

**MENINGKATKAN KETERLIBATAN BERPROSES DAN PRESTASI BELAJAR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI TEKNIK ULAR TANGGA**

Mistina Hidayati¹
syifa_khaleda@yahoo.com

Abstract: *The purpose of this research is to improve the quality of Social Studies learning. Learning Social Studies using "Snakes and Ladders" technique is expected to improve the quality of Social Studies learning and to improve students' achievement. This was a class action research and the subject of research was class VIII B, SMP Negeri 2 Jatilawang. This research focused on improving the processing skills and the achievements of Social Studies learning in class VIII B SMP Negeri 2 Jatilawang. This Class Action research involved Social Studies teachers and used questionnaires, observation, documentation and test for data collection. Data on the processing skills were collected with observation by the researcher assisted by teacher partners. The learning achievement was collected with test results taken from the end of each cycle, and then processing skills and academic achievement were compared between before and after the research. In addition, the results of each cycle were supported by students' responses. Data on students' achievement were obtained from daily tests scores before the research comparing with the scores of each quiz cycles. The research was done in 2 cycles; each cycle consisted of 4 meetings. Based on the data above, it can be concluded that the application of "Snake and Ladder" technique in Social Studies can improve students' involvement in various learning process for the achievement was 80.2% or 29 students (the performance indicator was 75%). The second performance indicator was at least 85% students achieved 64, the minimum score of KKM at the last test of the II cycle with the achievement was 88.89% or 32 students.*

Keywords: *Processing Skills, Learning Achievement, "Snakes And Ladders" Technique, Social Studies Learning*

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan yang rendah secara umum diakibatkan lemahnya penataan perencanaan pembelajaran yang tercermin dalam proses belajar mengajar di kelas. Lemahnya mutu proses belajar mengajar juga dipengaruhi oleh berbagai macam faktor antara lain: rendahnya kualitas guru, penggunaan pendekatan mengajar yang kurang tepat, fasilitas yang kurang memadai, rendahnya kreatifitas guru, rendahnya motivasi dan tingkat partisipasi siswa, dan lainnya

¹ Guru SMP N 2 Jatilawang

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, juga antara siswa dengan sumber belajar (selain guru) yang diharapkan merupakan proses motivasi dan partisipasi. Keberhasilan pembelajaran, dalam arti tercapainya standar kompetensi yang ditentukan sangat bergantung pada kemampuan guru mengelola pembelajaran. Pembelajaran yang baik dapat menciptakan situasi yang memungkinkan anak belajar sehingga merupakan awal keberhasilan pembelajaran (Semiawan, 1985).

Rendahnya mutu pembelajaran dapat diartikan sebagai kurang efektifnya proses belajar mengajar. Penyebabnya dapat berasal dari siswa sendiri, guru, maupun sarana prasarana. Minat, motivasi dan tingkat partisipasi belajar siswa yang rendah, kinerja guru yang kurang kreatif dan inovatif, serta sarana dan prasarana yang kurang memadai akan menyebabkan pembelajaran yang tidak efektif.

Dalam melaksanakan pembelajaran IPS di SMP N 2 Jatilawang kelas VIII B menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (69,4%) tampak kurang berminat, kurang aktif, dan cenderung tidak kreatif. Hal ini ditunjukkan dengan sikap kurang antusias ketika pelajaran berlangsung, rendahnya respon positif dan umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan perhatian yang kurang selama pelajaran. Beberapa asumsi tentang kurangnya motivasi dan tingkat partisipasi siswa kelas VIII B dalam pembelajaran IPS disebabkan oleh: (1) adanya anggapan bahwa IPS adalah pelajaran hafalan sehingga kurang menarik; (2) siswa belum mampu menerapkan konsep-konsep IPS dalam kehidupan sehari-hari; (3) dan guru terlalu monoton dalam pembelajaran sehingga cenderung membosankan serta sulit dipahami oleh siswa.

Berdasarkan pengamatan dan melihat rendahnya prestasi belajar siswa berdasarkan hasil ulangan harian, disimpulkan bahwa faktor utama yang menyebabkan rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS adalah: guru kurang menerapkan model pembelajaran variatif, inovatif dan menyenangkan serta kurang melibatkan siswa dalam berinteraksi dengan sumber belajar.

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta mengurangi kebosanan siswa saat kegiatan belajar mengajar guru sebaiknya menggunakan pendekatan atau model pembelajaran yang disenangi siswa yaitu yang mengandung unsur permainan dan yang bisa meningkatkan daya saing siswa sehingga siswa terpacu untuk selalu belajar. Bila guru masih menggunakan cara lama maka siswa akan bosan dalam menerima pelajaran yang pada akhirnya membuat nilai siswa tidak tuntas. Padahal sebagai seorang guru dituntut harus senantiasa meningkatkan profesionalisme dengan cara terus memperbaiki mutu pengajarannya. Pemanfaatan teknik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk mengatasi masalah tersebut (Finocchiaro, 1974:12). Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS serta tingkat kreatifitas siswa perlu dilakukan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), fokus penelitian pada penggunaan teknik pembelajaran yang menuntut motivasi, partisipasi dan kreatifitas yang tinggi dari siswa melalui pembelajaran dengan menggunakan teknik ular tangga yang merupakan strategi pengembangan dari model *Teaching Games Tournament* (TGT).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah keterlibatan siswa dalam proses belajar serta prestasi di kelas VIII B SMP negeri 2 Jatilawang semester gasal tahun pelajaran 2010/2011, dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk:

mengetahui peningkatan keterlibatan berproses siswa, mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. (Pribadi, 2009:6) Sedangkan menurut Gagne, dkk (dalam Pribadi, 2009:9), menjelaskan bahwa belajar adalah sebuah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi manakala seseorang melakukan interaksi secara intensif dengan sumber-sumber belajar.

