

**Improvement Of And Result Aktivitas Learn With Model Of Word Square
In Study Of Ips [In] Class Of VI SDN 09 River Of Nanam Sub-Province Of
Solok.**

**Rofi Suryadi¹, Yusrizal², Erwinsyah Satria¹
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Universitas Bung Hatta
E-mail : rofisuryadi@yahoo.com**

ABSCTRACT

This research of low overshadowing background of activity him and result learn student. target of research of activity mendeskripsikan in discussing, presenting result of discussion and reply/ answer quiz. this research type is research of class action. this research subjek is class student of VI amounting to 19 people. research instrument in this research is student activity observation sheet, teacher activity observation sheet, and tes result of learning. result of research got that penggunaan of model of Word square can improve result learn student and also student activity in discussing . At prasantase at make-up of ability discuse student of cycle of I with its percentage mean is 63,16% and cycle of II is 89,47% so that experience of the make-up of counted 26,32%. make-up of student activity present result of discussion of cycle of I with mean is 28,95% and cycle of II is 81,58% so that experience of the make-up of counted 52,63%. make-up of student activity do quiz of cycle of I with mean 63,16% and cycle of II is 94,74% natural segingga is make-up of counted 31,58%. make-up of result learn cognately of student is value of UH mean assess as a whole that is 77,63 so that experience of increase 13, 68%.

Keyword: Activity, Word Square, IPS

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membangun manusia seutuhnya yang berkualitas sesuai dengan yang diinginkan. Pendidikan tersebut antara lain dapat ditempuh

melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini merupakan ini dari pendidikan secara keseluruhan.

Wina (2007:1) mengatakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidkan Indonesia adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam

proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Tak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi. Tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya Wina (2007:226) mengatakan, berdasarkan hasil penelitian, selama ini Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dianggap mata pelajaran kelas dua. Para orang tua siswa berpendapat, IPS merupakan pelajaran yang tidak terlalu penting disbanding mata pelajaran lainnya, seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Matematika. Hal merupakan hal yang keliru. sebab, pembelajaran

apapun diharapkan dapat membekali siswa baik untuk terjun ke masyarakat, maupun untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kekeliruan ini juga terjadi pada sebagian besar guru. Mereka berpendapat bahwa IPS pada hakikatnya adalah mata pelajaran hapalan yang tidak menantang untuk berfikir.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (2006:575), mata pelajaran IPS adalah “Mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan kepada Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi dan Tata Negara yang mengkaji fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi

social masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis, serta menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan sebagainya. IPS merupakan kajian tentang manusia dan dunia sekelilingnya serta hubungan tentang manusia. Dengan mempelajari IPS, dapat dibangkitkan kesadaran siswa dan mendorong kepekaan siswa terhadap kehidupan sosial.

Berdasarkan hasil pengalaman dua tahun yang penulis peroleh, di Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Nanam, Kabupaten Solok, khususnya pada kelas VI, terlihat bahwa Aktivitas siswa kurang kondusif. Dalam kegiatan berdiskusi, penulis melihat siswa beberapa orang saja yang aktif berkerja, dari 19 orang siswa 11 orang sibuk dengan kegiatannya sendiri

seperti, mengganggu teman, jalan-jalan di dalam kelas, siswa sering keluar masuk kelas dan berbicara dengan teman. Pada waktu mempresentasikan hasil diskusinya hanya sebagian kecil saja yang mau kedepan dari 4 kelompok 1 kelompok saja mau mempresentasikan hasil kelompoknya dan dari 19 orang siswa yang terdiri dari 4 kelompok hanya 4 orang saja yang berkerja mencatat laporan hasil diskusi dan hanya meminta ketua kelompok saja yang menulisnya.

Kemudian pada saat siswa mengerjakan tes masih banyak yang belum tuntas dan belum mencapai target 75%. siswa tampak mengobrol dengan teman sebangkunya. Mereka juga tak mendengarkan teguran dari guru. Dalam hal ini guru lebih dominan menggunakan metode ceramah. Dengan demikian model yang

digunakan tidak menunjang proses berfikir siswa.

Dilihat dari nilai siswa pada ujian semester 1 Tahun Ajaran 2013/2014, dari 19 orang siswa hanya 35% yang tuntas dan 65% yang belum tuntas dengan nilai < 75.

