

Penggunaan Media Kartu Tebak Kata Berpasangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Perekonomian dalam Masyarakat (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang)

Ria Kurniasari¹

Abstrak

Penelitian ini diawali dari adanya masalah dalam pembelajaran di kelas V SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Dalam pembelajaran tersebut, proses pembelajaran yang berlangsung bersifat konvensional dan berpusat pada guru serta aktivitas siswa yang masih kurang, sehingga berdasarkan observasi awal pada hasil belajar siswa yang tuntas belajar terhadap indikator mengidentifikasi jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat, hanya sebagian kecil yang tuntas. Dengan demikian penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat di kelas V SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Penggunaan media pembelajaran kartu tebak kata berpasangan dipilih peneliti untuk mengatasi masalah tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang rancangan prosedur penelitiannya mengacu pada Model Spiral Kemmis dan MC. Taggart. Teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara, catatan lapangan, dan tes dengan menggunakan instrumen pedoman observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan dan soal tes. Sedangkan untuk validasi data, digunakan teknik *member check*, triangulasi, *audit trial* dan *expert opinion*. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu berpasangan dapat meningkatkan kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis perekonomian dalam masyarakat siswa kelas V SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

Kata Kunci: *Media Tebak kata berpasangan, meningkatkan hasil belajar, jenis-jenis usaha perekonomian masyarakat*

¹ Ria Kurniasari, dosen STKIP Sebelas April Sumedang

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah merupakan kegiatan yang berada pada wilayah tanggung jawab satuan lembaga pendidikan yang di dalamnya terdapat perangkat pimpinan yaitu kepala sekolah, guru, dan staf. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tentu mempunyai program untuk selalu meningkatkan hasil yang berkualitas. Salah satu komitmen yang dibangun dan dilakukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah oleh guru sebagai ujung tombak dalam meraih kesuksesan dalam pembelajaran, karena guru langsung berhadapan dengan siswa di kelas dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Guru dengan berbagai peran dan tugasnya dalam pembelajaran terkadang tidak selalu mulus dalam melaksanakan setiap program pembelajarannya, hal tersebut disebabkan oleh banyaknya faktor yang terlibat dalam proses belajar mengajar sebagai sebuah proses transformasi yang harus diciptakan sedemikian rupa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang diarahkan untuk mencapai hasil seperti apa yang diharapkan yaitu kegiatan pembelajaran mata pelajaran pendidikan IPS. Pembelajaran tersebut bagi guru nampaknya tidak semudah apa yang dibayangkan hal tersebut dapat digambarkan dan terlihat pada fenomena pembelajaran IPS. Pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar. Demikian pula kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam

memilih dan menggunakan media pembelajaran.

Permasalahan mendasar yang tak kalah pentingnya adalah proses pembelajaran IPS yang kurang memperhatikan lingkungan sosial dan kultural siswa. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 16 September 2015 kepada siswa kelas V SD Negeri Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, pembelajaran IPS di sekolah bersifat monoton dan pasif serta kurang memperhatikan pada aktivitas dan kreativitas siswa sesuai dengan pola pengasuhan dan pola didikan siswa yang disesuaikan dengan lingkungan masyarakat dan sekolahnya.

Sementara itu permasalahan di pihak siswa adalah rendahnya motivasi belajar siswa mengikuti mata pelajaran IPS yang ditunjukkan oleh sikap dan tingkah laku mereka yang negatif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Misalnya siswa pasif dalam mengikuti pelajaran dan sering ke luar kelas pada saat pelajaran sedang berlangsung.

Rendahnya hasil pembelajaran siswa juga disebabkan karena guru kurang memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran dalam menumbuhkan motivasi, minat, dan kreativitas siswa untuk belajar dan berusaha mengatasi kesulitan. Proses pembelajaran seolah-olah sudah berjalan dengan baik, karena materi yang telah digariskan dalam silabus telah disajikan dengan sesuai dalam batas waktu yang telah ditentukan. Di satu sisi justru hal yang terjadi dapat mematikan gairah belajar siswa karena guru kurang kreatif, guru lebih mendominasi ketika menyampaikan materi pembelajaran dan cenderung mengabaikan

kesiapan belajar siswa. Guru kurang memperhatikan setiap siswa yang memiliki keragaman individual, baik latar belakang kemampuan/pengetahuan, sikap, motivasi, dan sebagainya.