Selaras dengan pendapat-pendapat di atas, Hakim (2000:1) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dll. Hal ini berarti bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang. Dalam proses belajar, apabila seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, maka orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar atau dengan kata lain ia mengalami kegagalan di dalam proses belajar.

Pembelajaran menurut Gagne, dkk (dalam Pribadi, 2009: 9) diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Ciri utama pembelajaran adalah meningkatkan dan mendukung kegiatan belajar siswa. Dengan demikian, unsur kesengajaan dari pihak luar subjek belajar merupakan ciri utama dari konsep pembelajaran. Dalam hal ini, interaksi tidak terbatas pada kehadiran guru secara fisik di dalam kelas, tetapi juga terjadinya interaksi antara siswa dengan sumber belajar (yang mungkin) berada di luar kelas (lingkungan).

Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu (Seel dan Richey, 2005).

Berdasarkan pengertian tersebut jelas bahwa perubahan perilaku (kearah yang lebih baik) yang terjadi pada diri siswa merupakan hasil belajar. Dengan kata lain, proses pembelajaran belum dapat dikatakan berhasil apabila belum terlihat perubahan perilaku pada siswa sebagai hasil belajar.

Keterlibatan Berproses Siswa dalam Aktivitas Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000:668), keterlibatan adalah keadaan terlibat yaitu adanya keikutsertaan individu atau berperannya sikap ataupun emosi individu dalam situasi tertentu. Sedangkan proses adalah runtutan perubahan/peristiwa dalam perkembangan sesuatu, berproses adalah mengalami proses (KBBI, 2000:791).

Dengan demikian, keterlibatan berproses adalah keikutsertaan individu baik secara sikap maupun emosi dalam suatu runtutan peristiwa tertentu. Keterlibatan berproses siswa dalam pembelajaran adalah keikutsertaan siswa baik secara fisik maupun emosi dalam tahapan-tahapan pembelajaran yang sudah ditetapkan melalui berbagai aktivitas atau kegiatan belajar.

Keberhasilan belajar tidak hanya dilihat dari hasil tes siswa yang diberikan di akhir pembelajaran, tetapi juga dilihat dari keterlibatan siswa dalam tahapan-tahapan (proses) pembelajaran. Jadi, kemampuan yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung perlu dipertimbangkan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Megawangi (2005:90), bahwa penilaian pembelajaran tidak hanya dilakukan diakhir pembelajaran saja, tetapi juga selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini, keterlibatan berproses yang dilakukan siswa dalam aktivitas belajar meliputi:

1. Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran
2. Kemampuan mengingat kembali materi/pengetahuan
3. Konsentrasi dalam mengikuti pelajaran dan tahapan pembelajaran
4. Kemampuan menjawab pertanyaan guru
5. Kemampuan berperan aktif dalam diskusi kelompok
6. Kemampuan bekerja sama dalam kelompok
7. Kemampuan dalam menyelesaikan tugas guru/kelompok
8. Kemampuan berperan aktif dalam *game*
9. Kemampuan memberikan kontribusi nilai pada kelompok

Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar (Gunarso:1993). Sedangkan menurut Muray dalam Beck (1990 : 290) mendefinisikan prestasi sebagai berikut: "*To overcome obstacle, to exercise power, to strive to do something difficult as well and as quickly as possible*" yang mempunyai makna kebutuhan untuk prestasi adalah mengatasi hambatan, melatih kekuatan, berusaha melakukan sesuatu yang sulit dengan baik dan secepat mungkin".

Menurut Gagne, prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan belajar. Prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu: kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. Gagne (1985:40). Sedangkan menurut Bloom dalam Arikunto (1990:110) bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu *kognitif, afektif dan psikomotorik*.

Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada kajian geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi pada tingkatan pertama. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis (Permendiknas No 22 Tahun 2006).

