lack of activity in the learning process, because students are often in and out of class and told his friend that does not understand the lessons submitted by teachers. This is resulting in a lack of student learning activities in conducting group discussions, answer questions, and make a summary. The purpose of this study was to determine whether the strategy of playing the answers can increase the activity of students in group discussions, answer questions, and make a summary of the social studies learning. This research is a classroom action research. Subjects of this study were fifth grade students numbering 12 people. The research instrument was a teacher observation sheet activity, student activity sheets observation and tests student learning outcomes. The results show the average percentage of students in a discussion group activity in the first cycle is 43.18% increase to 72.72% in the second cycle, the activity of students in answering the questions in the first cycle is 47.34% increase to 78.02% in second cycle and make a summary of student activity in the first cycle is 60.60% increase to 82.19% in the second cycle. Average student achievement test first cycle was 41.66% increase to 75.00% in the second cycle. It can be concluded that an increase in student activity in cycle I and cycle II through playing strategy answers. Therefore, it is advisable for teachers to be able to use strategies to improve response Playing IPS students' learning activities.

Keywords : Activity, Learning Outcomes IPS, Playing Answers

Pendahuluan

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang memerlukan usaha yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa. Demikian halnya dengan Indonesia, menaruh harapan besar terhadap pendidikan dalam perkembangan bangsa ini. Pendidikan tersebut bisa ditempuh melalui proses pembelajaran, proses pembelajaran ini

merupakan inti dari pendidikan secara keseluruhan.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran selama ini, bahwa siswa cenderung kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2011:3), "Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka

mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat”.

Kegiatan belajar mengajar harus lebih menekankan pada proses dari pada hasil. Setiap orang pasti memiliki potensi dalam dirinya. Untuk itulah potensi yang dimiliki oleh siswa harus dapat digali oleh guru. Guru harus berusaha mengembangkan kompetensi dan potensi siswa berdasarkan asumsi bahwa usaha dan pendidikan bisa meningkatkan kemampuan mereka.

Mengacu kepada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), mata pelajaran IPS memuat materi geografi, ekonomi, sosiologi dan sejarah. Oleh karena itu, maka pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat untuk memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis, serta menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya.

Sapriya, dkk., (2006:3) menjelaskan bahwa “IPS merupakan perpaduan dari pilihan konsep ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, budaya, dan sebagainya yang diperuntukan sebagai pembelajaran pada tingkat persekolahan. Jadi dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan konsep dari ilmu sosial yang harus dipelajari di tingkat persekolahan.

Observasi yang peneliti lakukan pada pembelajaran IPS kelas V di SDN 28 Karang Pauh Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan pada tanggal 8 April 2013. Pada observasi ini terlihat bahwa aktivitas belajar siswa tampak rendah, hal ini tampak pada saat siswa melakukan diskusi kelompok, hanya beberapa anggota dalam kelompok yang aktif, sedangkan siswa yang lain hanya meribut dan keluar masuk kelas, hal ini dikarenakan Guru dalam proses pembelajaran IPS masih menggunakan metode yang kurang bervariasi, kurang menggunakan media-media yang ada, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, sebagian siswa berpendapat bahwa mata pelajaran IPS sukar dimengerti dan membosankan sehingga dalam proses pembelajaran masih terdapat siswa yang melamun, diam, dan bercerita dengan teman sebangkunya.

Senada dengan itu berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan

pada tanggal 10 April 2013 di SDN 28 Karang Pauh Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan, diketahui bahwa kurang optimalnya hasil ujian MID semester II pada pembelajaran IPS dikelas V. Jumlah siswa yang terdapat pada kelas V adalah 12 orang. Di sekolah ini, kriteria ketuntasan minimal (KKM), khususnya untuk mata pelajaran IPS adalah 65. Dalam hal ini, terdapat 8 (67%) orang yang nilainya di bawah KKM (24, 28, 30, 32, 32, 34, 38, 42), sementara nilai yang berada di atas KKM adalah 4 (33%) orang (66, 70, 74, 76). Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 76 dan nilai yang terendah adalah 24.