Fakta-fakta yang mewarnai pembelajaran IPS yang dijelaskan di atas merupakan beberapa bukti belum terlaksananya suatu pembelajaran IPS yang optimal di Sekolah Dasar, hal ini dapat dilihat dari kinerja guru dan aktivitas siswa yang terjadi ketika proses pembelajaran tentang materi mengidentifikasi jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat berdasarkan hasil observasi sebagai berikut:

1. Kinerja Guru

- a. Pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Center*).
- b. Metode ceramah masih terlihat sangat dominan pada saat pembelajaran berlangsung.
- c. Penggunaan media masih belum optimal, karena media yang digunakan hanya dipegang oleh guru saja.
- d. Pola interaksi yang terjadi masih bersifat searah, yakni hanya antara guru dengan siswa saja.

2. Aktivitas Siswa

- a. Siswa masih menjadi objek pembelajaran.
- b. Antusiasme siswa dalam belajar rendah, sehingga banyak siswa yang cenderung tidak aktif.
- c. Siswa banyak yang mengobrol ketika proses pembelajaran.
- d. dalam mengajukan pertanyaan baik kepada guru maupun kepada siswa teman sebayanya.

- e. Materi yang diberikan terlalu bersifat informatif dan menuntut aspek kognitif saja.
- f. Interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa masih kurang, namun interaksi yang terjadi masih belum optimal.

Selain itu, berdasarkan penelitian awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 16 September 2015 kepada siswa kelas V SD Negeri Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang yang berjumlah 26 orang, tentang pemahaman siswa terhadap materi mengidentifikasi jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat, ternyata dari 26 siswa terdapat 10 siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 16 siswa lainnya mendapat nilai di bawah KKM yang telah ditentukan. Persentase ketuntasannya adalah 38,5 % siswa yang tuntas dan 61,5% siswa yang belum tuntas. Adapun KKM yang ditetapkan guru adalah 68. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat masih rendah. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka ruang lingkup permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan penggunaan media kartu tebak kata berpasangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat mata pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media kartu tebak kata berpasangan untuk

meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengidentifikasi jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat mata pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media kartu tebak kata berpasangan pada materi mengidentifikasi jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat mata pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang?

Dari masalah di atas, maka penulis mencoba mencari solusi atau alternatif tindakan yang kiranya dapat menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media. Rendahnya hasil pembelajaran siswa juga disebabkan oleh guru kurang memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran dalam menumbuhkan motivasi, minat, dan kreativitas siswa untuk belajar dan berusaha mengatasi kesulitan. Maka tindakan yang diambil untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan penggunaan media kartu tebak kata berpasangan.

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantar atau pengantar. Gagne (Sadirman, 2006: 6) menyatakan, 'Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar'. Sedangkan Briggs (Sadirman, 2006: 6) menyatakan, 'Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar'. Berdasarkan dua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa

media mengandung pesan yang akan disampaikan kepada penerima pesan, dalam hal ini penerima pesan tersebut adalah siswa.

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran banyak sekali jenisnya. Untuk tujuan-tujuan praktis Bretz (Sadirman, 2006: 20) mengidentifikasi ciri utama media dari tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak, sehingga terdapat 8 klasifikasi media, yaitu: media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi-gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi-gerak, media audio, dan media cetak.

Media merupakan salah satu komponen dalam suatu sistem pembelajaran secara menyeluruh. Sukirman (2006: 10) menyatakan:

Sistem adalah proses interaksi dan saling mempengaruhi (sinergi) antara berbagai komponen untuk mencapai tujuan. Dalam konteks pembelajaran tentu saja komponen-komponen yang saling berinteraksi tersebut adalah komponen pembelajaran, misalnya materi, metode, media dan sumber belajar, siswa, guru, lingkungan fisik maupun non fisik dan lain sebagainya.