Teknik Ular Tangga

Dalam penelitian ini, teknik Ular Tangga, merupakan strategi inovatif dari model pembelajaran *Teams Game Turnament* (TGT). TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe

atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Menurut Slavin (1995: 15) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: Penyajian Kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang telah diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut: siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, games tournament, penghargaan kelompok

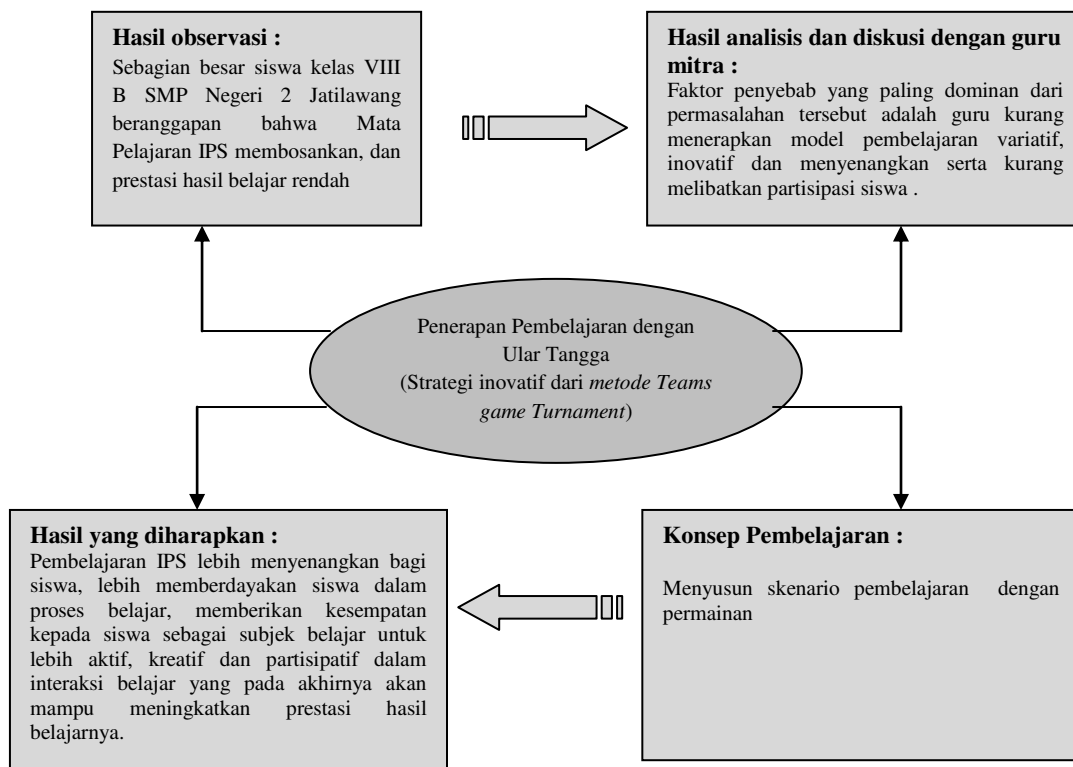
Pada teknik ular tangga, masing-masing kelompok diberi kesempatan secara bergilir untuk menjawab pertanyaan di kartu-kartu soal, dalam kotak soal berdasarkan urutan kompetensi dasar. Bagi pemain yang jawabannya benar dipersilakan melempar dadu untuk menentukan posisi di lembaran ular tangga dan berhak mengambil soal serta menjawabnya kembali. Jika pemain menjawab salah, permainan selesai dan digantikan kelompok yang lain. Kelompok yang lebih dahulu berada di lembaran ular tangga dengan nilai 100 menjadi pemenang.

Kerangka Berfikir

Faktor utama yang menyebabkan siswa bosan, tidak kreatif dan pasif adalah guru belum memanfaatkan model pembelajaran Kooperatif. Kreativitas belajar IPS yang masih rendah dibuktikan dengan rendahnya kemampuan siswa dalam mengembangkan imajinasi dan mengungkapkan jawaban dengan lisan. Sedangkan rendahnya minat belajar IPS dapat dilihat dengan sedikitnya jumlah siswa yang antusias dalam mengikuti pelajaran. Tindakan yang harus dilakukan adalah dengan memanfaatkan Model Pembelajaran Kooperatif.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. model pembelajaran yang mengandung unsur permainan bisa meningkatkan daya saing siswa. Maka hasil akhir yang diharapkan adalah siswa terpacu untuk selalu belajar, sehingga prestasi belajar meningkat.

Adapun tindakan tersebut dilakukan dalam 2 siklus melalui model pembelajaran teknik game ular tangga.



Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori di atas, hipotesis tindakan penelitian ini adalah:

1. Melalui pembelajaran dengan teknik ular tangga dapat meningkatkan keterlibatan berproses siswa dalam pembelajaran IPS
2. Melalui pembelajaran dengan teknik ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS
3. Melalui pembelajaran dengan teknik ular tangga dapat meningkatkan keterlibatan berproses dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS

METODE PENELITIAN

Setting Penelitian dan Karakteristik Kelas

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk mata pelajaran IPS pada kelas VIII B SMP Negeri 2 Jatilawang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal Tahun Pelajaran 2010/2011 yang dalam pelaksanaannya peneliti dibantu oleh dua orang guru (serumpun) sebagai kolaborator/observer.