Lebih lanjut Yusniati, S.Pd guru kelas V SDN 28 Karang Pauh Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran IPS terdapat beberapa siswa yang kurang memahami apa yang disampaikan guru. Mereka hanya diam dan bercerita dengan teman sebangkunya. Menurut peneliti hal ini terjadi karena siswa kurang tertarik dengan strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa kurang aktif.

Umumnya metode ceramah lebih sering dilakukan dan dianggap lebih baik. Dengan menggunakan metode ceramah ini siswa lebih banyak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru di depan kelas

sehingga siswa akan merasa bosan, dan aktivitas siswa dalam pembelajaran menjadi rendah. Peneliti mendapat solusi terhadap masalah tersebut dengan menggunakan salah satu strategi pembelajaran aktif.

Strategi pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran adalah siswa diharapkan aktif terlihat dalam kegiatan pembelajaran untuk berfikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan karya. Sebaliknya anak tidak diharapkan pasif menerima layaknya gelas kosong yang menunggu untuk diisi. Siswa bukanlah gelas kosong yang pasif yang hanya menerima kucuran ceramah sang guru tentang pengetahuan atau informasi (Uno, dkk., 2012:77).

Salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan strategi bermain jawaban. Zaini, dkk., (2005:87) “strategi bermain jawaban ini adalah sebuah permainan yang dapat melibatkan siswa dari menit-menit awal sampai akhir. Dalam permainan ini siswa ditantang untuk mencari jawaban yang benar dan sekaligus bergantung pada keberuntungan”. Melalui strategi bermain jawaban, siswa aktif dalam proses pembelajaran mulai dari awal pembelajaran sampai akhir, karena siswa

dituntut untuk mampu mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian diharapkan pembelajaran IPS akan lebih bermakna bagi siswa.

Mengacu pada masalah di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa kelas V Pada Pembelajaran IPS Melalui Strategi Bermain Jawaban di SDN 28 Karang Pauh Kabupaten Pesisir Selatan”.

Metodologi

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dalam strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. PTK adalah suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki untuk meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 28 Karang Pauh, Kecamatan Bayang, Kabupaten Pesisir

Selatan. Peneliti memilih sekolah ini sebagai tempat penelitian dikarenakan rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 28 Karang Pauh Kabupaten Pesisir Selatan. Jumlah siswanya adalah 12 orang. Dari 12 orang tersebut, terdapat 9 orang siswa laki-laki dan 3 orang siswa perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2012/2013 tepatnya pada tanggal 25 April sampai tanggal 14 Mei 2013, yaitu pada KD 2.4 Memahami perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan (terlampir pada RPP), serta sejalan dengan kurikulum dan silabus IPS.

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada desain PTK yang dirumuskan Arikunto, dkk., (2009:16) yang terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah apabila persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah masuk dalam kategori baik dan sangat baik (>70%) untuk indikator positif dan kategori kurang dan sangat kurang (<40%) untuk indikator negatif. Siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah mencapai acuan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah tempat penelitian yaitu 65.

Jenis data dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua yaitu data menurut pendekatan dan data menurut sumbernya.

Data menurut pendekatan

- a. Data kualitatif adalah data yang tidak berbentuk bilangan, misalnya jenis kelamin dan sikap.
- b. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan, misalnya nilai ujian MID semester 2.

1. Data menurut sumbernya

a. Data primer

- 1). Siswa kelas V SDN 28 Karang Pauh, Kabupaten Pesisir Selatan untuk mendapatkan data aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pelajaran IPS.
- 2). Peneliti sebagai guru berperan untuk melihat tingkat keberhasilan pembelajaran IPS yang dibantu oleh guru kelas beserta dua orang mahasiswa (teman sejawat) untuk melihat pelaksanaan PTK untuk melihat keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan Strategi Bermain Jawaban.

b. Data sekunder

Sumber data sekunder diperoleh dari nilai ujian Mid Semester 2 dalam pembelajaran IPS pada kelas V SDN 28 Karang Pauh, Kabupaten Pesisir Selatan.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini

berupa observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data yaitu:

1. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa ini digunakan untuk mendapatkan informasi apakah dengan menggunakan Strategi Bermain Jawaban dapat meningkatkan aktivitas siswa.

2. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru dilakukan untuk mengamati berlangsungnya proses pembelajaran IPS. Dengan berpedoman pada lembar observasi ini, *observer* mengamati apa yang terjadi dalam proses sesuai dengan panduan peneliti.

3. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mendapatkan data atas kemampuan siswa memahami materi pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi bermain jawaban. Tes dilakukan pada akhir siklus.

4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan dilakukan untuk mencatat segala kegiatan siswa dan guru selama pembelajaran IPS berlangsung yang menggunakan strategi bermain jawaban.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis.

a. Analisis Data Aktivitas Siswa

Data yang telah dikumpulkan diolah dengan teknik persentase aktivitas yang dikemukakan Aruan (dalam Herman, 2012:182) yaitu membandingkan jumlah peserta didik yang aktif dengan jumlah peserta didik keseluruhan dikalikan 100%.

Dalam rumus matematisnya sebagai berikut:

$$A\% = \frac{F}{N} \times 100$$

Aktivitas peserta didik tersebut dapat dibedakan berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Suharsimi (dalam Herman, 2012:182) yaitu:

- a. 81% - 100% (aktivitas peserta didik sangat baik)
- b. 61% - 80% (aktivitas peserta didik baik)

- c. 41% - 60% (aktivitas peserta didik cukup)
- d. 21% - 40% (aktivitas peserta didik kurang)
- e. 0% - 20% (aktivitas kurang sekali)

Analisis data aktivitas belajar peserta didik memperlihatkan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, meliputi nilai rata-rata skor tertinggi dan skor terendah dari hasil ujian siklus I dan siklus ke II. Sisi lain perhitungan yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan nilai tes hasil belajar peserta didik melalui ketuntasan belajar peserta didik, peserta didik dikatakan berhasil (tuntas) dalam satu pembelajaran bila ia telah memperoleh nilai \geq dari nilai KKM, sedangkan nilai KKM mata pelajaran IPS Kelas V SDN 28 Karang Pauh, Kabupaten Pesisir Selatan adalah 65.

b. Analisis Data Aktivitas Guru

Aktivitas guru mengelola proses pembelajaran dikatakan baik jika guru melakukan aspek yang diamati pada proses pembelajaran diperoleh persentase $\geq 70\%$. Setelah didapat persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap pertemuan, persentase tersebut dihitung rata-ratanya persiklus sehingga penilaian kegiatan guru dalam mengelola kelas dilihat dari rata-rata persentase persiklus;

jika mencapai 70%, maka aktivitas guru mengelola pembelajaran dianggap baik.

Untuk menentukan presentase aktivitas guru, digunakan rumus :

$$P = \frac{\text{jumlah skor aktivitas guru}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase data aktivitas guru

Penilaian pelaksanaan pembelajaran oleh guru menurut Desfitri, dkk. (2008:40) menggunakan pedoman sebagai berikut:

76 % - 100% = Baik

51% - 75% = Cukup Baik

26% - 50% = Kurang Baik

0% - 25% = Tidak Baik

Analisis data pengelolaan pembelajaran oleh guru adalah data hasil observasi kegiatan guru yang digunakan untuk melihat proses dan perkembangan guru dalam mengelola pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

1) Data hasil observasi aktivitas siswa

Data hasil observasi ini dapat didapat dari lembar observasi aktivitas siswa yang diamati oleh *observer* I. Hasil analisis *observer* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Jumlah dan Persentase Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V Dengan Menggunakan Strategi Bermain Jawaban SDN 28 Karang Pauh Kabupaten Pesisir Selatan pada Siklus I

Indikator	Pertemuan Ke				Rata-rata persentase	keterangan
	1		2			
	Jumlah	%	Jumlah	%		
A	4	36,36	6	50,00	43,18	cukup
B	4	36,36	7	58,33	47,34	cukup
C	6	54,54	8	66,67	60,60	baik
Rata-rata	4,6	42,42	7	58,33	50,73	baik
Jumlah siswa	11		12			

Keterangan:

Indikator A: Aktivitas siswa dalam berdiskusi

Indikator B: Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan.

