

**MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN TEMATIK
MELALUI PENERAPAN MODEL PERMAINAN
KUIS *WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE***
(Penelitian Tindakan Kelas di SDN Jayasakti 02 Kecamatan Muaragembong
Kabupaten Bekasi Tahun Pelajaran 2018/2019)

CAHYADI
SD Negeri Jayasakti 02

Dalam pembelajaran di kelas, guru hendaknya mampu menggunakan suatu pendekatan atau metode pembelajaran yang tepat dan selalu memperhatikan tujuan pembelajaran serta situasi dan kondisi siswa maupun sekolah sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Realita di SDN Jayasakti 02 Kecamatan Muaragembong Kabupaten Bekasi, proses pembelajaran yang disajikan pada umumnya masih bersifat konvensional atau pembelajaran berpusat kepada guru/teacher center, dapat dipastikan siswa akan merasa jenuh, apalagi proses pembelajarannya hanya bersifat hapalan konsep atau fakta saja tanpa dikemas dalam bentuk pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa sebagai subjek dalam belajar. Guru yang baik akan bertanggung jawab dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam proses belajarnya. Mengingat usia sekolah dasar identik dengan bermain, maka proses pembelajaran akan lebih optimal bila dikemas dengan cara belajar sambil bermain. Situasi seperti ini sepertinya akan lebih cocok bagi siswa usia sekolah dasar jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang biasa saja, mereka akan merasa senang dan tidak bosan karena dapat belajar sambil bermain. Rohlen (1996) menyatakan bahwa proses belajar adalah hasil dari pengalaman, dan pengalaman itu melibatkan beberapa orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang mendeskripsikan efektifitas permainan kuis *who wants to be a millionaire* dalam pembelajaran tematik di kelas VI A SD Negeri Jayasakti 02 Kecamatan Muaragembong Kabupaten Bekasi. Peningkatan dapat dilihat dari proses dan hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil evaluasi siklus pertama sampai dengan kedua didapat nilai rata-rata pre-test 46,36 dan pos-test 77,27 dalam siklus pertama. Nilai rata-rata pre-test dalam siklus kedua adalah 45,00 dan rata-rata post-testnya 81,81, perbandingan nilai pre-test dan pos-test dalam dua siklus tersebut terlihat peningkatan yang signifikan. Dilihat dari proses pembelajaran dengan permainan kuis *who wants to be a millionaire* respon siswa sangat baik, dibuktikan dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran baik secara sosial maupun emosional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik dengan permainan kuis *who wants to be a millionaire* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Tematik, Who Wants To Be A Millionaire

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan

situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

Dalam pembelajaran terdapat komponen-komponen pembelajaran yang saling berhubungan satu sama lainnya. Oleh karena itu rancangan atau skenario dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar secara optimal. Cucu komara dan Deuis Fitri (2000) mengemukakan bahwa beberapa faktor penunjang dalam pencapaian tujuan pembelajaran adalah : 1) siswa; 2) guru; 3) materi atau bahan; 4) bahan pelajaran; 5) sekolah; 6) sarana dan prasarana; 7) lingkungan. Seluruh faktor penunjang proses pembelajaran tersebut merupakan sebuah sistem yang unsur-unsurnya berhubungan erat sehingga tidak dapat dipisahkan.

Dalam pembelajaran di kelas, guru hendaknya mampu menggunakan suatu pendekatan atau metode pembelajaran yang tepat dan selalu memperhatikan tujuan pembelajaran serta situasi dan kondisi siswa maupun sekolah sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Realita di SDN Jayasakti 02 Kecamatan Muaragembong Kabupaten Bekasi, proses pembelajaran yang disajikan pada umumnya masih bersifat konvensional atau pembelajaran berpusat kepada guru/*teacher center*, dapat dipastikan siswa akan merasa jenuh, apalagi proses pembelajarannya hanya bersifat hapalan konsep atau fakta saja tanpa dikemas dalam bentuk pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa sebagai subjek dalam belajar. Guru yang baik akan bertanggung jawab dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam proses belajarnya.

Mengingat usia sekolah dasar identik dengan bermain, maka proses pembelajaran akan lebih optimal bila dikemas dengan cara belajar sambil bermain. Situasi seperti ini sepertinya akan lebih cocok bagi siswa usia sekolah dasar jika dibandingkan dengan proses

pembelajaran yang biasa saja, mereka akan merasa senang dan tidak bosan karena dapat belajar sambil bermain. Rohlen (1996) menyatakan bahwa proses belajar adalah hasil dari pengalaman, dan pengalaman itu melibatkan beberapa orang. Di Negara Jepang dikenal istilah perumpamaan yaitu "*memorizing with one's body*" yang memiliki arti sedikit mengandalkan pada penyampaian secara verbal. Jepang memiliki tradisi permainan (*asobi*) sebagai jalur alami untuk perkembangan dan kesehatan dalam pendekatan pembelajaran di Pendidikan usia anak-anak. (Rohlen, 1996).

