

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MUATAN IPS DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DENGAN MENERAPKAN PERMAINAN OPEN THE BOX SISWA KELAS IV SDN 2 KALIREJO

Nisrina Nurul Faroh

Universitas Negeri Yogyakarta
nfarohi@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this study are: (1) to apply open the box games to improve social studies learning outcomes for fourth grade students at SDN 2 Kalirejo in the 2020/2021 academic year and (2) to improve social studies learning outcomes for fourth grade students at SDN 2 Kalirejo in the 2020/2021 academic year through the application of open the box game. This research is a classroom action research (CAR). The research was carried out in two cycles, each cycle consisting of 6 meetings. This research was carried out in four stages consisting of planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were fourth grade students of SD Negeri 2 Kalirejo. The data sources of this research are teachers, students, and documents. Data collection techniques using tests and observations. Data analysis used is qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis. The results of this study indicate that: (1) the application of open the box games to improve social studies learning outcomes for grade IV SDN 2 Kalirejo for the academic year 2020/2021 is carried out through five steps, namely: (a) delivering material using power points; (b) random selection of students using a random wheel; (c) selected students answer the questions in the box and other students are given the opportunity to express their opinion; (d) giving rewards for students who successfully answer and dare to have an opinion; (e) the teacher provides feedback. The results of the observations indicate that the research was carried out in accordance with the steps that have been prepared well (2) the application of open the box games has an effect on increasing student learning outcomes. The completeness of social studies learning outcomes before the implementation of the action was 32%, then the completeness of the social studies learning outcomes after the implementation of the actions in the first cycle was 68%, and in the second cycle increased to 84%. The conclusion of this study is that the application of open the box games can improve social studies learning outcomes for fourth graders at SDN 2 Kalirejo for the 2020/2021 academic year.

Keywords: *Open the Box Game, Social Studies, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar di mana individu itu berada (Sagala, 2012:3). Pembelajaran di era *pandemic covid-19* ini, menuntut guru untuk selalu aktif dan mengembangkan kemampuannya dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh Asyhar (2012: 15) yang menjelaskan bahwa untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran perlu dilakukan melalui kegiatan yang berkualitas. Guru yang kreatif mampu membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Melalui pembelajaran yang bervariasi, siswa akan cenderung tidak bosan dalam pembelajaran.

Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Selain itu,

siswa diharapkan mampu menjadi warga negara yang baik yaitu memiliki pengetahuan dan pemahaman yang luas terkait bangsanya. Sudrajat dalam Prihatina (2015: 3) menjelaskan bahwa kebanyakan siswa menganggap IPS sebagai mata pelajaran hafalan tentang nama orang, tanggal, nama kota, dan fakta lain yang tidak memiliki makna dalam kehidupan mereka. Hal tersebut tentu menyebabkan ketertarikan siswa untuk belajar IPS rendah. Untuk itu, perlu dilakukan oleh guru untuk merancang pembelajaran IPS yang inovatif dan menyenangkan. Desmita (2012: 141) menyatakan bahwa permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Permainan dipandang sebagai kegiatan yang menyenangkan dan tidak ada beban. Metode permainan ini sebagai penghubung guru memberikan ilmu kedalam kegiatan yang menyenangkan dan tidak membebankan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa yang masih menyukai kegiatan bermain. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan yaitu dengan wawancara guru kelas serta hasil belajar siswa, ditemukan masalah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV SDN 2 Kalirejo. Berdasarkan hasil belajar Penilaian Akhir Semester, dari 25 siswa terdapat 8 siswa (32%) yang telah mencapai KKM dan 17 siswa (68%) belum mencapai KKM. KKM untuk muatan pelajaran IPS adalah 78. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV untuk muatan pelajaran IPS masih rendah. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan permainan dalam pembelajaran. Permainan yang diterapkan harapannya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga juga dapat meningkatkan hasil belajar. Permainan yang diterapkan dalam pembelajaran daring ini bersifat online dan disebut permainan *open the box*. Permainan ini dibuat dengan menggunakan *wordwall*.

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian Penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPS dalam Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menerapkan Permainan *Open The Box* Siswa Kelas IV SDN 2 Kalirejo” dilaksanakan di SDN 2 Kalirejo. Sekolah tersebut berada di Jalan Balai Desa No. 3 Desa Kalirejo Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen. Waktu penelitian, dilakukan di semester dua tahun pelajaran 2020/2021, pada durasi 2 bulan yaitu bulan Maret-April tahun 2021. Populasi dan sampel dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa-siswi kelas IV SDN 2 Kalirejo sebanyak 25 orang pada tahun ajaran 2020/2021. Banyaknya siswa laki-laki ada 15 orang siswa, dan banyaknya siswi perempuan ada 10 orang siswi.