Karena media merupakan bagian dari sistem pembelajaran, maka apabila dalam pembelajaran tidak menggunakan media ataupun media yang digunakan tidak cocok dan tidak optimal penggunaannya, proses pembelajaran pun akan terhambat, mengingat tidak ada satu aspek pun yang dapat berdiri sendiri tanpa bantuan atau ketergantungan dari yang lainnya. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan materi atau bahan yang akan disampaikan. Guru kreatif dan inovatif dengan selalu berusaha mencari cara yang

paling tepat untuk menciptakan proses pembelajaran agar berlangsung efektif dan tidak terjebak pada seorang guru dan siswa.

Sadirman (2006: 17) mengungkapkan kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisistis (dalam bentuk kata kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang,waktu dan daya indera.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar;
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latarbelakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a. Memberikan perangsang yang sama;
 - b. Mempersamakan pengalaman;
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut peneliti, kartu tebak kata berpasangan merupakan jenis kartu yang terdiri atas dua buah kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Media kartu tebak kata berpasangan merupakan inovasi media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan tebak-tebakan yang sering dimainkan oleh anak-anak dan dikemas melalui permainan kartu tebak kata berpasangan. Pada kartu tebak kata berpasangan ini terdapat beragam pertanyaan teka teki mengenai jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat berikut jawabannya yang harus dipasangkan dengan tepat. Permainan kartu tebak kata berpasangan siswa akan lebih mudah mempelajari dan mengingat materi tentang jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat.

Media kartu tebak kata berpasangan ini berisikan tentang berbagai macam jenis usaha perekonomian dalam masyarakat dan jenis-jenis perusahaan menurut kepemilikannya yang disajikan secara menarik, sehingga siswa dapat bermain sambil belajar dan menghilangkan kejenuhan dari rutinitas mereka sehari-hari serta membelajarkan siswa berinteraksi dengan siswa yang lainnya karena penggunaan kartu tebak kata harus dilakukan secara berkelompok.

Dengan menggunakan kartu tebak kata ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang akan disampaikan guru. Sebagaimana menurut Syah (2005: 132) “faktor kesiapan belajar akan menentukan keberhasilan belajar siswa”. Faktor kesiapan ini erat kaitannya dengan faktor internal siswa, yakni keadaan jasmani dan rohani siswa dan faktor eksternal siswa, yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa meliputi

lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial termasuk alat-alat belajar dan pemilihan media.

KAJIAN TEORITIS

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantar atau pengantar. Banyak ahli yang memberikan pengertian mengenai media, diantaranya:

- a. Gagne (Sadirman, 2006: 6) menyatakan, 'Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar'. Media menjadi salah satu komponen dalam lingkungan belajar siswa yang penggunaannya dapat memberikan suatu rangsangan positif kepada siswa untuk belajar. ini berarti peran media sangatlah esensial dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Briggs (Sadirman, 2006: 6) menyatakan, 'Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar'.
- c. Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2006: 161) mengemukakan 'media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya'.
- d. Pengertian media menurut Sadirman (2006: 7): media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam media pembelajaran bukan hanya alat atau barang saja, akan tetapi segala sesuatu (bahan, alat, benda, orang, kegiatan) yang mengandung pesan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pengajaran yang ingin dicapai.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Sadirman (2006: 17) mengungkapkan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisistis (dalam bentuk kata kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang ,waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 1. Menimbulkan kegairahan belajar;
 2. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 3. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang

lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu dengan kemampuannya dalam:

1. Memberikan perangsang yang sama;
2. Mempersamakan pengalaman;
3. Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan fungsi media yang dikemukakan oleh Sadirman, tampak banyak sekali nilai-nilai yang dimiliki oleh media pembelajaran. Inti dari fungsi media pembelajaran adalah dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.