Alasan penting adanya pengaruh kuat permainan dalam pembelajaran adalah bahwa dengan menyisipkan permainan dalam pembelajaran siswa bisa memahami bahan pelajaran dengan lebih intensif dan teliti. Siswa juga cenderung tidak lari dari masalah dan mencari solusi akan masalah-masalah mereka. Dengan adanya ketertarikan yang tinggi, pengalaman dan keahlian yang diperoleh siswa tersimpan lebih dalam di ingatan karena kompetensi diperoleh dengan adanya tindakan. Ketika siswa bisa mengidentifikasi sebuah benda, dia memberi benda tersebut sebuah makna sesuai pengalaman yang dia peroleh, dan dengan begitu ingatan akan lebih tersimpan dengan baik. (Gudjons dalam Yeni Eka,1997:7-8). Dengan kata lain terdapat hubungan yang erat antara tindakan dengan ingatan. Jika indera yang digunakan lebih banyak, maka daya ingatnya akan lebih tinggi karena manusia menyimpan 20% dari apa yang dia dengar, 30% dari apa yang dia lihat, 80% dari yang disimpulkannya sendiri dan menyimpan 90% dari apa yang dia lakukan sendiri (Gudjons dalam Yeni Eka,1994:7-8).

Berdasarkan uraian beberapa ahli di atas tentang bagaimana gambaran IPS dan upaya menciptakan suasana pembelajaran yang bersifat PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan), maka penulis ingin menyajikan apakah belajar dengan

menggunakan permainan kuis *who wants to be a millionaire* dapat memberikan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Ruang lingkup pembahasan dalam penulisan ini adalah pembelajaran tema 2 persatuan dalam perbedaan, sub tema 1 rukun dalam perbedaan dengan mengangkat materi kelas VI tentang tema 2 persatuan dalam perbedaan, sub tema 1 rukun dalam perbedaan. Kegiatan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran ini adalah dengan menerapkan model kuis *who wants to be a millionaire*. Pembelajaran dilakukan di SDN. Jayasakti 02 Kecamatan Muaragembong Kabupaten Bekasi dengan sasaran Kelas VI (enam) A yang terdiri 22 orang siswa.

Rumusan masalah yang ditetapkan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan permainan kuis *who wants to be a millionaire* dapat meningkatkan hasil pembelajaran tema 2 persatuan dalam perbedaan, sub tema 1 rukun dalam perbedaan ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran tema 2 persatuan dalam perbedaan, sub tema 1 rukun dalam perbedaan dengan permainan kuis *who wants to be a millionaire* ?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan gambaran bagaimana suatu proses pembelajaran tema 2 persatuan dalam perbedaan, sub tema 1 rukun dalam perbedaan melalui permainan kuis *who wants to be a millionaire* dapat membantu menguatkan pengetahuan siswa.
2. Menampilkan ide/gagasan kegiatan pembelajaran yang terkesan menyenangkan.

Menggambarkan keterampilan-keterampilan apa saja yang dapat terlatih dalam proses pembelajaran melalui permainan kuis *who wants to be a millionaire* untuk membantu kecerdasan siswa secara komprehensif.

Arti dan Makna Pembelajaran

Proses pembelajaran aktifitasnya dalam bentuk interaksi belajar mengajar dalam suasana interaktif yang deduktif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, artinya interaksi yang telah dicanangkan untuk suatu tujuan tertentu setidaknya adalah pencapaian tujuan intruksional atau pembelajaran.

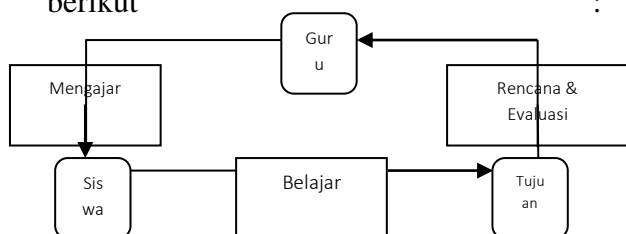
Cucu Komara dan Deuis Fitri (2000) mengemukakan bahwa : “Agar guru mampu menunaikan tugasnya dengan baik, hendaknya memahami dengan seksama hal-hal yang bertalian dengan proses pembelajaran, diantaranya :

1. Siswa, yang terus berusaha mengembangkan dirinya seoptimal mungkin melalui berbagai kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan tahapan perkembangan yang dijalaninya.
2. Tujuan, yang merupakan seperangkat tugas atau tuntutan kebutuhan yang harus dipenuhi atau system nilai yang harus tampak dalam perilaku dan merupakan karakteristik kepribadian siswa yang seyogyanya diterjemahkan ke dalam bentuk kegiatan yang berencana dan dapat dievaluasi.
3. Guru, ialah orang dewasa yang karena jabatannya secara formal selalu mengusahakan terciptanya situasi yang tepat (mengajar) sehingga memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar dalam diri siswa.

Abin Syamsudin (1997) mengungkapkan bahwa : “Dalam rangka pelaksanaan fungsi dan tugas institusional guru menempati kedudukan sebagai figure sentral. Di tangan gurulah terletak kemungkinan berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan di sekolah, serta di tangan mereka pula bergantungnya masa depan karir siswa yang menjadi tumpuan harapan orang tuanya”.

Pentingnya fungsi dan peran guru dalam proses pembelajaran di sekolah, ia harus mampu melaksanakan tugas pokoknya dengan baik dalam

merencanakan, mengevaluasi, dan membimbing proses pembelajaran. Secara sistematis inter-relasi antara ketiga komponen dasar itu dalam suatu metode proses pembelajaran yang elementer dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1
Komponen Dasar Pembelajaran

Berdasarkan penjelasan dan gambaran tentang pembelajaran di atas, dapat dilihat bahwa proses pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuan. Dalam keseluruhan proses pembelajaran di kelas guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menimbulkan keinginan dan rasa kebutuhan dalam diri siswa sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai optimal.