Indikator C: Siswa membuat rangkuman

2) Data hasil observasi aktivitas guru

Data hasil aktivitas guru dapat dilihat dari lembaran observasi aktivitas guru yang diamati oleh *observer* I

(Yusniati), maka aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Persentase Aktivitas Guru pada Pembelajaran IPS Kelas V Dengan Menggunakan Strategi Bermain Jawaban di SDN 28 Karang Pauh Kabupaten Pesisir Selatan pada Siklus I

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase
I	9	60,00%
II	10	66,66%
Rata-rata	9,5	63,33%
Target		70,00%

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata persentase guru dalam mengelola pembelajaran 63,33% sehingga belum bisa dikatakan baik. Hal ini disebabkan karena guru masih belum terbiasa menggunakan strategi bermain jawaban dalam pembelajaran. Guru harus lebih bisa membagi waktu dan mengkondisikan kelas agar dapat meningkatkan aktivitas proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

3) Catatan Lapangan

Berdasarkan catatan lapangan pada siklus I, guru sudah dapat dikatakan baik dalam mengajar siswa dengan menggunakan strategi bermain jawaban. Hanya saja pada kegiatan awal guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dan kurang mengarahkan siswa dalam diskusi kelompok yang menggunakan strategi bermain jawaban.

4) Data Nilai Tes Akhir Siklus

Tabel 4. Data Nilai Tes Akhir Siklus I

Uraian	Nilai	Target
Jumlah siswa yang mengikuti tes	12	-
Jumlah siswa yang tuntas tes	5	-
Jumlah siswa yang tidak tuntas tes	7	-
Persentase ketuntasan	41,66%	70%

Dari tabel di atas, terlihat bahwa persentase ketuntasan tes akhir siklus I siswa secara keseluruhan masih tergolong rendah dan rata-rata persentase nilai tes akhir siklus I secara keseluruhan belum mencapai target yang telah ditetapkan yaitu 70%. Dapat digambarkan pada masing-masing data hasil belajar siswa (terlampir) yaitu: yang terendah dengan nilai 30 sejumlah 2 orang siswa, nilai 40 sejumlah 1 orang siswa, nilai 55 sejumlah 2 orang siswa, dan nilai 60 sejumlah 2 orang. Dapat dikatakan bahwa jumlah siswa yang mengikuti Tes Akhir Siklus I berupa ulangan harian sejumlah 12 orang, dikatakan belum tuntas sesuai dengan

KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65, sedangkan nilai ≥ 65 sejumlah 5 orang siswa (41,66%), yang mana termasuk siswa yang tuntas dari KKM.

b. Deskripsi Kegiatan Siklus II

- a. Data hasil observasi aktivitas siswa
- b. Data hasil observasi ini dapat didapat dari lembar observasi aktivitas siswa yang diamati oleh *observer* II (Yelmida) yang digunakan untuk melihat proses dan tingkat perkembangan aktivitas selama pembelajaran berlangsung. Hasil analisis *observer* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Jumlah dan Persentase Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V dengan Menggunakan Strategi Bermain Jawaban di SDN 28 Karang Pauh Kabupaten Pesisir Selatan Pada Siklus II

Indikator	Pertemuan ke				Rata-rata persentase	keterangan
	1		2			
	Jumlah	%	Jumlah	%		
A	8	72,72	8	72,72	72,72	Sangat baik
B	8	72,72	10	83,33	78,02	Sangat baik
C	8	72,72	11	91,66	82,19	Sangat baik
Rata-rata	8	72,72	9,67	82,57	76,13	Sangat baik
Jumlah siswa	11		12			

Keterangan:

Indikator A: Aktivitas siswa dalam berdiskusi

Indikator B: Aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan.

