

# MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA DENGAN PERMAINAN TEMBAR PADA SISWA KELAS 4 A SDN SEMBORO 01 JEMBER

Suparmini<sup>31</sup>

***Abstrak.** Hasil belajar IPS siswa kelas 4 A SDN Semboro 01 masih sangat kurang dari KKM yang di tentukan guru. Dari 21 siswa hanya 45% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM, 65% siswa yang lain masih mendapatkan nilai rendah. Dari hasil pengamatan di ketahui bahwa faktor penyebab rendahnya nilai hasil belajar siswa ini dikarenakan beberapa faktor diantaranya yaitu IPS merupakan pelajaran yang membosankan bagi siswa karena harus menghafal. Kemampuan memahami dan menghafal siswa kelas 4 A SDN Semboro 01 memang sangat rendah, siswa lebih tertarik dengan pelajaran yang tidak memerlukan hafalan. Untuk itu guru berupaya menciptakan inovasi pembelajaran yang diharapkan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat IPS menjadi mata pelajaran yang diharapkan siswa dengan menggunakan permainan menempel gambar dalam proses pembelajaran IPS keragaman suku bangsa dan budaya. Melalui permainan ini peneliti berharap siswa akan lebih mudah dan faham tentang materi tanpa harus bersusah payah menghafal, dengan permainan yang menyenangkan ini siswa akan menghafal dengan sendirinya tanpa dibebani rasa bosan mengingat banyak sekali ragam budaya yang harus di pahami oleh siswa dalam materi pembelajaran ini. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui (a) penerapan pembelajaran IPS dengan pernaian Tembar pada siswa kelas IVA SDN Semboro 01 Jember, (b) Aktivitas siswa selama penerapan pembelajaran IPS dengan pernaian Tembar pada siswa kelas IVA SDN Semboro 01 Jember, (c) motivasi dan hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran IPS dengan pernaian Tembar pada siswa kelas IVA SDN Semboro 01 Jember. Berdasarkan hasil tes siswa tiap siklus (siklus I dan siklus II) mengalami peningkatan. Dari tabel rangkuman hasil nilai siswa berdasarkan kriteria nilai juga mengalami peningkatan. Kriteria nilai kurang Prasiklus 10%, siklus I 0% dan siklus II 0%. Kriteria nilai cukup Prasiklus 90%, siklus I 71%, dan siklus II 10%. Kriteria nilai baik Prasiklus 0%, siklus I 29%, dan siklus II 86%. Kriteria nilai baik sekali 5% dicapai pada siklus ke dua. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Tembar pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV A SDN Semboro 01 Jember.*

***Kata kunci:** Motivasi dan Hasil Belajar, IPS, Permainan Tembar*

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD secara Correlated atau saling berhubungan (Muhammad Numan Sumantri dalam Tasrif, 2008:1) IPS merupakan penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, idiologi negara, dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan, disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang

---

<sup>31</sup> Guru Kelas IV SDN Semboro 01 Jember

mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu-ilmu social (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau Studi Sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial (Trianto, 2010:124-125). Dalam proses belajar mengajar guru harus mampu memotivasi siswa dalam belajar agar prestasi belajar meningkat sesuai dengan tujuan. Motivasi adalah pemberian daya penggerak yang menciptakan kegairahan kerja seseorang, agar mereka mau bekerja sama, bekerja efektif dan terintegrasi dengan segala daya upayanya untuk mencapai kepuasan. Guru perlu diciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan sikap senang terhadap pelajaran. Selain itu juga dapat menumbuhkan sikap kemandirian, percaya diri, kritis, kreatif dan inovatif.

Siswa malas bukan merupakan hal yang asing dalam dunia pendidikan. Kemalasan siswa bukan saja didalam kelas tapi juga diluar kelas. Bentuk kongkrit dari siswa malas adalah tidak memperhatikan pada pelajaran, malas pada saat mengikuti pelajaran, malas saat diberi tugas, selain itu bentuk dari siswa malas juga bisa kita lihat dari seringnya siswa bolos (tidak masuk sekolah).