METODE

Permasalahan pokok dalam penulisan ini adalah bagaimana meningkatkan hasil pembelajaran tema 2 persatuan dalam perbedaan, sub tema 1 rukun dalam perbedaan dengan permainan kartu berpasangan dan kuis who want's to be a millionaire. Melalui permainan dalam pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat belajar dengan suasana sambil bermain sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan melalui Penulisan Tindakan Kelas (classroom action research).

Penulisan Tindakan Kelas (classroom action research) merupakan suatu bentuk penulisan yang bersifat reflektif dengan

melakukan tindakan-tindakan yang bersifat perbaikan proses pembelajaran.

Kemmis dan Carr (Kasbolah, 1998:13) mengemukakan bahwa : “Penulisan Tindakan merupakan suatu bentuk penulisan yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku dalam masyarakat social (termasuk pendidikan) dan bertujuan untuk memperbaiki pekerjaannya, memahami pekerjaan ini serta situasi dimana pekerjaan ini dilakukan”.

Selain itu Ebbut (1985:10) berpendapat bahwa : “Penulisan Tindakan Kelas merupakan studi yang sistematis yang dilakukan dalam upaya memperbaiki praktik-praktik dalam pendidikan dengan melakukan tindakan praktis serta refleksi dari tindakan tersebut”.

Penulisan Tindakan Kelas merupakan terapi perbaikan terhadap proses pembelajaran. Upaya ini sangat penting mengingat kualitas pendidikan di Indonesia saat ini tertinggal oleh Negara tetangga yang manajemen pendidikannya terorganisasi dengan baik.

Secara makro usaha perbaikan kualitas pendidikan ini harus berjalan di semua jenjang atau tingkatan pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, atas, sampai perguruan tinggi serta dinas terkait. Secara mikro usaha perbaikan terhadap kualitas pendidikan berawal dari lingkup terkecil yaitu “kelas”. Disinilah peran guru dituntut lebih profesional dan mampu membuat terobosan baru dengan melakukan tindakan edukatif nyata yang dituangkan kedalam penciptaan iklim pembelajaran yang sistematis dan dirasakan bermakna bagi siswa.

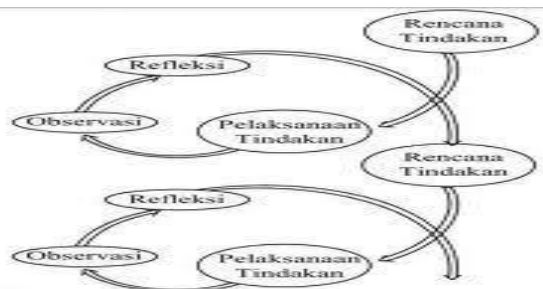
Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PTK memiliki karakteristik sebagai berikut : 1) bertujuan untuk memperbaiki tindakan guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran; 2) meningkatkan profesionalisme guru dalam pemecahan masalah pendidikan; 3) bersifat reflektif dan; 4) dilaksanakan secara kolaboratif.

Dalam penulisan tindakan kelas ini penulis memilih metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Konsep dasar dari penulisan ini adalah penulisan yang berusaha memaparkan dan menggambarkan berbagai gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat penulisan dilakukan.

Karakteristik dasar metode penulisan deskriptif yang digunakan penulis adalah : 1) Masalah yang diamati adalah masalah yang actual yang terjadi saat penulisan dilakukan; 2) Lebih berfungsi sebagai pemecahan masalah praktis pendidikan; 3) Pemanfaatan temuan penulisan berlaku saat penulisan dilaksanakan dan belum tentu relevan jika digunakan untuk waktu yang akan datang; 4) Hasil pengamatan disusun, disimpulkan, serta dideskripsikan sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan.

Prosedur Penulisan

Prosedur penulisan tindakan kelas ini menggunakan bentuk yang dijabarkan oleh Kemmis dan Taggart (Kasbolah, 1998:14) yaitu serangkaian tindakan yang sistematis terdiri dari : 1) Perencanaan; 2) Tahap pelaksanaan pelaksanaan; 3) Tahap pengamatan; 4) Tahap refleksi.



Gambar 3.1
Alur Penelitian Tindakan Kelas

Pelaksanaan tindakan ini merupakan rangkaian siklus mulai dari siklus 1, siklus 2, dan seterusnya. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, seperti apa yang dirancang dalam faktor yang diselidiki. Untuk dapat melihat hasil pembelajaran tema 2 persatuan dalam

perbedaan, sub tema 1 rukun dalam perbedaan dilakukan serangkaian tes dalam setiap tindakan, dan observasi dilaksanakan untuk mengetahui tindakan tepat yang diberikan dalam upaya mengetahui proses penerapan metode pembelajaran kuis tersebut. Dari evaluasi dan observasi dalam refleksi ditetapkan tindakan yang dipergunakan untuk siklus berikutnya sebagai perbaikan proses pembelajaran.

Lokasi, Subjek, dan Waktu Penelitian

Penulisan tindakan ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Jayasakti 02 yang berada di desa Jayasakti Kecamatan Muaragembong Kabupaten Bekasi. Jumlah murid kelas VI A tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 22 siswa.