Hal ini dapat terlihat dari nilai ulangan harian siswa khususnya pada mata pelajaran IPS, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1 Rata-Rata Nilai Ulangan Harian IPS Siswa Kelas VI Pada Semester I Tahun Pelajaran 2013/2014

No	Ulangan Harian	KKM	Rata-Rata	Ketuntasan				Jumlah
				Tuntas	%	Tidak Tuntas	%	
1	Pertama	75	50.1	3	15.8	16	84.2	19
2	Kedua	75	50.3	5	26.3	14	73.7	19
3	Ketiga	75	55.2	7	36.8	12	63.2	19

Sumber: Guru Kelas VI SDN. 09 Sungai Nanam Tahun 2013

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS yang dominan menggunakan Metode Ceramah cenderung kurang berdampak efektif terhadap

meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS.

Agar pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan aktivitas siswa, maka dibutuhkan cara-cara yang lebih menarik. Salah satu model dari model Pembelajaran kooperatif yang dianggap mampu meningkatkan aktivitas siswa adalah model pembelajaran *Word Square*. Menurut anonymous (1992) dalam Mulyati (1996:6) *Word square* adalah permainan mencari atau menemukan kunci jawaban berdasarkan pertanyaan yang ada, dan kata yang dicari dipilih dari acakan huruf yang tersedia bias mendatar, menurun dan diagonal.

Permainan ini dibuat dalam bentuk lembaran kerja.

2. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa berdiskusi pada pembelajaran IPS kelas IV setelah dilakukan tindakan dengan model *Word Square* di kelas VI SDN 09 Sungai Nanam Kabupaten Solok.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa mempresentasikan hasil diskusi pada pembelajaran IPS kelas IV setelah dilakukan tindakan dengan model *Word Square* di kelas VI SDN 09 Sungai Nanam Kabupaten Solok..
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa mengerjakan kuis pada pembelajaran IPS kelas IV setelah dilakukan tindakan dengan model *Word Square* di kelas VI SDN 09 Sungai Nanam Kabupaten Solok..
4. Untuk mendeskripsikan peningkatan Hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPS dengan model *Word Square* di kelas VI SDN 09 Sungai Nanam Kabupaten Solok.

B. KERANGKA TEORETIS

1. Tinjauan tentang Pembelajaran IPS SD

Menurut Djahiri (dalam Sapriya, 2006:7), “IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang Ilmu Sosial dan ilmu lainnya, kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan”.

Depdiknas (2006:575) menjelaskan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan

isu-isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dimasa yang akan datang diharapkan peserta didik menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global dan mengalami perubahan setiap saat.

Dalam proses belajar mengajar terdapat dua hal sangat menentukan berhasil tidaknya suatu proses pengajaran yaitu Pengelolaan kelas dan pengelolaan pengajaran itu sendiri. Menurut Hamalik (2002:155), “Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan”

Dalam model pembelajaran terdapat dua kata yang penting yaitu “model” dan “pembelajaran”. Istilah

model dapat diartikan sebagai suatu kerangka konseptual yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan, sedangkan pembelajaran lebih dititik beratkan kepada perwujudan aktivitas belajar siswa. Menurut Sagala (2009:123) bahwa:

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam melakukan aktivitas belajar mengajar.

Pengertian model belajar *Word Square* dalam pembelajaran IPS menurut Laurence Urdang (1968), “*Word Square is a set of words such that when arranged one beneath another in the form of a square the read a like horizontally*”, artinya *word square* adalah sejumlah kata yang disusun satu di bawah yang lain dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara

mendatar dan menurun. *Word Square* menurut Hornby (1994) adalah sejumlah kata yang disusun sehingga kata-kata tersebut dapat dibaca ke depan dan ke belakang.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan akan menarik perhatian siswa karena menyenangkan. Menurut Latuheru (1988:107) “Permainan adalah suatu bentuk kegiatan dimana peserta yang terlibat didalamnya atau pemain-pemainnya bertindak sesuai dengan aturan-aturan yang telah diterapkan untuk mencapai tujuan. Menurut pandangan ahli psikologis perkembangan bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan kognitif dan kreatifitas. Permainan dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik.

Word square merupakan merupakan model alternative yang kiranya dapat digunakan untuk

meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena *Word square* sudah dikenal sebagian siswa sebagai suatu bentuk permainan yang menarik. Menurut anonim (1992) dalam Mulyati (1996:6)

Word square adalah permainan mencari atau menemukan kunci jawaban berdasarkan pertanyaan yang ada, dan kata yang dicari dipilih dari acakan huruf yang tersedia bias mendatar, menurun dan diagonal. Permainan ini dibuat dalam bentuk lembaran kerja.