Pelajaran IPS adalah pelajaran yang cenderung menimbulkan rasa bosan pada siswa karena IPS adalah pelajaran yang identik dengan menghafal. Siswa akan sangat malas untuk menghafal sesuatu yang tidak mereka sukai dan pahami sehingga guru perlu menciptakan suatu cara agar pembelajaran IPS menjadi menyenangkan bagi siswa. Guru harus berupaya menjadikan IPS sebuah mata pelajaran yang menyenangkan dan selalu di rindukan kedatangannya oleh siswa di kelas dengan inovasi pembelajaran yang mampu memacu semangat, kreativitas dan rasa ingin tahu siswa. Di SDN Semboro 01 nilai hasil belajar IPS siswa kelas 4 A masih sangat kurang dari KKM yang di tentukan guru. Dari 21 siswa hanya 45% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM, 65% siswa yang lain masih mendapatkan nilai rendah. Dari hasil pengamatan di ketahui bahwa faktor penyebab rendahnya nilai hasil belajar siswa ini dikarenakan faktor seperti tersebut diatas yaitu IPS merupakan pelajaran yang membosankan bagi siswa karena harus menghafal. Kemampuan memahami dan menghafal siswa kelas 4 A SDN Semboro 01 memang sangat rendah, siswa lebih tertarik dengan pelajaran yang tidak memerlukan hafalan. Untuk itu guru berupaya menciptakan inovasi pembelajaran yang diharapkan mampu

menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat IPS menjadi mata pelajaran yang diharapkan siswa dengan menggunakan permainan menempel gambar dalam proses pembelajaran IPS keragaman suku bangsa dan budaya. Melalui permainan ini peneliti berharap siswa akan lebih mudah dan faham tentang materi tanpa harus bersusah payah menghafal, dengan permainan yang menyenangkan ini siswa akan menghafal dengan sendirinya tanpa di bebani rasa bosan mengingat banyak sekali ragam budaya yang harus dipahami oleh siswa dalam materi pembelajaran ini.

Permainan Tembar adalah istilah yang diciptakan sendiri oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) di dalam kelas saat pembelajaran mata pelajaran IPS berlangsung.

Permainan Tembar adalah singkatan dari Permainan Tempel Gambar di mana didalam permainan ini guru mengajak siswa untuk bermain menempelkan gambar-gambar berbagai macam suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia mulai dari pakaian adat, rumah adat, upacara adat dan lain-lain ke dalam peta Indonesia sesuai dengan daerah asal masing-masing gambar dengan sistem kompetisi kelompok (lomba). Dengan permainan ini materi yang banyak dan membutuhkan hafalan yang benar akan menjadi menyenangkan karena dengan bermain menempel gambar-gambar siswa akan merasa senang dan akan menghafal dengan sendirinya tanpa merasa berat.

Menurut Oemar Hamalik (2006:158-159) motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Timbulnya motivasi oleh karena seseorang merasakan sesuatu kebutuhan tertentu pula. Apabila tujuan telah tercapai maka ia akan merasa puas. Menurut Dimiyati dan Mujiono (2006:80-90) yang mengutip dari Koeswara, Siagian, Schein, serta Biggs dan Telfer menyebutkan, motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar. Motivasi belajar ada dua macam, pertama motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang (internal). Kedua, motivasi yang berasal dari luar seseorang (eksternal).

Menurut Sudjana (2011:22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Dalam pembelajaran, siswa harus aktif dan

mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tidak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengalamana dari puncak proses belajar. Indikator hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diobservasi (observable). Artinya, apa hasil yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, (a) Bagaimana penerapan pembelajaran IPS dengan pernaian Tembar pada siswa kelas IVA SDN Semboro 01 Jember?, (b) Bagaimana Aktivitas siswa selama penerapan pembelajaran IPS dengan pernaian Tembar pada siswa kelas IVA SDN Semboro 01 Jember?, dan (c) Bagaimana motivasi dan hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran IPS dengan pernaian Tembar pada siswa kelas IVA SDN Semboro 01 Jember?.