3. Media Pembelajaran Kartu Tebak Kata Berpasangan

Menurut peneliti, kartu tebak kata berpasangan merupakan jenis kartu yang terdiri atas dua buah kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Media kartu tebak kata berpasangan merupakan inovasi media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan tebak-tebakan yang sering dimainkan oleh anak-anak dan dikemas melalui permainan kartu tebak kata berpasangan. Pada kartu tebak kata berpasangan ini terdapat beragam pertanyaan teka teki mengenai jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat berikut jawabannya yang harus dipasangkan dengan tepat. Permainan kartu tebak kata berpasangan siswa akan lebih mudah mempelajari dan mengingat materi tentang jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat.

Media kartu tebak kata berpasangan ini berisikan tentang berbagai macam jenis usaha perekonomian dalam masyarakat dan jenis-jenis perusahaan menurut kepemilikannya yang

disajikan secara menarik, sehingga siswa dapat bermain sambil belajar dan menghilangkan kejenuhan dari rutinitas mereka sehari-hari serta membelajarkan siswa berinteraksi dengan siswa yang lainnya karena penggunaan kartu tebak kata harus dilakukan secara berkelompok.

Dengan menggunakan kartu tebak kata ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang akan disampaikan guru. Sebagaimana menurut Syah (2006: 132) “faktor kesiapan belajar akan menentukan keberhasilan belajar siswa”. Faktor kesiapan ini erat kaitannya dengan faktor internal siswa, yakni keadaan jasmani dan rohani siswa dan faktor eksternal siswa, yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa meliputi lingkungan sosial dan lingkungan nonsosial termasuk alat-alat belajar dan pemilihan media.

4. Materi Pembelajaran Mengenai Jenis-jenis Kegiatan Ekonomi Dalam Masyarakat

a. Kurikulum Materi Pembelajaran Mengenai Jenis-jenis Kegiatan Ekonomi Dalam Masyarakat

Dalam KTSP 2006, memuat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dikuasai siswa. Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang sesuai dengan materi jenis-jenis kegiatan ekonomi dalam masyarakat yang akan peneliti kaji adalah sebagai berikut: Kompetensi Dasar yang sesuai materi jenis-jenis kegiatan ekonomi dalam masyarakat adalah Kompetensi Dasar 1.5, yaitu Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

b. Jenis-jenis Kegiatan Ekonomi Dalam Masyarakat

1. Jenis-jenis Usaha Bidang Ekonomi

Jenis-jenis usaha perekonomian yang ada di masyarakat Indonesia beraneka ragam, diantaranya adalah sebagai berikut.

- a) Pertanian
- b) Perdagangan
- c) Perikanan
- d) Peternakan
- e) Industri Kerajinan
- f) Jasa

1) Bentuk usaha menurut pemiliknya

Bentuk usaha dalam bidang masyarakat ada yang dikelola oleh sendiri (milik perorangan) dan ada yang dikelola secara berkelompok (milik bersama). Perusahaan perorangan adalah usaha yang modalnya dimiliki oleh satu orang dan kegiatan usahanya dijalankan oleh pemiliknya sendiri. Diantaranya, perusahaan sepatu (Cibaduyut), perusahaan perak (Kota Gede Yogyakarta), dan perusahaan batik (Solo).

Perusahaan milik bersama disebut perusahaan persekutuan. Anggotanya terdiri atas beberapa orang yang berekerja sama untuk mendapatkan keuntungan. Diantaranya, Persekutuan Firma (Fa), Persekutuan Komanditer (CV), Perseroan Terbatas (PT), Badan Usaha Milik Negara (BUMN), Badan Usaha Swasta dan Koperasi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian terdiri dari 26 orang siswa kelas V SDN Sindang I. Instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara,

catatan lapangan dan hasil belajar tentang jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat.

Instrumen penelitian ini dengan validasi, untuk validasi data, digunakan teknik *member check*, triangulasi, *audit trial* dan *expert opinion*. Analisis yang dilakukan dengan berorientasi pada pertanyaan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data dengan deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil wawancara, observasi, catatan lapangan dan hasil tes.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Kinerja Guru

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I dan II, guru kurang optimal dalam melaksanakan pembelajaran. Pada pelaksanaan tindakan siklus III persentase pencapaian targetnya adalah 100 %, ini menunjukkan bahwa kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran telah mencapai target.