Wurianingrum (2007) mengatakan *Word square* adalah salah satu model pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur permainan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat menambah minat belajar siswa. Permainan ini dilakukan dengan cara memilih atau mencari kunci jawaban dalam acakan huruf berdasarkan pertanyaan yang ada dan kata yang

dicari dipilih dari acakan huruf yang tersedia, bisa mendatar, menurun, dan diagonal. Permainan ini dibuat dalam bentuk lembaran kegiatan siswa.

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran ini menurut Silberman (2006:256) adalah sebagai berikut :

- 1) Menjelaskan beberapa istilah penting terkait dengan materi pelajaran.
- 2) Menyusun sebuah teka-teki silang sederhana
- 3) Menyusun kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang
- 4) Membagikan teka-teki silang kepada siswa baik secara perorangan maupun secara kelompok
- 5) Menetapkan batas waktu
- 6) Meberikan penghargaan kepada individu atau tim yang terbaik.

Sedangkan menurut Iryasman (2006:13) langkah-langkah

pembelajaran *Word square* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan *Word square*
2. Guru menyampaikan indicator
3. Guru membagikan lembar kerja berupa LKS *Word square*
4. Siswa mengerjakan *Word square*
5. Siswa secara acak diminta mengemukakan jawaban
6. Siswa lain mengamati dan menanggapi
7. Guru menambahkan pemahaman materi
8. Guru bersama siswa menyimpulkan materi

Jenis-jenis aktivitas menurut Paul B. Diedrich (dalam Hamalik, 2011 : 90–91) sebagai berikut :

- 1) Kegiatan–kegiatan visual, seperti membaca, melihat gambar–gambar , mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan

mengamati orang lain bekerja atau bermain.

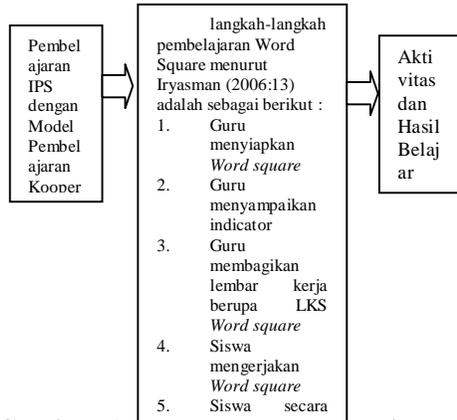
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral*), seperti mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengar, seperti mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis, seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar, seperti menggambar, membuat

grafik, chart, diagram, peta, dan pola.

- 6) Kegiatan-kegiatan metric, seperti melakukan percobaan, memilih alat2, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental, merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional, minat, membedakan, berani, tenang dan sebagainya.

Berdasarkan aktivitas yang telah di kemungkakan tersebut bahwa model *Word Square* juga dapat memicu kegiatan kegiatan tersebut diantaranya adalah kegiatan emosional, kegiatan menulis, dan kegiatan mental.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan dalam Gambar. 1



Gambar 1. Kerangka Konseptual

C. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wardhani, dkk. (2003:1.4), “PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai seorang guru sehingga hasil belajar siswa meningkat”. Tujuan PTK tersebut adalah perbaikan praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan guru dan fokus PTK ini merupakan tindakan alternatif yang

dapat digunakan untuk memecahkan persoalan pembelajaran di kelas.

Dari penjelasan di atas, maka PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap peningkatan dari perlakuan tersebut.

Penelitian ini dilakukan di SDN 09 Sungai Nanam, kecamatan Lembah Gumanti, Kabupaten Solok, dengan pertimbangan bahwa : sekolah tersebut bersedia menerima inovasi pendidikan terutama dalam proses pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 09 Sungai Nanam yang mana jumlah siswanya 19 orang siswa, yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 9

orang siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II Tahun Ajaran 2013/2014, terhitung mulai tanggal 30 Desember 2013 sampai dengan 30 Januari 2014 dari waktu perencanaan sampai pembuatan laporan hasil penelitian, sedangkan pelaksanaan tindakan dimulai Januari 2014.

Sumber data penelitian ini berupa data primer dan sekunder. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah data langsung di ambil dari sampel yang diteliti yang mencakup tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh dari orang lain (data dari guru) yang mencakup jumlah siswa, jumlah kelas, dan nilai akhir semester II tahun pelajaran 2012/2013.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 09 Sungai Nanam Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok. Pada bab ini dikemukakan temuan hasil penelitian peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS melalui model *Word Square* pada semester II tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I dilaksanakan pada tanggal, 6 Januari dan 13 Januari 2014, kemudian dilanjutkan dengan tes hasil belajar pada siklus I pada tanggal, 18 Januari 2014. Siklus II dilaksanakan pada tanggal, 20 Januari dan 27 Januari 2014, kemudian dilanjutkan dengan tes hasil belajar pada siklus II pada tanggal, 1 Februari 2014.

Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan kedua *observer*, yang bertujuan untuk mendapatkan

gambaran tentang pelaksanaan siswa, aktivitas guru, dan tes hasil tindakan pada siklus II yaitu dari belajar siswa berupa ulangan harian lembar aktivitas guru, lembar observasi (TES).

aktivitas siswadan hasil belajar persentase peningkatan siswa.yang mana dapat digambarkan kemampuan berdiskusi siswa dari sebagai berikut : siklus I dengan rata-rata persentasenya

1) Pada indikator kemampuan siswa adalah 63,16% dan siklus II adalah berdiskusi yaitu persentasenya 89,47% sehingga mengalami peningkatan sebanyak 26,32%.

2) Pada indikator kemampuan siswa persentase peningkatan mempresentasikan hasil diskusi kemampuan mempresentasikan hasil yaitu persentasenya mencapai diskusi dari siklus I dengan rata-rata 81,58% adalah 28,95% dan siklus II adalah

3) Pada indikator kemampuan siswa 76,32% sehingga mengalami peningkatan sebanyak 52,63% mengerjakan kuis dengan jawaban yang tepat secara individu yaitu persentase peningkatan persentasenya mencapai 94,74%.. kemampuan mengerjakan kuis secara individu dari siklus I dengan rata-rata

2. Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran yang adalah 63,16% dan siklus II adalah dilaksanakan menggunakan model 94,74% sehingga mengalami *Word Square*. Pelaksanaan penelitian peningkatan sebanyak 31,58%.

menggunakan instrument penelitian Keberhasilan siswa dalam berupa lembar observasi aktivitas pembelajaran pada umumnya dilihat

juga dari pengelolaan pelaksanaan pembelajaran pada persentase aktivitas guru. Dalam hal ini terlihat dari siklus I ke siklus II. Persentase aktivitas guru dapat dilihat pada Tabel 4.10 Persentase Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Rata-rata Per Siklus
1	I	73,33%
2	II	96,67%
Rata-rata Persentase		85 %

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil tes siklus I terkait dengan hasil belajar siswa pada tes akhir secara keseluruhan masih tergolong rendah dan rata-rata nilai tes juga belum mencapai KKM yang ditetapkan dengan rata-rata nilai tes pada siklus I yaitu 63,95 persentase ketuntasan 75%. Sedangkan pada siklus II nilai tes rata-rata nilai secara keseluruhan yaitu 77,63 persentase

ketuntasan 75%.sehingga mengalami kenaikan 13,68%.

A. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran melalui model *Word Square* sebagai berikut :

1. Bagi siswa, agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, misalnya melakukan aktivitas diskusi, membuat hasil laporan diskusi, membuat pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan mengerjakan tes dengan jawaban yang tepat secara individu.
2. Bagi guru yang melaksanakan pembelajaran dengan model *Word Square* diharapkan dapat memotivasi siswa serta memberikan kesempatan kepada siswa dalam proses pembelajaran, membuat laporan hasil diskusi, membuat

- pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan mengerjakan tes dengan jawaban yang tepat secara individu.
3. Bagi peneliti, menambah pengetahuan peneliti tentang penggunaan model pembelajaran *Word Square* pada mata pelajaran IP dan dapat sebagai bahan rujukan di kemudian hari.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Djamarah, S. Bahri dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah, B.Uno. 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iryasman, 2006:13. *Pembelajaran Kontekstual Pendidikan Berorientasi Kecapakan Hidup dan Model-model Pembelajaran*. Padang: Tim Instruktur LPMP dan Dinas.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Latuheru, J.D, 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Mudjiono, Dimiyanti, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Cetak ke -6. Jakarta: Rineka Cipta
- Mulyati, Sri. 2009. *Pengaruh Penggunaan Latihan dengan Word Square terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pengajaran Biologi Kelas 1 SMPN 4 Bukit Tinggi*. *Skripsi*. SI FMIPA IKIP Padang.
- Pebriyenni. 2009. *Pembelajaran IPS II (Kelas Tinggi)*. Padang: Kerjasama Dikti Depdiknas dan Jurusan PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.
- Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Aktif*. Bandung: Nuansa Nusa Media
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo. Masmedia Buana Pustaka.
- Wardhani, I.G.A.K., dkk. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.