Indikator C: Siswa membuat rangkuman

2) Data hasil observasi aktivitas guru
Berdasarkan lembaran observasi aktivitas guru dalam pembelajaran pada Siklus II, maka jumlah skor dan

persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Persentase Aktivitas Guru pada Pembelajaran IPS kelas V dengan Menggunakan Strategi Bermain Jawaban di SDN 28 Karang Pauh Kabupaten Pesisir Selatan Pada Siklus II

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase
I	12	80,00
II	13	86,66
Rata-rata	12,5	83,33
Target		70,00

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa rata-rata persentase guru dalam mengelola pembelajaran 83,33% sehingga sudah bisa dikatakan sangat baik. Hal ini disebabkan guru sudah mulai terbiasa membawakan pelajaran dengan menggunakan strategi bermain jawaban, dan sudah bisa membagi waktu dengan baik.

a. Catatan Lapangan

Berdasarkan catatan lapangan pada siklus II, guru sudah dapat dikatakan sangat baik dalam menerapkan strategi bermain jawaban. Karena semua langkah-langkah strategi bermain jawaban sudah dapat diterapkan oleh guru.

b. Data Nilai Tes Akhir Siklus

Tabel 7. Data Nilai Tes Akhir Siklus II

Uraian	Nilai	Target
Jumlah siswa yang mengikuti tes	12	-
Jumlah siswa yang tuntas tes	9	-
Jumlah siswa yang tidak tuntas tes	3	-
Persentase ketuntasan tes	75,00%	70%

Mencermati tabel di atas, terlihat bahwa persentase ketuntasan tes akhir

siklus II siswa secara keseluruhan sudah tergolong baik dan rata-rata ketuntasan

nilai tes akhir pada siklus II telah mencapai target yaitu 70%. Dapat digambarkan, ketuntasan hasil belajar pada masing-masing data hasil belajar siswa adalah: yang terendah dengan nilai 30 satu orang siswa, nilai 40 satu orang dan nilai 45 satu orang siswa. Dapat dikatakan, jumlah siswa yang belum tuntas tes akhir siklus II sejumlah 3 orang siswa yang sesuai dengan KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65, sedangkan nilai ≥ 65 sejumlah 9 orang siswa (75,00%) yang mana hal ini termasuk siswa yang tuntas dari KKM.

Dalam target ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh peneliti pada indikator keberhasilan belajar secara klasikal yaitu 70% dari jumlah siswa, maka tampak bahwa ketercapaian ketuntasan belajar pada siklus II ini dikategorikan baik dan mencapai target ketuntasan belajar yaitu 75,00%.

2. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan dan 1 kali tes akhir siklus. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan strategi bermain jawaban. Penelitian ini

menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan tes akhir siklus dan catatan lapangan .