## **METODE PENELITIAN**

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilaksanakan di Kelas 4 A SD Negeri Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. Siswa Kelas 4 A SD Negeri Semboro 01 berjumlah 21 siswa dengan rincian jumlah siswa laki-laki 11 siswa dan jumlah siswa perempuan sejumlah 10 siswa. Mata pelajaran yang menjadi obyek penelitian adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang keragaman suku dan budaya bangsa. Dengan Kompetensi Dasar dasar Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran IPS. Sedangkan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media gambar. Penelitian ini berbentuk tindakan yaitu kerjasama antara peneliti dengan teman sejawat.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan berupa proses pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahap yaitu: merencanakan, melakukan tindakan, mengamati dan merefleksi.

Dalam suatu penelitian disamping menggunakan metode yang tepat juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang tepat memungkinkan diperolehnya data

yang obyektif. Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes.

Data yang diperoleh melalui metode pengumpulan data masih mentah. Untuk dapatnya diambil suatu kesimpulan akhir, maka diperlukan analisa data yang tepat sebagai proses untuk mengambil kesimpulan tersebut.

Data yang akan dianalisa dalam penelitian ini adalah:

- 1) Kegiatan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung yang semuanya diperoleh dari observasi yakni meliputi aspek afektif dan psikomotorik;
- 2) Hasil tugas dan ulangan harian siswa (aspek kognitif)

Untuk mengukur ketuntasan hasil belajar dalam hal ini adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotorik menggunakan standar ketuntasan yaitu ketuntasan belajar individu dinyatakan tuntas apabila tingkat presentase ketuntasan minimal mencapai 65%, sedangkan untuk tingkat klasikal minimal mencapai 85%.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila guru dapat menerapkan permainan tembar tentang materi keragaman suku dan budaya bangsa, Desain Solusi, Formulasi terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa Kelas 4 A SDN Semboro 01 Semester I tahun pembelajaran 2014/2015, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini akan tampak khususnya siswa aktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kompetensi dasar. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi) kelas 4 A yaitu siswa mampu menemukan, mengumpulkan, menanalisis, dan mengintepretasi berbagai keragaman suku dan budaya bangsa sehingga mereka menemukan dan menentukan berbagai makna, pesan dan tauladan yang ada didalamnya.

Adapun untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar adalah dengan menggunakan rumus persentase ketuntasan hasil belajar, yaitu:

- a) Ketuntasan secara individu

$$\text{Rumus Presentase Ketuntasan} : \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maximum}} \times 100 \%$$

- b) Ketuntasan secara Klasikal:

$$\text{Rumus Presentase Ketuntasan} : \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100 \%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan Tembar. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan alokasi waktu 2 x 35 menit. Kegiatan awal dilakukan selama 10 menit. Kegiatan inti dilakukan selama 40 menit dan sisa waktu  $\pm$  20 menit digunakan untuk mengerjakan soal. Peneliti melakukan observasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Langkah langkah pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

Kegiatan awal guru melakukan tanya jawab tentang pengertian “Bhineka Tunggal Ika”, Siswa diajak menyanyi lagu ”Dari Sabang Sampai Merauke”

Kegiatan inti, guru menjelaskan pengertian “Bhineka Tunggal Ika”, Menjelaskan pentingnya persatuan dalam keragaman budaya, mengajak siswa bermain tebak gambar (gambar-gambar kebudayaan yang ada di Indonesia) siswa menebak gambar apa yang ditunjukkan guru. Guru memasang peta Indonesia di papan tulis, melakukan tanya jawab tentang Peta Indonesia dan pembagian wilayahnya, kemudian guru menunjukkan gambar-gambar kebudayaan yang tadi digunakan untuk bermain tebak gambar dan mengajak siswa menunjukkan dari daerah mana gambar yang di pegang guru. Beberapa siswa di tunjuk untuk menempelkan gambar tersebut pada peta sesuai dengan daerah asal kebudayaan tersebut. Siswa di bagi menjadi beberapa kelompok. Masing-masing kelompok mendapatkan 1 buah peta ukuran sedang dan sebuah amplop berisi gambar berbagai macam kebudayaan yang ada di Indonesia. Masing-masing kelompok mengerjakan tugas menempelkan gambar sesuai dengan daerah asalnya. Guru memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar. Guru memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara kelompok. guru memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja kelompok di depan kelas dan kelompok yang lain memberikan tanggapan. Guru memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