Kelas VIII B berjumlah 36, terdiri dari siswa laki-laki 16 dan siswa perempuan 20. Kelas ini dipilih sebagai subjek penelitian dengan beberapa pertimbangan: pertama, kelas VIII B berdasarkan observasi awal memiliki prestasi belajar paling rendah pada mata pelajaran IPS dengan ketuntasan belajar 63,8%, atau 23 siswa yang mencapai KKM (KKM : 64); kedua, siswa kelas VIII B adalah kelas yang paling banyak menunjukkan respon negatif dalam pembelajaran IPS (kurang aktif, tidak kreatif dan kurang antusias dalam setiap KBM IPS)

Sumber Data

Dalam penelitian ini data diambil dari guru (kolabor) berupa data hasil observasi dalam urutan kegiatan penerapan model pembelajaran (siklus); dan *siswa* berupa angket, hasil pengamatan kelas, jurnal, hasil prestasi belajar, wawancara.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa angket yang dilengkapi wawancara, observasi aktivitas kelas, pengamatan, catatan harian, pengukuran hasil belajar.

1. Pengamatan: dilakukan secara kolaboratif yang melibatkan guru lain sebagai pengamat kelas. Pengamatan juga menggunakan lembar obeservasi meliputi pengamatan terhadap guru dan siswa dalam berbagai aktivitas belajar.
2. Catatan harian/jurnal: meliputi pengamatan perubahan tingkah laku siswa selama kegiatan belajar dalam berbagai aktivitas untuk berinteraksi dengan guru, siswa lain dan sumber belajar.
3. Observasi aktivitas kelas: dilakukan untuk merekam interaksi guru dan siswa dalam hal penanaman konsep yang meliputi suasana kelas, dan aktivitas (partisipasi) siswa pada kegiatan apersepsi dan diskusi kelompok.
4. Pengukuran hasil belajar: dilakukan menggunakan tes prestasi belajar yang disusun dalam bentuk soal uraian dan dilaksanakan pada akhir siklus.

Validasi Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini strategi yang digunakan untuk meningkatkan validasi data, peneliti menggunakan metode triangulasi (*triangulation methode*) yaitu menggunakan berbagai metode pengumpulan data.

Sesuai dengan jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, agar data yang diperoleh valid peneliti menempuh beberapa langkah:

1. Mendiskusikan hasil pengamatan dengan kolabor (guru lain) tentang urutan pembelajaran dengan teknik berpasangan dan ular tangga serta melihat perubahan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Melakukan analisis data pada lembar observasi siswa dan jurnal (catatan harian) untuk melihat tingkat perubahan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Metode Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan peneliti:

1. Data kuantitatif (hasil skor angket, hasil prestasi belajar siswa, hasil observasi motivasi dan tingkat partisipasi) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif untuk mencari nilai persentase keberhasilan belajar, tingkat kreatifitas dan nilai rerata, serta dapat menyajikan data yang menarik, mudah dibaca, dalam bentuk grafik maupun tabel. Peningkatan hasil belajar setiap siklus. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar digunakan analisis kuantitatif dengan rumus:

$$\% \text{ Nilai ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

2. Data kualitatif, yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa berupa: tingkat pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan (kognitif), sikap siswa terhadap model pembelajaran baru yang diterapkan (afektif), aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya yang dapat dianalisis secara kualitatif.

Metode analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk melakukan analisis pencapaian indikator kinerja yang telah ditentukan melalui beberapa cara, diantaranya :

Keterlibatan Berproses Siswa

1. Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran
 2. Kemampuan mengingat kembali materi/pengetahuan
 3. Konsentrasi dalam mengikuti pelajaran dan tahapan pembelajaran
 4. Kemampuan menjawab pertanyaan guru
 5. Kemampuan berperan aktif dalam diskusi kelompok
 6. Kemampuan bekerja sama dalam kelompok
 7. Kemampuan dalam menyelesaikan tugas guru/kelompok
 8. Kemampuan berperan aktif dalam *game*
- dinilai melalui lembar pengamatan (observasi). Skor pengamatan menggunakan Skala Likert dengan rentang 1 – 5, dengan rincian sebagai berikut:

- a. Skor 1 : menunjukkan siswa sangat pasif
- b. Skor 2 : menunjukkan siswa pasif
- c. Skor 3 : menunjukkan siswa cukup aktif
- d. Skor 4 : menunjukkan siswa aktif
- e. Skor 5 : menunjukkan siswa sangat aktif

Nilai pengamatan = skor x 2

Sedangkan untuk mengukur kemampuan memberikan kontribusi nilai pada kelompok diambil dari jumlah skor yang diperoleh dari setiap banyaknya jumlah soal yang dijawab dengan benar. Skor 0 untuk jawaban salah dan 2 untuk jawaban benar.

Nilai kontribusi = 2 x Jumlah soal yang dijawab.

Prestasi Hasil Belajar Siswa

Prestasi hasil belajar siswa dinilai melalui tes tertulis diakhir siklus (pembelajaran) yang dianalisis menggunakan rata-rata.