Subjek Penulisan, Fokus penulisan adalah siswa kelas VI A berjumlah 22 siswa terdiri dari 12 laki-laki dan 10 perempuan. Sedangkan waktu penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus, dengan 2 kali pertemuan dalam setiap siklusnya, berikut jadwalnya :

NO	Siklus	Tanggal Pelaksanaan
1	Siklus 1 Pertemuan 1 Pertemuan 2	Senin, 6 Agustus 2018 Senin, 20 Agustus 2018
2	Siklus 2 Pertemuan 1 Pertemuan 2	Senin, 3 September 2018 Senin, 17 September 2018

Instrumen Penulisan

Instrument penulisan yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penulisan ini adalah :

1. Tes tertulis, diberikan dengan tujuan mendapatkan informasi kemampuan siswa dalam menyerap materi pembelajaran tema 2 persatuan dalam perbedaan, sub tema 1 rukun dalam perbedaan yang telah dilakukan.
2. Observasi kelas, dilakukan dengan tujuan mengamati jalannya proses kegiatan pembelajaran

HASIL PENELITIAN

Pada bagian penyusunan program pembelajaran, penulis telah menjabarkan berbagai rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran selama dua kali pertemuan. Selanjutnya pada bagian pelaksanaan, penulis akan menjelaskan alasan mengapa kegiatan-kegiatan itu menjadi pilihan untuk proses pembelajaran yang direncanakan serta memberikan gambaran proses pelaksanaannya.

Siklus Pertama

Perencanaan, Sebagai langkah awal dalam perencanaan tindakan adalah menyiapkan dokumen-dokumen yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah dokumen RPP, lembar soal pre-test, lembar observasi kegiatan siswa, lembar observasi kegiatan guru, media/alat, dan lembar post-test.

Pelaksanaan pembelajaran siklus pertama pertemuan satu dilakukan hari Senin, tanggal 6 Agustus 2018 dan pertemuan kedua dilakukan hari Senin, 20 Agustus 2018. Pelaksanaan pembelajaran dipertemuan satu dan dua pada dasarnya sama yaitu menerapkan model permainan kuis *who wants to be a millionaire* dalam pembelajaran, letak perbedaannya hanya pada materi yang disampaikan ketika pembelajaran. Kegiatan diawali dengan membaca doa bersama dilanjutkan dengan menginformasikan kepada siswa bahwa hari ini kita akan belajar tema 2 sub tema 1 dengan permainan kartu berpasangan dan kuis *who wants to be a millionaire*. Ketika penulis menyampaikan rencana kegiatan tersebut secara spontanitas seluruh siswa bertepuk tangan dan berteriak yeaaaahhh....., yeesssss.....!!!, keadaan ini menunjukkan bahwa respon siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang akan dilakukan penulis sangat baik.

Kegiatan awal yang dilakukan penulis dalam memulai proses pembelajaran adalah melakukan a persepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan untuk

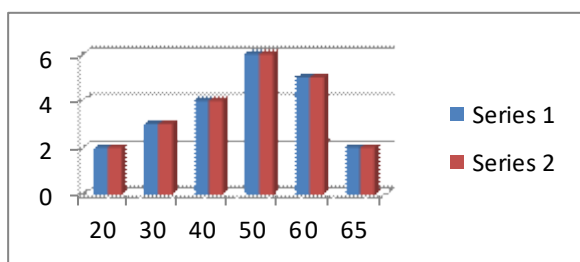
memancing dan memotivasi siswa. Setelah kegiatan a persepsi selesai, kemudian dilanjutkan kedalam kegiatan inti pembelajaran.

Langkah awal yang dilakukan dalam kegiatan inti, penulis memberikan pre-test. Tujuan yang ingin dicapai dalam tes ini adalah mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran. Pre-test adalah test yang diberikan kepada siswa mengenai bahan yang akan diajarkan sebelum kegiatan proses belajar mengajar dimulai (Suryo, 1997). Selain itu pre-test dilakukan penulis untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam pembelajaran tema 2 persatuan dalam perbedaan, sub tema 1 rukun dalam perbedaan dengan permainan kartu berpasangan dan kuis *who wants to be a millionaire*.

Hasil pre-test dapat dilihat dalam table 4.1. Berdasarkan data dalam table 4.1 terdapat dua siswa yang dinyatakan lulus. Sedangkan sisanya berjumlah 20 orang dinyatakan tidak lulus dalam pre-test. Nilai rata-rata kelas adalah 46,36. Persentase ketuntasan belajar untuk pre-test dalam siklus pertama adalah 9,09%

Tabel 4.1
Nilai Pre-test Siklus Pertama

No		Nilai	No		Nilai
Urut	Nama		Urut	Nama	
1	FKH	50	13	RAT	30
2	FIK	30	14	SIS	50
3	HRS	50	15	TUM	30
4	MDA	20	16	FIT	40
5	MDI	40	17	REN	60
6	RIS	60	18	HSN	65
7	RIF	60	19	RAR	65
8	ELM	50	20	HAL	40
9	KAR	50	21	RAC	60
10	NIS	40	22	KIK	20
11	PRI	60			
12	RIR	50			
<i>Jumlah Nilai 1020</i>					
<i>Rata-rata 46,36</i>					
<i>KKM 65</i>					