Sedangkan pada tahap penilaian, guru telah mampu melaksanakan indikator yang ditentukan dengan baik dari siklus II, dan III. Sehingga pada tahap penilaian selama tindakan siklus I, II, dan III tidak ditemukan masalah yang dapat mempengaruhi pada target yang telah ditentukan. Ketercapaian target tersebut dikarenakan guru selama pembelajaran menyediakan dan mengadakan penilaian proses aktivitas siswa dan melaksanakan tes tertulis. Lalu mengolah nilai tersebut, sehingga terdapat nilai hasil belajar.

b. Aktivitas Siswa

Terjadi Peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Aspek aktivitas siswa yang diamati selama proses pembelajaran

siklus I terdapat 7 orang siswa aktivitasnya dalam pembelajaran termasuk kategori baik (26,9%), 7 siswa yang aktivitasnya termasuk kategori cukup (26,9%) dan 12 siswa yang aktivitasnya termasuk kategori kurang (46,2%). Pada siklus II terdapat 10 orang siswa aktivitasnya dalam pembelajaran termasuk kategori baik (38,5%), 10 siswa yang aktivitasnya dalam pembelajaran termasuk kategori cukup (38,5%) dan 6 siswa yang aktivitasnya dalam pembelajaran termasuk kategori kurang (23%).

Sedangkan pada siklus III terdapat 14 orang siswa aktivitasnya dalam pembelajaran termasuk kategori baik (53,8%), 12 siswa yang aktivitasnya dalam pembelajaran termasuk kategori cukup (46,2%) dan tidak ada siswa yang aktivitasnya dalam pembelajaran termasuk kategori kurang (0%).

c. Hasil Belajar

- 1) Terjadi peningkatan hasil rata-rata kelas siswa pada materi tentang jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat, Adapun rata-rata kelas pada siklus I 61,7, siklus II 68,6 dan siklus III 74,2.
- 2) Terjadi peningkatan ketuntasan siswa materi jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat. Jika dipersentasekan ketuntasan belajar pada setiap siklus dapat dijelaskan bahwa pada siklus I sebesar 53,8%, siklus II sebesar 73,1%, dan siklus III sebesar 88,5%.

2. Pembahasan

Secara keseluruhan hasil penelitian ini, mengenai penggunaan media kartu tebak kata berpasangan dalam pembelajaran jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat

memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Hal itu diketahui berdasarkan data-data yang diperoleh dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas sebanyak tiga siklus.

a. Perencanaan Penggunaan Media Kartu Tebak Kata berpasangan

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan materi yang akan disampaikan, menentukan tujuan yang ingin dicapai, menentukan indikator-indikator keberhasilan pembelajaran, menyusun langkah-langkah pembelajaran, menentukan jenis kegiatan belajar, mempersiapkan lembar kerja siswa, lembar soal, membuat media tebak kata berpasangan serta melaksanakan koordinasi dengan guru kelas sebagai *observer* mengenai pelaksanaan penelitian.

Pada tahap perencanaan untuk siklus I dan II, belum mencapai target. Sedangkan siklus III telah mencapai target yang ditentukan dengan persentase 100%. Pencapaian target tersebut tidak terlepas dari upaya yang dilakukan guru yaitu mempersiapkan materi, LKS, media, dan alat evaluasi pada penelitian ini.

b. Pelaksanaan Penggunaan Media Kartu Tebak Kata Berpasangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kartu tebak kata berpasangan, diawali kinerja guru mempersiapkan ruang, alat, dan media pembelajaran serta melaksanakan tugas harian kelas. Selanjutnya guru melaksanakan langkah

apersepsi sebagai langkah pertama dalam pembelajaran menggunakan media kartu tebak kata berpasangan. Kegiatan apersepsi terdiri dari menyampaikan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa, memberikan rangsangan agar siswa siap menerima pelajaran dan menanggapi respon dan pertanyaan siswa. Dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab dan permainan kartu tebak kata berpasangan dan diskusi.