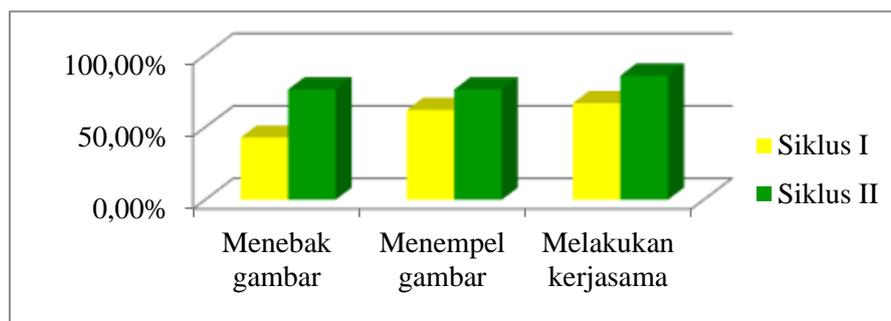
Kegiatan Penutup, guru menunjukkan letak tulisan Bhineka Tunggal Ika dalam gambar burung Garuda dan memberikan sedikit informasi. Guru Memberi tugas (PR) kepada siswa untuk mengamati gambar burung Garuda secara teliti dan mencatat apa yang mereka amati.

Berdasarkan hasil observasi dengan teman sejawat diperoleh keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan permainan Tembar serta media yang sesuai, mencoba dan memperagakan sendiri. Keaktifan guru muncul diantaranya membimbing dan melatih siswa menggunakan media, mengamati kerja siswa, memberi tugas dan evaluasi. Hasil dari pengamatan observer aktivitas belajar siswa yang diamati dalam pembelajaran IPS adalah menebak gambar, menempel gambar dan melakukan kerjasama. Aktivitas siswa tersebut direkapitulasikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Aktivitas Belajar Siswa

No	Aktivitas Siswa	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1.	Menebak gambar	42,86	76,19
2.	Menempel gambar	61,90	76,19
3	Melakukan kerjasama	66,67	85,71

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan pada asiklus II. Aktivitas menebak gambar meningkat sebesar 33,33%, aktivitas menempel gambar meningkat sebesar 14,29%, dan aktivitas melakukan kerjasama dalam kelompok 19,04%. Dibawah ini disajikan peningkatan siswa dalam bentuk grafik.



Gambar 1. Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan metode Tembar, menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam pembelajaran IPS juga meningkat. Jika siswa termotivasi dalam belajar maka hasil belajar siswa akan meningkat. Hasil belajar siswa diperoleh dari soal yang diberikan guru pada setiap akhir siklus. Setelah melakukan perbaikan pembelajaran pembelajaran IPS menggunakan metode Tembar, setiap siswa diberi tes formatif yaitu siklus I dan tes formatif siklus II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses perbaikan pembelajaran

pembelajaran IPS menggunakan metode Tembar. Adapun data penilaian dalam proses perbaikan pembelajaran persiklus adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Tes Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