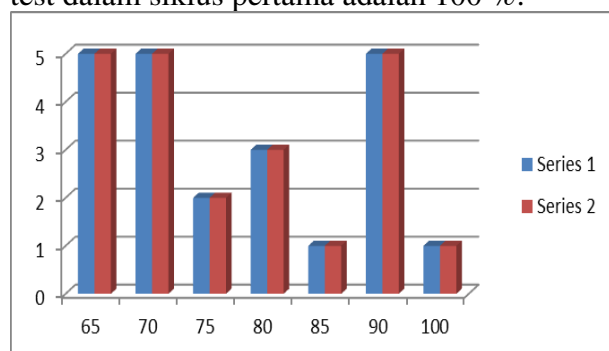


Gambar 4.1
Diagram Batang Nilai Pre-test Siklus Pertama

Tabel 4.6
Nilai Post-test Siklus Pertama

No		Nilai	No		Nilai
Urut	Nama		Urut	Nama	
1	FKH	100	13	RAT	90
2	FIK	75	14	SIS	65
3	HRS	70	15	TUM	90
4	MDA	65	16	FIT	80
5	MDI	65	17	REN	90
6	RIS	70	18	HSN	70
7	RIF	80	19	RAR	90
8	ELM	85	20	HAL	75
9	KAR	65	21	RAC	70
10	NIS	90	22	KIK	65
11	PRI	70			
12	RIR	80			
Jumlah Nilai 1700					
Rata-rata 77,27					
KKM 65					

Dari hasil post-test dalam tabel 4.6 menunjukkan bahwa terdapat 17 siswa yang nilainya di atas KKM. Sedangkan sisanya lima siswa hanya mendapat nilai yang sama dengan KKM yaitu 65. Nilai rata-rata kelas adalah 77,27. Sedangkan Persentase ketuntasan belajar untuk post-test dalam siklus pertama adalah 100 %.



Gambar 4.3
Diagram Batang Nilai Pos-test Siklus Pertama

Analisis, Refleksi, dan Revisi Pembelajaran

Hasil pengamatan siklus pertama yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa permainan kartu berpasangan dan kuis who wants to be a millionaire dalam pembelajaran tema 2 persatuan dalam perbedaan, sub tema 1 rukun dalam perbedaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa walaupun belum optimal.

Ketika proses pembelajaran tema 2 persatuan dalam perbedaan, sub tema 1 rukun dalam perbedaan dengan permainan kartu berpasangan berlangsung, siswa terlihat bersemangat untuk mengikutinya. Keadaan ini ditunjukkan dengan antusiasmenya siswa yang ingin maju ke depan kelas untuk bermain kartu berpasangan.

Dari aspek penguasaan materi/informasi terlihat cukup baik, ini dibuktikan dengan adanya beberapa pasangan ideal/cocok yang mempunyai arti kartu pertanyaan dipasangkan kartu jawaban dengan benar. Dilihat dari aspek kekompakan terlihat cukup baik, keadaan ini dapat dilihat dari seluruh anggota kelompok yang berupaya aktif mencari pasangan masing-masing dan selalu berkomunikasi dengan anggota kelompok lainnya. Dan untuk aspek kedisiplinan seluruh kelompok terlihat cukup baik karena mereka mengikuti dengan benar aturan permainan yang diterapkan penulis.

Dilihat dari hasil evaluasi, ada peningkatan rata-rata kelas maupun kelompok jika dibandingkan dengan awal sebelum dilaksanakannya siklus pertama, tetapi secara persentase peningkatannya belum mencapai tujuan yang penulis harapkan.

Dalam pelaksanaan kegiatan permainan kedua yaitu kuis who wants to be a millionaire, pada awalnya penulis menemui kesulitan untuk mendapatkan peserta karena siswa merasa malu karena ditonton teman-temannya dan merasa takut gagal menjawab pertanyaan kuis. Namun setelah diberikan motivasi akhirnya

seluruh siswa bersemangat kembali untuk mencoba permainan ini. Dari empat siswa yang maju sebagai peserta kuis, terdapat satu orang yang gagal tidak mendapatkan hadiah dan satu orang berhasil menjadi miliarder pertama karena mendapat hadiah Rp. 1 Milyar. Ketika permainan berlangsung baik peserta maupun audiens terlihat bersemangat menyaksikan temannya bermain kuis, keadaan ini ditunjukkan dengan antusiasnya seluruh audiens bertepuk tangan dan berteriak “yeesss...!!!” ketika peserta kuis berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.

Thornes (2004) menjelaskan bahwa ada beberapa dampak positif yang didapatkan dari permainan dalam proses belajar seperti mendorong keterlibatan siswa secara intensif, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan minat dan motivasi, serta sikap positif terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari termasuk terhadap gurunya.

Dilihat dari hasil pre-test dan post-test, ada peningkatan rata-rata kelas yang signifikan dari 58,18 dalam pre-test menjadi 74,09 Dalam post-test. Untuk ketuntasan belajar dan pencapaian KKM dalam pre-test 27% dan dalam post-test menjadi 77%.

Siklus Kedua

Perencanaan, Dalam tahap perencanaan, penulis merumuskan beberapa permasalahan berdasarkan hasil analisis, refleksi, dan revisi pembelajaran di siklus pertama. Masalah yang harus diperhatikan oleh siswa dalam siklus kedua ini adalah :

- 1) Memberikan warna terhadap dua jenis kartu, warna pink untuk kartu pertanyaan dan warna biru untuk kartu jawaban, hal ini dilakukan untuk memudahkan pengelompokkan jenis kartu.
- 2) Untuk memotivasi siswa mrnjadi peserta kuis, penulis akan memberikan hadiah sederhana bagi yang berhasil menjawab pertanyaan rebutan.