Indikator Kinerja

Indikator untuk mengetahui keberhasilan penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Sekurang-kurangnya 75% siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Jatilawang meningkat keterlibatan berprosesnya melalui berbagai aktivitas belajar
2. Sekurang-kurangnya 85% siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM IPS Kelas VIII) ≥ 64 pada tes akhir siklus.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus dimana tiap siklus dilakukan dalam empat kali pertemuan. Tiap siklus dilaksanakan sesuai tujuan yang ingin dicapai dengan terlebih dahulu melakukan observasi. Dengan hasil pemantauan awal tersebut, dilaksanakanlah penelitian tindakan kelas dengan prosedur:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan (*acting*)
3. Observasi (*observing*)
4. Refleksi (*reflecting*)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

A. Deskripsi Kondisi Awal

Untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Jatilawang dilaksanakan kegiatan observasi, pengumpulan informasi (data awal) melalui pengamatan, angket siswa, dan analisis hasil UH 1. Dari hasil observasi dan analisis data awal, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Siswa kelas VIII B cenderung pasif, kurang kreatif dan tidak berminat dalam pembelajaran IPS.
2. Sebanyak 20 siswa (55,6%) menyatakan bahwa pelajaran IPS membosankan karena terlalu banyak hafalan, sedangkan 6 siswa (16,7%) menyatakan pelajaran IPS sulit untuk dipahami karena materinya terlalu banyak. Sisanya, 10 siswa (27,8%) merasa senang dengan pelajaran IPS.
3. Berdasarkan analisis hasil UH 1, sebanyak 23 siswa (63,9%) saja yang mencapai KKM (64), sisanya sebanyak 13 siswa (36,1%) belum mencapai KKM.
4. Hampir seluruh siswa (91,67%) menyatakan “setuju” kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran dengan sistem permainan ular tangga.

Tabel 1. Data Hasil Ulangan Harian 1 (KKM = 64)

Kls	Jumlah	Rentang	Frekuensi	Hasil yang diperoleh			
	siswa	nilai		Siswa	Prosentase	Siswa	Prosentase
				tuntas		blm tuntas	
VIII B	36	90-100	2	23	63,89	13	36,11
		80-89	4				
		70-79	12				
		60-69	16				
		50-59	2				
		40-49	0				
Jumlah			36				

Data observasi dan evaluasi tersebut dijadikan dasar untuk menyusun skenario pembelajaran dengan teknik ular tangga dalam kegiatan penelitian tindakan kelas.

Deskripsi Siklus Pertama

Siklus pertama dilaksanakan dalam 4 (empat) pertemuan dengan rincian pembagian waktu 1 kali pertemuan (2 x 40 menit). Pertemuan pertama dalam bentuk tatap muka kelas dengan metode ceramah dan tanya jawab dengan media LCD Proyektor, Pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan diskusi kelompok untuk menyelesaikan Lembar Kerja Siswa yang telah disiapkan guru, dan dilanjutkan dengan membuat pertanyaan dan jawaban sebagai dasar untuk permainan dengan teknik ular tangga, Pertemuan ketiga, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk permainan yaitu teknik ular tangga, Pertemuan keempat, digunakan untuk tes (tertulis) akhir siklus pertama.

1. Pertemuan pertama

Selama pembelajaran dengan menggunakan berbagai instrumen pengamatan yang telah disiapkan.

Data hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 2. Keterlibatan Berproses Siswa pada Pertemuan Pertama Siklus I

Skor	Tingkat keterlibatan Berproses	Keterlibatan berproses yang diamati								Rata-rata	
		Kesiapan siswa mengikuti Pelajaran		Kemampuan mengingat Materi/ pengetahuan		Konsentrasi dalam mengikuti Pembelajaran		Kemampuan menjawab Pertanyaan			
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Sangat tdk siap/aktif	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	Tidak siap/aktif	4	11,1	4	0	3	8,3	6	16,7	4	11,8
3	Cukup siap/aktif	10	27,8	9	25,0	8	22,2	8	22,2	9	24,3
4	Siap/aktif	18	50,0	16	44,4	18	50,0	19	52,8	18	49,3
5	Sangat siap/aktif	4	11,1	7	19,4	7	19,4	3	8,3	5	14,6
	Jumlah	36	100	36	100	36	100	36	100	36	100

Berdasarkan data pada tabel 2, dapat diketahui bahwa tingkat keterlibatan berproses siswa pada pertemuan pertama (siklus I) untuk aspek (1) Kesiapan siswa mengikuti/menerima pelajaran, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 22 siswa atau 61,1%; aspek (2) kemampuan mengingat materi/pengetahuan, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 23 siswa atau 63,9%; aspek (3) konsentrasi dalam mengikuti pelajaran, jumlah siswa mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 25 siswa atau 69,4%; dan aspek (4) kemampuan menjawab pertanyaan guru, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 22 siswa atau 61,1%. Rerata keseluruhan aspek pada pertemuan 1 (siklus I) yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 23 siswa atau 63,9%.

2. Pertemuan kedua (siklus I) adalah kegiatan diskusi kelompok untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa dan membuat kartu pertanyaan.