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I : dengan tahap (1) Perencanaan dengan meninjau kembali rancangan pembelajaran yang telah disiapkan dalam bentuk RPP dan perangkat penunjangnya. (2) Pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan RPP yang telah disusun sebelumnya di kelas IV. (3) Pengamatan dilakukan dengan mengamati permasalahan yang ditemui di awal hingga akhir pembelajaran/ pelaksanaan kegiatan siklus I. (4) Refleksi dengan cara menganalisis dan mendiskusikan hasil pengamatan. Siklus II : dengan tahap (1) Perencanaan dengan menetapkan alternatif pemecahan masalah yang muncul di siklus I, yaitu meninjau kembali RPP yang telah disiapkan untuk siklus II. (2) Pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan RPP untuk siklus II yang telah disusun dan direvisi sebelumnya di kelas IV. (3) Pengamatan dilakukan menggunakan instrumen jurnal yang telah disusun. Peneliti mengamati pelaksanaan pembelajaran di siklus II untuk kemudian dibandingkan dengan pelaksanaan pembelajaran di siklus sebelumnya. (4) Refleksi dilakukan dengan melakukan evaluasi, telaah dan analisis pada siklus II.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan Pembahasan Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, dimana setiap siklus terdiri dari 6 kali pertemuan. Tahapan penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 adalah

1. Tahap perencanaan yaitu menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan *room google meet*, serta membuat permainan *open the box*.
2. Tahap pelaksanaan yaitu guru memberikan link *google meet* melalui *WhatsApp group*, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat, guru membimbing jalannya permainan yaitu dengan menampilkan permainan *open the box*, guru memilih siswa secara menggunakan *random wheel* untuk memilih salah satu *box* yang sudah disediakan, kemudian siswa menjawab pertanyaan yang tersedia dalam box tersebut.
3. Tahap observasi, selama tindakan berlangsung peneliti dan teman sejawat juga melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan permainan *open the box*. Selain itu, di akhir kegiatan pembelajaran siswa diberikan soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa.
4. Tahap refleksi bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi untuk memperbaiki tindakan selanjutnya. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer dan analisis data yang telah dilakukan, peneliti melakukan refleksi mengenai penerapan permainan *open the box*.

Keempat tahap tersebut juga dilaksanakan dalam siklus II.

1. Siklus I

Pada siklus I, peneliti menggunakan metode permainan *open the box* dalam pembelajaran IPS. Hasil evaluasi siklus 1 sudah meningkat namun belum mencapai indikator kinerja yang ditargetkan yaitu 80% siswa mencapai nilai ketuntasan/ KKM yaitu 78. Pada siklus I persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan adalah 68%. Adapun hasil belajar IPS pada siklus I dapat ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar IPS Siklus I

	Siklus I
Jumlah siswa yang Tuntas	17
Jumlah siswa yang Belum Tuntas	8
Persentase siswa yang Tuntas	68%
Persentase siswa yang Belum Tuntas	32%
Rata-Rata	77,2
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	50

(Sumber : Data Primer diolah, 2021)

2. Siklus II

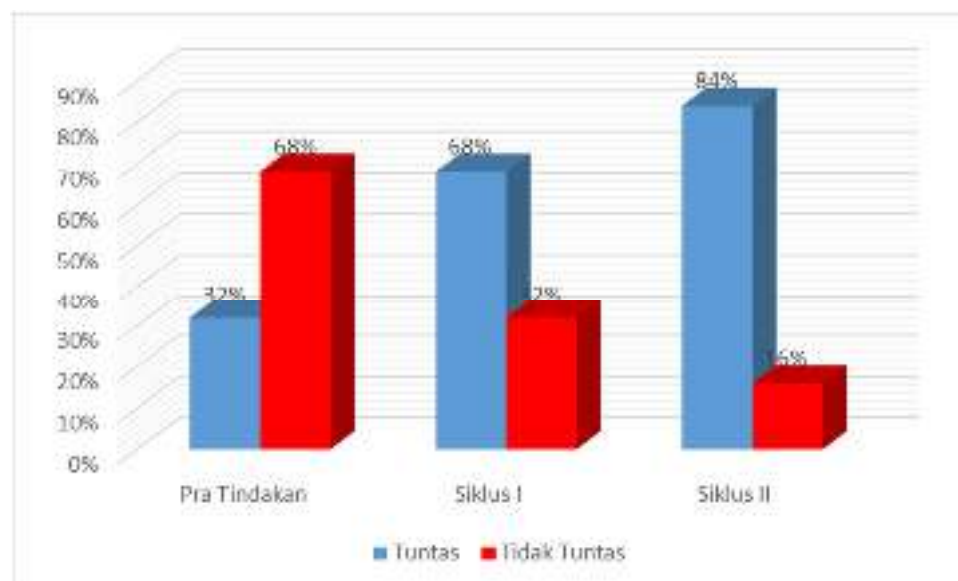
Pada siklus II, keaktifan peserta didik lebih meningkat dari siklus I. Hal ini dibuktikan dengan persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan adalah 84% dari 25 peserta didik.