Pelaksanaan pembelajaran siklus kedua dilakukan hari Senin, tanggal 3 September 2018 untuk pertemuan kesatu dan 17 September untuk pertemuan kedua. Pada dasarnya perlakuan tindakan pada pertemuan kesatu dan kedua sama yaitu penerapan model kuis *who wants to be a millionaire*, namun yang membedakan hanya materi pembelajaran yang disampaikan dalam pertemuan kedua berbeda dengan pertemuan kesatu. Kegiatan diawali dengan membaca doa bersama dilanjutkan dengan menginformasikan kepada siswa bahwa hari ini kita akan belajar tema 2 sub tema 2 dengan permainan kartu berpasangan dan kuis *who wants to be a millionaire*.

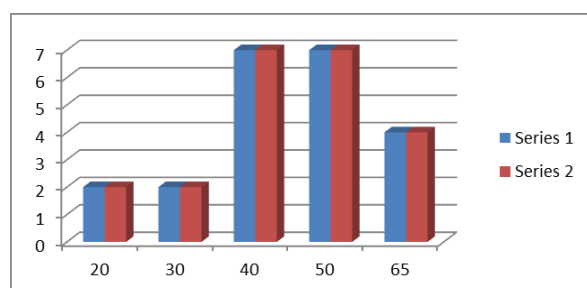
Seperti biasa kegiatan awal yang dilakukan penulis dalam memulai proses pembelajaran adalah melakukan a persepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan untuk memancing dan memotivasi siswa. Setelah kegiatan a persepsi selesai, kemudian dilanjutkan kedalam kegiatan inti pembelajaran.

Setelah a persepsi selesai, kemudian penulis memberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal sebelum materi pembelajaran diberikan. Seperti yang dikatakan oleh Suryo (1997) bahwa dengan adanya hasil analisa perbandingan nilai yang nantinya akan didapatkan dari pre-test dan post test, maka dapat menjadi masukan untuk introspeksi bagaimana menciptakan interaksi edukatif yang lebih baik lagi.

Hasil pre-test dapat dilihat dalam table 4.7. Berdasarkan data dalam table 4.7 dapat dijelaskan bahwa terdapat empat siswa yang dinyatakan lulus dalam pre-test, dan sisanya berjumlah 19 siswa dinyatakan tidak lulus dalam pre-test. Nilai rata-rata kelas adalah 45,00. Persentase ketuntasan belajar untuk pre-test dalam siklus kedua ini adalah 18,18%.

Tabel 4.7
Nilai Pre-test Siklus Kedua

No		Nilai	No		Nilai
Urut	Nama		Urut	Nama	
1	FKH	40	13	RAT	40
2	FIK	65	14	SIS	50
3	HRS	30	15	TUM	65
4	MDA	20	16	FIT	20
5	MDI	50	17	REN	50
6	RIS	40	18	HSN	40
7	RIF	50	19	RAR	65
8	ELM	50	20	HAL	40
9	KAR	65	21	RAC	30
10	NIS	40	22	KIK	40
11	PRI	50			
12	RIR	50			
Jumlah Nilai 990					
Rata-rata 45,00					
KKM 65					



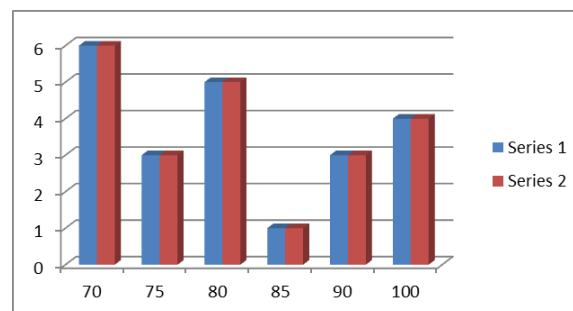
Gambar 4.4
Diagram Batang Nilai Pre-test Siklus Kedua

Tabel 4.12
Nilai Post-test Siklus Kedua

No		Nilai	No		Nilai
Urut	Nama		Urut	Nama	
1	FKH	100	13	RAT	70
2	FIK	80	14	SIS	80
3	HRS	90	15	TUM	75
4	MDA	70	16	FIT	70
5	MDI	90	17	REN	70
6	RIS	80	18	HSN	80
7	RIF	85	19	RAR	100
8	ELM	75	20	HAL	90
9	KAR	80	21	RAC	75
10	NIS	70	22	KIK	70
11	PRI	100			
12	RIR	100			
Jumlah Nilai 1800					
Rata-rata 81,81					
KKM 65					

Dari hasil post-test dalam tabel 4.12 menunjukkan bahwa seluruh siswa yang berjumlah 22 siswa yang dinyatakan lulus

dalam pos-test karena nilainya di atas KKM. Nilai rata-rata kelas adalah 81,81 dan Persentase ketuntasan belajar untuk post-test dalam siklus kedua adalah 100%.



Gambar 4.7
Diagram Batang Nilai Post-test Siklus Kedua

Analisis, Refleksi, dan Revisi Pembelajaran

Hasil pengamatan siklus kedua yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa permainan kartu berpasangan dan kuis *who wants to be a millionaire* dalam pembelajaran tema 2 persatuan dalam perbedaan, sub tema 1 rukun dalam perbedaan dapat diandalkan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Ketika proses pembelajaran tema 2 persatuan dalam perbedaan, sub tema 1 rukun dalam perbedaan dengan permainan kartu berpasangan berlangsung, baik ketika berdiskusi dalam kelompok maupun ketika bermain di depan kelas, siswa terlihat bersemangat untuk mengikutinya. Keadaan ini ditunjukkan dengan antusiasmenya seluruh siswa yang ingin maju ke depan kelas.