Berdasarkan hasil pengamatan guru mitra dan tabulasi data, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3. Keterlibatan Berproses Siswa pada Pertemuan Kedua Siklus I

Skor	Tingkat Keterlibatan Berproses	Keterlibatan Berproses yang Diamati						Rata-Rata	
		Berperan Aktif dalam Kelompok		Bekerjasama dalam Kelompok		Menyelesaikan Tugas Guru atau Kelompok			
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Sangat tdk siap/aktif	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0
2	Tidak siap/aktif	3	8,3	3	8,3	3	8,3	3	8,3
3	Cukup siap/aktif	9	25,0	9	25,0	11	30,6	10	26,9
4	Siap/aktif	16	44,4	20	55,6	15	41,7	17	47,2
5	Sangat siap/aktif	8	22,2	4	11,1	7	19,4	6	17,6
	Jumlah	36	100	36	100	36	100	36	100

Dari tabel 3 di atas dapat diperoleh analisis deskriptif pada kegiatan diskusi kelompok (pertemuan kedua siklus I): tingkat keterlibatan berproses siswa pada aspek (1) kemampuan dalam berperan aktif dalam kelompok, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 24 siswa atau 66,7%; aspek (2) kemampuan bekerjasama dalam kelompok, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 24 siswa atau 66,7%; sedangkan aspek (3) menyelesaikan tugas guru/ kelompok, jumlah yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 22 siswa atau 61,1%. Rerata keseluruhan aspek pada pertemuan kedua (kegiatan diskusi kelompok) jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 23 atau 64,8%.

3. Pertemuan ketiga (siklus I), adalah kegiatan permainan dengan teknik ular tangga. Berdasarkan pengamatan guru mitra dan tabulasi data nilai, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Keterlibatan Berproses dalam Aktivitas Permainan (*game*) Ular tangga (Siklus I)

Skor	Tingkat Keterlibatan Berproses	Keterlibatan Berproses yang Diamati				Rata-rata	
		Berperan Aktif dalam Games		Memberikan Kontribusi Nilai pada Kelompok			
		F	%	F	%	F	%
1	Sangat tdk siap/aktif	0	0,0	0	0,0	0	0
2	Tidak siap/aktif	2	5,6	6	16,7	4	11,1
3	Cukup siap/aktif	6	16,7	14	38,9	10	27,8
4	Siap/aktif	14	38,9	13	36,1	14	37,5
5	Sangat siap/aktif	14	38,9	3	8,3	9	23,6
	Jumlah	36	100	36	100	36	100

Berdasarkan data pada tabel 4, dapat diketahui bahwa tingkat keterlibatan berproses siswa dalam aktivitas permainan (*games*) (siklus I) untuk aspek (1) kemampuan berperan aktif dalam *games*, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 28 siswa atau 77,8%; aspek (2) kemampuan memberikan kontribusi nilai pada kelompok, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 18 siswa atau 44,4%. Rerata keseluruhan aspek pada pertemuan ketiga (kegiatan diskusi kelompok) jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 23 siswa atau 61,1%.

Berdasarkan tabulasi data pada tabel 6, dapat diketahui pencapaian persentase indikator kinerja keterlibatan berproses siswa dalam pembelajaran selama siklus I sebagai berikut: rata-rata keterlibatan berproses siswa dari 3 tahap kegiatan pembelajaran, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sejumlah 23 siswa atau 63,6%. Artinya, pada siklus I indikator kinerja keterlibatan berproses siswa dalam aktivitas belajar **belum tercapai**.

Refleksi (*reflecting*). Keseluruhan proses dan hasil pada siklus I direfleksi sebagai dasar untuk perencanaan siklus II.

Deskripsi Siklus Kedua

1. Pertemuan pertama, respon siswa selama pembelajaran dengan menggunakan berbagai instrumen pengamatan yang telah disiapkan. Data hasil observasi sebagai berikut :

Tabel 7. Persentase Pencapaian Indikator Kinerja Keterlibatan Berproses Pada Siklus II

Skor	Tingkat keterlibatan Berproses	Keterlibatan berproses yang diamati								Rata-rata	
		Kesiapan siswa mengikuti Pelajaran		Kemampuan mengingat Materi/ pengetahuan		Konsentrasi dalam mengikuti Pembelajaran		Kemampuan menjawab Pertanyaan			
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	Sangat tdk siap/aktif	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0
2	Tidak siap/aktif	2	5,6	3	8,3	2	5,6	2	5,6	2	6,3
3	Cukup siap/aktif	7	19,4	4	11,1	4	11,1	5	13,9	5	13,9
4	Siap/aktif	16	44,4	15	41,7	16	44,4	20	55,6	17	46,5
5	Sangat siap/aktif	11	30,6	14	38,9	14	38,9	9	25,0	12	33,3
	Jumlah	36	100	36	100	36	100	36	100	36	100

Berdasarkan data pada tabel 7, dapat diketahui bahwa tingkat keterlibatan berproses siswa pada pertemuan pertama (siklus II) untuk aspek (1) Kesiapan siswa mengikuti/menerima pelajaran, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 27 siswa atau 75%; aspek (2) kemampuan mengingat materi/pengetahuan, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 29 siswa atau 80,6%; aspek (3) konsentrasi dalam mengikuti pelajaran, jumlah siswa mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 30 siswa atau 83,3%; dan aspek (4) kemampuan menjawab pertanyaan guru, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 29 siswa atau 80,6%. Rerata keseluruhan aspek pada pertemuan 1 (siklus II) yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 29 siswa atau 80%.