Tabel 2. Hasil Belajar IPS Siklus II

	Siklus I
Jumlah siswa yang Tuntas	21
Jumlah siswa yang Belum Tuntas	4
Persentase siswa yang Tuntas	84%
Persentase siswa yang Belum Tuntas	16%
Rata-Rata	84,8
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	60

(Sumber : Data Primer diolah, 2021)

Bila disajikan dalam bentuk diagram batang (*chart*) sebagai berikut,



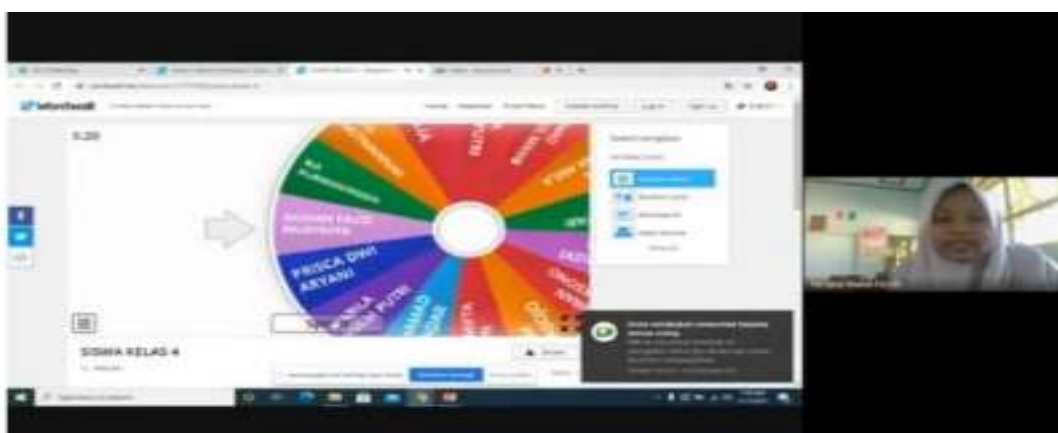
Grafik 1. Perbandingan Hasil Belajar IPS Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

(Sumber : Data Primer diolah, 2021)

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada siklus 1, didapatkan data nilai terendah adalah 50, nilai tertinggi 95, nilai rata-rata 77,2. Sedangkan pada siklus II, didapat data nilai terendah 60, nilai tertinggi 100, dan nilai rata-rata 84,8.

Penerapan permainan *open the box* untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV SDN 2 Kalirejo tahun ajaran 2020/2021 dilaksanakan melalui lima langkah, yaitu: (1) penyampaian materi menggunakan *power point*; (2) pemilihan siswa secara acak menggunakan *random wheel*; (3) siswa yang terpilih menjawab pertanyaan yang ada dalam boks dan siswa lain diberi kesempatan untuk berpendapat; (4) pemberian *reward* bagi siswa yang berhasil menjawab dan berani berpendapat ; (5) guru memberikan umpan balik.

Penerapan permainan *open the box* berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Ketuntasan hasil belajar IPS sebelum pelaksanaan tindakan yaitu 32%, kemudian ketuntasan hasil belajar IPS setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I yaitu 68%, dan pada siklus II meningkat menjadi 84%.



Gambar 1. Pemilihan Siswa Menggunakan *Random Wheel*

(Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2021)



Gambar 2. Permainan *Open the Box*

(Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2021)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Muatan IPS dalam Pembelajaran Jarak Jauh dengan Menerapkan Permainan Open The Box Siswa Kelas IV SDN 2 Kalirejo” tahun ajaran 2020/2021 yang dilaksanakan selama dua siklus, dapat

disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan permainan open the box untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV SDN 2 Kalirejo tahun ajaran 2020/2021 dilaksanakan melalui lima langkah, yaitu: (1) penyampaian materi menggunakan power point; (2) pemilihan siswa secara acak menggunakan random wheel; (3) siswa yang terpilih menjawab pertanyaan yang ada dalam boks dan siswa lain diberi kesempatan untuk berpendapat; (4) pemberian reward bagi siswa yang berhasil menjawab dan berani berpendapat ; (5) guru memberikan umpan balik.
2. Penerapan permainan open the box berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Ketuntasan hasil belajar IPS sebelum pelaksanaan tindakan yaitu 32%, kemudian ketuntasan hasil belajar IPS setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I yaitu 68%, dan pada siklus II meningkat menjadi 84%.

SARAN

Merujuk pada simpulan hasil penelitian yang diperoleh tersebut di atas, selanjutnya dapat ditemukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Penerapan permainan open the box dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat memotivasi guru agar bersedia menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan bermakna.
2. Siswa hendaknya ikut berpartisipasi aktif saat pembelajaran, baik segi kognitif, afektif dan psikomotor sehingga materi yang sedang dipelajari dapat dipahami dengan baik.
3. Pihak sekolah hendaknya mengenalkan guru pada berbagai metode pembelajaran inovatif, salah satunya yaitu permainan *open the box* yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Sekolah hendaknya mendukung dan memfasilitasi guru dalam melaksanakan variasi proses pembelajaran seperti pada penerapan permainan *open the box*.
4. Tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh penulis dapat digunakan sebagai salah satu referensi alternatif penyelesaian masalah bagi guru kelas IV yang memiliki masalah serupa untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Prihatina, RRN. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Pembelajaran IPS Siswa SMP*. Kelas VIII. Jurnal Pendidikan IPS UNY: 1-12.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.