Dari aspek penguasaan materi/informasi terlihat cukup baik, ini dibuktikan dengan semakin solidnya mereka bekerjasama dalam kelompok kecil, mereka terlihat intensif menjalin komunikasi antar anggota untuk berdiskusi memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi. Kondisi ini merupakan hal yang positif bagi perkembangan social siswa karena dapat melatih sikap kemandirian

dan menghargai pendapat orang lain dalam kelompoknya.

Hilda dan Margaretha, (2002) mengungkapkan bahwa belajar secara berkelompok memandang keberhasilan dalam belajar tidak harus diperoleh dari guru, tetapi dari pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran itu, yaitu rekan sebaya (*peer teaching*). Pembelajaran yang hanya berpusat dari guru tidak akan mengembangkan daya pikir siswa karena hanya dianggap sebagai gentong kosong yang terus menerus diisi ilmu pengetahuan oleh guru. Keberhasilan belajar dalam kelompok bukan hanya ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, tetapi perolehan itu akan baik pula bila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok kecil.

Dilihat dari hasil evaluasi, ada peningkatan rata-rata kelas maupun kelompok jika dibandingkan dengan awal sebelum dilaksanakannya siklus kedua, dengan persentase peningkatan yang cukup baik.

Dalam pelaksanaan kegiatan permainan kedua yaitu kuis *who wants to be a millionaire*, siswa terlihat bersemangat untuk berebut menjadi peserta kuis karena pada siklus kesatu penulis sudah memberikan motivasi kepada siswa agar jangan malu dan takut melakukan kesalahan. Dari empat siswa yang maju sebagai peserta kuis, terdapat satu orang yang mendapatkan hadiah Rp. 1 Juta, 16 Juta, dan 100 juta. Peserta terakhir berhasil menjadi miliarder kedua karena mampu menyelesaikan 15 pertanyaan dengan benar dan berhak mendapat hadiah Rp. 1 Milyar. Ketika permainan berlangsung baik peserta maupun audiens terlihat bersemangat menyaksikan temannya bermain kuis, keadaan ini ditunjukkan dengan antusiasnya seluruh audiens bertepuk tangan dan berteriak “yeesss...!!!” ketika peserta kuis berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.

Dengan metode permainan bentuk kuis, unsur pembelajaran yang diinginkan

oleh *quantum learning* dan *quantum teaching* terpenuhi. Para siswa diharapkan tidak lagi merasa memasuki ‘kamar tahanan/penjara’ bila melihat gedung sekolah, tetapi memiliki keinginan cepat masuk ke dalamnya karena merasa ada ‘kesenangan’, ‘kenyamanan’, dan ‘kemanfaatan’ untuk berada di dalamnya.

Dilihat dari hasil pre-test dan post-test, ada peningkatan rata-rata kelas yang signifikan dari 47,72 dalam pre-test menjadi 78,18 dalam post-test. Untuk ketuntasan belajar dan pencapaian KKM dalam pre-test 9,09% dan dalam post-test menjadi 81,81 %.

Analisa Hasil Pembelajaran

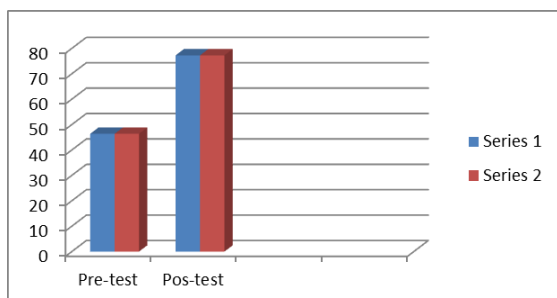
Pada bagian analisa ini, penulis ingin menampilkan perbedaan hasil pre-test dan pos-test yang diperoleh siswa. perbandingan hanya dilakukan pada nilai pre-test dan pos-test dengan alasan bahwa melalui tes itulah pengetahuan yang telah dikuasai oleh siswa dapat terlihat setelah mengikuti proses pembelajaran dengan berbagai kegiatan yang telah dirancang.

Tujuan dari analisa ini adalah ingin mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil yang diperoleh saat pre-test dan post test. Hasil analisa menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada nilai pre-test dan pos-test siswa setelah melalui proses pembelajaran selama dua kegiatan siklus yang dianggap penulis akan berpengaruh terhadap perbedaan nilai.

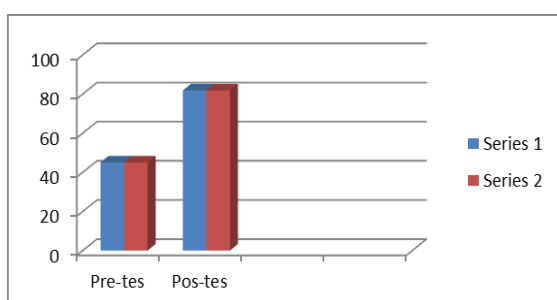
Nilai rata-rata pre-test pada siklus kesatu adalah 46,36 kemudian ketuntasan belajar siswanya 9,09 %. Sedangkan nilai rata-rata pada pos-test siklus kesatu adalah 77,27 dan ketuntasan belajarnya adalah 100 %. Gambaran hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilalui siswa pada tidakan siklus kesatu memberikan pengaruh yang besar terhadap pencapaian nilai dan menampakkan keberhasilan dalam membuat penguatan pada siswa terhadap materi yang mereka pelajari.