2. Pertemuan kedua (siklus I), adalah kegiatan diskusi kelompok untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa serta pembuatan kartu pertanyaan untuk permainan dengan teknik ular tangga. Berdasarkan pengamatan guru mitra dan tabulasi data, diperoleh data berikut:

Tabel 8. Keterlibatan Berproses dalam Aktivitas Diskusi Kelompok (Siklus II)

Skor	Tingkat Keterlibatan Berproses	Keterlibatan Berproses yang Diamati						Rata-Rata	
		Berperan Aktif dalam Kelompok		Bekerjasama dalam Kelompok		Menyelesaikan Tugas Guru atau Kelompok			
		F	N	%	F	N	%	F	N
1	Sangat tdk siap/aktif	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0
2	Tidak siap/aktif	1	2,8	0	0,0	1	2,8	1	1,9
3	Cukup siap/aktif	5	13,9	7	19,4	5	13,9	6	15,7
4	Siap/aktif	12	33,3	9	25,0	13	36,1	11	31,5
5	Sangat siap/aktif	18	50,0	20	55,6	17	47,2	18	50,9
	Jumlah	36	100	36	100	36	100	36	100

Berdasarkan data pada tabel 8, dapat diketahui bahwa tingkat keterlibatan berproses siswa dalam aktivitas diskusi kelompok (siklus II) untuk aspek (1) kemampuan berperan dalam diskusi kelompok, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 30 siswa atau 83,3%; (2) bekerjasama dalam kelompok, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 29 siswa atau 80,6%; dan aspek (3) kemampuan menyelesaikan tugas guru atau kelompok, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 30 siswa atau 83,3%. Rerata keseluruhan aspek pada pertemuan ketiga (kegiatan diskusi kelompok) jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 29,7 (dibulatkan = 30 siswa) atau 82,4%.

3. Pertemuan ketiga, kegiatan permainan dengan teknik ular tangga. Berdasarkan pengamatan guru mitra dan tabulasi data, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 9. Keterlibatan Berproses dalam Aktivitas Permainan Teknik Ular Tangga (Siklus II)

Skor	Tingkat Keterlibatan Berproses	Keterlibatan Berproses yang Diamati				Rata-rata	
		Berperan Aktif dalam Games		Memberikan Kontribusi Nilai pada Kelompok			
		F	%	F	%	F	%
1	Sangat tdk siap/aktif	0	0,0	0	0,0	0	0
2	Tidak siap/aktif	0	0,0	5	13,9	3	6,9
3	Cukup siap/aktif	2	5,6	9	25,0	6	15,3
4	Siap/aktif	12	33,3	12	33,3	12	33,3
5	Sangat siap/aktif	22	61,1	10	27,8	16	44,4
	Jumlah	36	100	36	100	36	100

Berdasarkan data pada tabel 9, dapat diketahui bahwa tingkat keterlibatan berproses siswa dalam aktivitas permainan dengan teknik ular tangga (siklus II) untuk aspek (1) kemampuan berperan aktif dalam games, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 34 siswa atau 94,4%; aspek (2) memberikan kontribusi nilai pada kelompok, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 22 siswa atau 61,1%. Rerata keseluruhan aspek pada pertemuan ketiga (kegiatan permainan dengan teknik ular tangga) jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sebanyak 29 siswa atau 77,7%.

4. Pertemuan keempat, sebelum dilakukan kuis, terlebih dahulu diumumkan kelompok terbaik yaitu kelompok 1 dan diberikan penghargaan. Selanjutnya tes akhir siklus dilaksanakan dalam bentuk tes tertulis dengan materi KD (2.2). dan jumlah soal 15 butir (nilai = jumlah skor x 4) /3. Berdasarkan analisis hasil tes, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 10. Tabulasi Nilai Hasil Tes Akhir Siklus II

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	<50	0	0,0
2	51-60	4	11,1
3	61-70	15	41,7
4	71-80	4	11,1
5	81-90	12	33,3
6	91-100	1	2,8
	Jumlah	36	100
	Ketuntasan	32	88,89

Berdasarkan data hasil tabulasi pada tabel 10, diperoleh data hasil tes tertulis pada akhir siklus II: jumlah siswa yang berhasil mencapai/melampaui KKM (64) sebanyak 32 siswa (88,89%) sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 4 siswa (11,11%). Dengan demikian indikator kinerja (2) sekurang-kurang 85% siswa prestasi hasil belajarnya mencapai/melampaui KKM = 64 pada siklus II **tercapai**.