1. Aktivitas Siswa

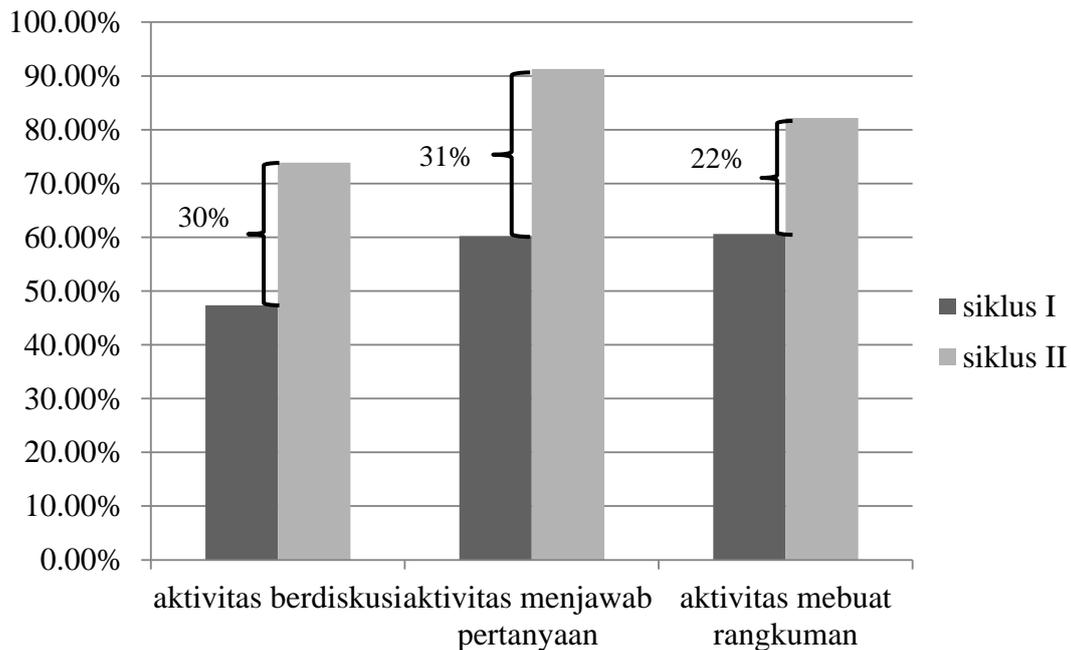
Hal terpenting dalam proses pembelajaran adalah aktivitas siswa. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa maupun siswa itu sendiri sehingga suasana belajar menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin dan belajar adalah keinginan siswa untuk berbuat sendiri. Dalam penelitian ini indikator aktivitas yang diamati yaitu meliputi kegiatan lisan (melakukan diskusi kelompok, menanggapi dan menjawab pertanyaan) dan kegiatan menulis yaitu membuat rangkuman. Indikator ini mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan *observer* dalam mengamati aktivitas siswa serta dapat melihat peningkatan aktivitas siswa dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase aktivitas siswa, seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Persentase Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Aktivitas Siswa	Rata-rata Persentase		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1.	Siswa melakukan diskusi kelompok	43,18%	72,72%	Mengalami kenaikan (29,54%)
2.	Siswa menjawab pertanyaan	47,34%	78,02%	Mengalami kenaikan (30,68%)
3.	Siswa membuat rangkuman	60,60%	82,19%	Mengalami kenaikan (21,59%)
4.	Rata-rata	50,37%	77,64%	27,27%

Dalam hal ini dapat dijelaskan peningkatan aktivitas siswa dalam berdiskusi kelompok, menjawab pertanyaan dan

membuat rangkuman pada siklus I dan II dalam diagram batang dibawah ini:



Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan strategi bermain jawaban dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas V

dalam pembelajaran IPS di SDN 28 Karang Pauh Kabupaten Pesisir Selatan. Hal ini terlihat dari peningkatan indikator keberhasilan dari siklus I ke siklus II.

1. Aktivitas siswa kelas V dalam berdiskusi kelompok pada pembelajaran IPS di SDN 28 Karang Pauh Kabupaten Pesisir Selatan dapat ditingkatkan melalui strategi bermain jawaban, diketahui hasil rata-rata persentase aktivitas siswa dalam berdiskusi pada siklus I yaitu 43,18 % meningkat pada siklus II yaitu 72,72%.
2. Aktivitas siswa kelas V dalam menjawab pertanyaan pada pembelajaran IPS di SDN 28 Karang Pauh Kabupaten Pesisir Selatan dapat ditingkatkan melalui strategi bermain jawaban, diketahui hasil rata-rata persentase aktivitas siswa dalam menjawab pertanyaan siklus I yaitu 47,34% meningkat pada siklus II yaitu 78,02%.
3. Aktivitas siswa kelas V dalam membuat rangkuman pada pembelajaran IPS di SDN 28 Karang Pauh Kabupaten Pesisir Selatan dapat ditingkatkan melalui strategi bermain jawaban, diketahui hasil rata-rata persentase aktivitas siswa dalam membuat rangkuman siklus I yaitu 60,60% meningkat pada siklus II yaitu 82,19%.
4. Hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS di SDN 28 Karang Pauh Kabupaten Pesisir Selatan dapat

ditingkatkan melalui strategi bermain jawaban. Kesimpulan ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM. Hasil belajar meningkat dari 41,66% pada siklus I menjadi 75,00% pada siklus II.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____ 2010. *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Padang: Kerjasama Dikti-Depdiknas dan Jurusan PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Cetakan ke-10. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sapriya, dkk. 2006. *Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. Bandung. UPI Press.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.
- Hamzah, dkk. 2012. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Cetakan ke-2. Jakarta: Bumi Aaksara.