Perbandingan nilai berikutnya adalah pre-test dan pos-test pada tindakan siklus kedua yaitu materi tentang peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan. Nilai rata-rata pada pre-test adalah 45,00 dan pada pos-test adalah 81,81 sedangkan untuk ketuntasan belajar setelah pelaksanaan tindakan siklus kedua ini adalah 100 %. Keadaan ini membuktikan bahwa melalui permainan kartu berpasangan dan permainan kuis *who wants to be a millionaire* memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar siswa.

Secara umum dari perbandingan kedua hasil tes dalam tindakan siklus kesatu dan kedua dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang telah dirancang memberikan keberhasilan belajar bagi siswa. Untuk lebih jelasnya peningkatan nilai tersebut dalam setiap siklus dapat dilihat pada gambar 4.8 dan 4.9.



Gambar 4.8
Pencapaian Nilai Pre-tes dan Pos-test pada Siklus Pertama



Gambar 4.9
Pencapaian Nilai Pre-tes dan Pos-test pada Siklus Kedua

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perbandingan rata-rata dalam siklus pertama dan kedua dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

- Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan pos-test pada tes materi pembelajaran tema 2 subtema 1 tentang rukun dalam perbedaan yang diberikan pada tindakan siklus pertama. Begitu juga hasil perbandingan pre-test dan pos-test pada tindakan siklus kedua tentang materi pembelajaran tema 2 subtema 2 tentang bekerjasama mencapai tujuan menunjukkan perbedaan nilai yang signifikan.
- Dalam tindakan siklus pertama secara umum perolehan nilai pre-test berkisar antara 20 sampai 65, sedangkan setelah melalui proses pembelajaran perolehan nilai nilai pos-test berkisar antara 65 sampai 100.
- Perolehan nilai pre-test pada tindakan siklus kedua antara 20 sampai 65, dan setelah melalui proses pembelajaran rentang nilai pos-test berubah antara 70 sampai 100.
- Secara umum dari dua pelaksanaan tindakan siklus yang telah dilakukan, hasil perbandingan nilai pre-test dan pos-test menunjukkan kenaikan yang signifikan. Untuk ketuntasan belajar dari hasil evaluasi pos-test pada siklus pertama dan kedua adalah 100 %. Berdasarkan pedoman dalam K-13 bahwa ketuntasan belajar yang ideal jika nilai yang diperoleh adalah 75%.
- Hasil pembelajaran yang didapatkan menunjukkan bahwa proses belajar tema 2 sub tema 1 dan sub tema 2 melalui kuis *who wants to be a millionaire* mampu memberikan keberhasilan belajar siswa.
- Berpijak kepada paradigma pembelajaran menurut K-13 yakni *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*, maka penulis menilai bahwa proses pembelajaran yang telah dilakukan telah mengarah kepada

- keempat ranah tersebut. Untuk *learning to know* telah dilakukan dalam bentuk kegiatan yang dilakukan siswa dan hasilnya diketahui melalui perolehan nilai pos-test. Sedangkan untuk ranah *learning to do, learning to be, dan learning to live together* telah terlihat melalui kegiatan siswa dalam kelompok. Mereka senantiasa terlibat secara aktif memberikan kontribusi terbaik untuk kelompoknya dengan berdiskusi memecahkan masalah secara bersama-sama dengan tujuan memperoleh penilaian yang baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- g. Kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa dengan tujuan memberikan kesan menyenangkan bagi siswa, hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran dalam pedoman K-13 yakni PAIKEM (Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan). Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan siswa diharapkan dapat menguatkan informasi yang mereka pelajari melalui permainan.
- h. Berdasarkan pengamatan penulis secara langsung yang dilakukan secara kolaboratif dengan teman sejawat selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa respon siswa terhadap permainan yang dilakukan dalam pembelajaran tema 2 sub tema 1 rukun dalam perbedaan dan tema 2 sub tema 2 bekerjasama mencapai tujuan sangat antusias, semangat, dan gembira dalam mengikuti semua kegiatan yang telah dirancang oleh penulis dalam skenario pembelajaran.
- Abin, Syamsudin. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Cohen Louis. (1997). *A Guide to Teaching Practice*. London : Lawrence Manion & Keith Morrison Routledge Falmer.
- Depdiknas. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk satuan pendidikan dasar SD/MI*. Jakarta : BP Cipta Jaya.
- De Porter. (2000). *Quantum Teaching Sebagai Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Kaifa.
- Ebbut. (1995). *Classroom Action Research*. Jakarta : Dirjen Dikti. Proyek PGSD.
- E.S. Kasbolah. (1998). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Dirjen Dikti. Proyek PGSD.
- Fitri Deuis, Komara Cucu. (2000). *Strategi Belajar Tuntas*. Bandung : Dian Pelita Sakti.
- Kasim, Melany. (2008). *Model Pembelajaran IPS*, (Online), Http:// Wodrpres. Com. (diakses 20 April 2009).
- Passe Jeff. (1999). *Elementary School Curriculum*. USA : MC Graw-Hill.
- Rohlen. (1996). *Teaching ang Learning in Japan*. USA : Cambridge University Press.
- Suryosubroto. B. (1997). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Thornes Nelson. (2004). *Teaching Today*. USA : Geoff Petty
- Tim Bina Karya Guru. (2007). *IPS Terpadu Untuk Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta : Erlangga
- Yenni Eka. (2013). *Belajar Sambil Bermain, Why Not?*. Artikel Edukasi: Kompasiana.

DAFTAR PUSTAKA