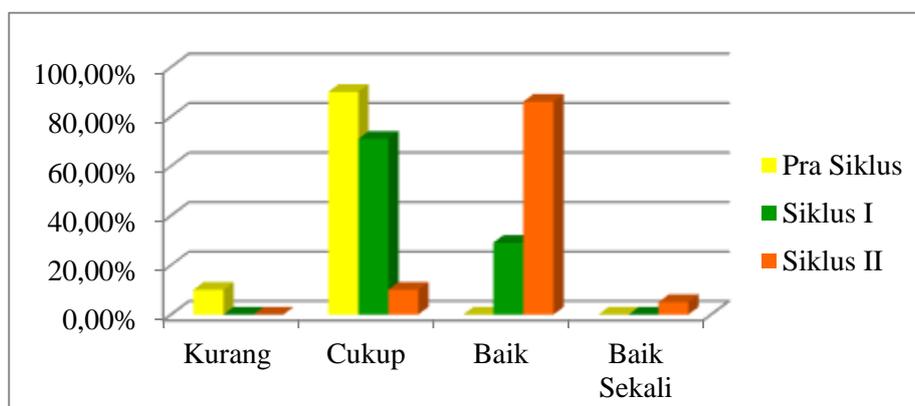
No	Uraian	Hasil Prasiklus	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata hasil formatif	60	68	80
2	Jumlah siswa yang tuntas	9	13	21
3	Prosentase ketuntasan	60%	68%	80%

Tabel 3. Rangkuman Hasil Prasiklus, Siklus I, Siklus II Berdasarkan Kriteria Nilai.

No	Skala Nilai	Kriteria	Prasiklus %	Siklus I %	Siklus II %
1	0 – 50	Kurang	10%	0%	0%
2	51 – 60	Cukup	48%	38%	0%
3	61 – 70	Cukup	42%	33%	10%
4	71 – 80	Baik	0%	19%	57%
5	81 – 90	Baik	0%	10%	29%
6	91 – 100	Baik sekali	0%	0%	5%

Berdasarkan Tabel 3 diatas, nilai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas 4A mengalami peningkatan dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Kriteria nilai kurang Prasiklus 10%, siklus I 0% dan siklus II 0%
- Kriteria nilai cukup Prasiklus 90%, siklus I 71%, dan siklus II 10%
- Kriteria nilai baik Prasiklus 0%, siklus I 29%, dan siklus II 86%
- Kriteria nilai baik sekali 5% dicapai pada siklus ke dua.



Gambar 2. Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kriteria Nilai

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil perbaikan pembelajaran pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang telah dilaksanakan di SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember pada siswa Kelas 4 A dapat ditarik simpulan sebagai berikut, siswa termotivasi untuk dapat belajar lebih tekun dengan menggunakan media. Penggunaan permainan tembar membuat siswa antusias dan membuat pelajaran IPS menjadi menyenangkan serta tidak membosankan. Penggunaan media yang optimal dapat meningkatkan penguasaan materi pada siswa. Pengajaran dengan menggunakan media pengajaran, variasi dari metode dan keterampilan mengajar, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Motivasi dan aktivitas siswa mengalami peningkatan. Aktivitas menebak gambar meningkat sebesar 33,33%, aktivitas menempel gambar meningkat sebesar 14,29%, dan aktivitas melakukan kerjasama dalam kelompok 19,04%. Nilai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas 4A mengalami peningkatan dapat dijelaskan sebagai berikut, Kriteria nilai kurang Prasiklus 10%, siklus I 0% dan siklus II 0%; Kriteria nilai cukup Prasiklus 90%, siklus I 71%, dan siklus II 10%; Kriteria nilai baik Prasiklus 0%, siklus I 29%, dan siklus II 86% Kriteria nilai baik sekali 5% dicapai pada siklus ke dua. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I 68% dan pada siklus II 80%.

Berdasarkan pengalaman melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas perlu adanya beberapa saran yaitu, guru membiasakan diri untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). guru membiasakan diri menggunakan media pengajaran, variasi metode, dan keterampilan dalam mengajar, hendaknya pihak sekolah juga mengusahakan kelengkapan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk menunjang strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. perlu adanya partisipasi aktif antara Kepala Sekolah, guru, orang tua murid serta siswa untuk kegiatan remedial, diskusi dengan teman sejawat dan kelompok kerja guru untuk selalu bertukar pikiran dan pengalaman berkenaan dengan masalah dan tugas-tugas mengajar sehari-hari, demi tercapainya tujuan pendidikan yang maksimal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Dimiyati dan Moedjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Oemar Hamalik. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Tasrif. 2008. *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Genta Press.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.