5. Sedangkan pencapaian persentase indikator kinerja (1) keterlibatan berproses siswa dalam aktivitas belajar (indikator: 75% siswa) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Persentase Pencapaian Indikator Kinerja Keterlibatan Berproses Pada Siklus II

Skor	Keterlibatan Berproses yang Diamati (%)									Rata-rata
	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4	Aspek 5	Aspek 6	Aspek 7	Aspek 8	Aspek 9	
1	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	5,6	8,3	5,6	5,6	2,8	0,0	2,8	0,0	13,9	4,9
3	19,4	11,1	11,1	13,9	13,9	19,4	13,9	5,6	25,0	14,8
4	44,4	41,7	44,4	55,6	33,3	25,0	36,1	33,3	33,3	38,6
5	30,6	38,9	38,9	25,0	50,0	55,6	47,2	61,1	27,8	41,7
	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Berdasarkan tabulasi data pada tabel 11, dapat diketahui pencapaian persentase indikator kinerja keterlibatan berproses siswa dalam aktivitas belajar selama siklus II sebagai berikut: rata-rata keterlibatan berproses siswa dari 4 tahap kegiatan pembelajaran, jumlah siswa yang mencapai nilai $\geq 8,00$ sejumlah 28,9 siswa (dibulatkan = 29 siswa) atau 80,2%. Artinya, pada siklus II indikator kinerja (1),

sekurang-kurangnya 75% siswa meningkat keterlibatan berprosesnya dalam pembelajaran **tercapai (80,2%)**.

Refleksi (*reflecting*). Keseluruhan proses pada siklus II direfleksi untuk mengetahui pencapaian indikator kinerja yang telah ditentukan.

Tabel 12. Pencapaian Indikator Kinerja Siklus I dan Siklus II

Indikator Kinerja	Hasil Tabulasi data				Peningkatan	Ket
	Siklus 1		Siklus 2			
	Jml Siswa	%	Jml Siswa	%		
Sekurang-kurangnya 75% siswa kelas VIII B SMP N 2 Jatilawang meningkat keterlibatan berprosesnya melalui berbagai aktivitas belajar	23	63,6	29	80,2	16,6	Indikato Kinerja Tercapai
Sekurang-kurangnya 85% siswa kelas VIII B SMP N 2 Jatilawang dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM= 64) pada tes akhir siklus	30	83,33	32	88,89	5,56	Indikator Kinerja Tercapai
Rata –rata	27	73,47	31	84,55		

Berdasarkan data pada tabel 12, dapat disimpulkan bahwa dari ketiga indikator kinerja yang ditentukan dalam penelitian ini seluruhnya tercapai setelah siklus II berakhir, **dengan demikian siklus tidak dilanjutkan**.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan Teknik ular tangga dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterlibatan berproses siswa dalam berbagai aktivitas belajar dengan pencapaian sebesar 80,2% atau 29 siswa (indikator kinerja: 75%).
2. Indikator kinerja kedua, sekurang-kurangnya 85% siswa prestasi belajarnya dapat mencapai nilai minimal 64 (KKM) tercapai pada tes akhir siklus II dengan pencapaian 99,89% atau 32 siswa.
3. Dengan tercapainya kedua indikator kinerja yang telah ditentukan setelah siklus II berakhir, maka siklus penelitian tindakan kelas ini dihentikan.

Rekomendasi

Berdasarkan simpulan tersebut di atas, disarankan kepada rekan guru yang mempunyai permasalahan dengan karakteristik kelas dan penyebab masalah yang (relatif) sama direkomendasikan untuk:

1. Mengaplikasikan teknik pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah terhadap rendahnya motivasi, keterlibatan berproses dan prestasi belajar siswa sekaligus sebagai upaya inovatif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Menjadikan laporan hasil penelitian tindakan kelas ini sebagai wacana dan bahan diskusi untuk meningkatkan pemahaman kita tentang pentingnya guru dalam menyusun skenario pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa melalui penggunaan strategi yang tepat dan menarik.
3. Memberikan masukan dan koreksi demi kesempurnaan dan meningkatnya wawasan penulis dalam karya-karya penelitian selanjutnya

Saran-saran

1. Mengingat pelaksanaan siklus pada penelitian ini baru berjalan dua kali, siklus penelitian diharapkan tetap dilanjutkan untuk mendapat temuan yang lebih signifikan.
2. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini masih merupakan instrumen yang tingkat validitasnya belum memuaskan, siklus berikutnya dapat mencoba dengan instrumen yang lebih standar.
3. Pada akhir siklus kedua, tingkat pencapaian kedua indikator kinerja yang ditentukan belum maksimal. Siklus berikutnya diharapkan dapat lebih meningkatkan keterlibatan berproses siswa dan prestasi hasil belajar

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi & Suhardjono, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Beck, Robert C. 1990. *Motivation: Theories and Principles*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Gagne, Robert M & Briggs, Leslie J. 1985. *The Condition of Learning*, Third Edition. New York: Halt Penehort and Winstone.
- Gunarso, Arif. 1993. *Bagaimana Bimbingan dan Penyuluhan Belajar di Sekolah*. Surabaya: Usaha Nasional
- Hakim, Thursan. 2000. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara
- Megawangi, Ratna. 2004. *Pendidikan Holistik*. Jakarta : Indonesia Heritage Foundation
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Semiawan, Conny. 1985. *Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Seels, Barbara& Richey, Rita C..(2005). *Instructional Technology, the Definition and Domain of the Field*, Washington: AECT. <http://www.unm.edu/%7Edevalenz/handouts/sociocult.html> , Sociocultural Theory, Yulis Scherba de Valenzuela, (diunduh tgl. 30-10-08)