Dengan demikian, secara keseluruhan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan di setiap siklusnya dan media tebak kata berpasangan ini dapat meningkatkan kinerja guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada materi mengidentifikasi jenis-jenis usaha perekonomian siswa kelas V SDN SDN Sindang I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang.

c. Hasil Belajar Penggunaan Media Kartu Tebak Kata Berpasangan

Dilihat dari hasil belajar siswa, penggunaan media tebak kata berpasangan menunjukkan adanya perubahan perilaku dan tingkat perkembangan mental baik ranah kognitif, afektif maupun psikomotor yang lebih baik dari sebelum dilakukannya penelitian ini. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa penggunaan media tebak kata berpasangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan pengertian hasil belajar yang dikemukakan menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999: 250) “hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru”. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat

perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

PENUTUP

1. Kesimpulan

- a. Media tebak kata berpasangan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat.
- b. Media tebak kata berpasangan meningkatkan hasil belajar siswa, Menyebutkan jenis-jenis usaha dan bentuk perekonomian dalam masyarakat, seperti memberikan contoh dari jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat, menyebutkan bentuk usaha menurut pemiliknya, memberikan contoh usaha yang dikelola sendiri dan kelompok.
- c. Media tebak kata berpasangan dapat mengembangkan kemampuan afektif siswa seperti, menjalin kerjasama dengan teman baik dalam permainan tebak kata maupun dalam diskusi kelompok.

2. Saran

a. Untuk Guru

Berdasarkan pada keberhasilan penggunaan media tebak kata berpasangan pada materi jenis-jenis perekonomian mata pelajaran IPS, maka diharapkan agar media ini dapat dikembangkan dan diterapkan pada materi dan mata pelajaran yang lain dengan mendesain kartu tebak kata berpasangan karena

media ini telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Agar pembelajaran yang dilakukan dapat berlangsung dengan baik dan sesuai tujuan yang hendak dicapai, guru hendaknya memiliki keterampilan yang baik dalam menggunakan media. Media yang tepat serta suasana yang menarik akan mendukung keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Kegiatan penggunaan media kartu tebak kata berpasangan melalui permainan hendaknya disesuaikan dengan situasi, kondisi dan jumlah siswa yang ada di kelas agar tidak ada kendala dalam pembelajaran.

b. Untuk Siswa

Dalam penelitian ini terbukti dengan penggunaan media kartu tebak kata berpasangan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, kinerja siswa, hasil belajar siswa. Maka diharapkan peningkatan ini tidak hanya pada pembelajaran ini saja tetapi dapat diaplikasikan pada pembelajaran lain dan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Untuk Sekolah

Melihat keberhasilan dari pembelajaran dengan menggunakan media kartu tebak kata berpasangan, pihak sekolah hendaknya lebih membuka diri terhadap berbagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan dan sumber daya manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2005). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas, Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD. (2006). *Pedoman Penyusunan KTSP SD*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanifah, Nurdinah. (2009). Classroom Action Research: Improving Teaching Social Studies Quality. *Prosiding Konferensi Pendidikan Dasar Tingkat Internasional 2009*. 228-232.
- Hanifah, Nurdinah. (2010). "Model Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar". *Ragam Model Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Kandar, Endang. (2009). *Taksonomi Bloom*. [online]. Tersedia: <http://endang965.wordpress.com/2009/03/18/taksomoni-bloom/> [20 September 2015].
- Lasmawan, Wayan. (2009). *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. [online]. Tersedia: <http://lasmawan.wordpress.com/2009/03/23/pendidikan-ips-di-sd/> [25 September 2015].
- Moleong, Lexy J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sadirman, Arief S. dkk. (2006). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sapriya. (2008). *Pendidikan IPS*. Bandung: UPI Press.
- Syah, Muhibbin. (2006). *Psikologi Pendidikan: dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syariffauzan. 2011. *Model Pembelajaran Tebak Kata*. <http://syariffauzan.blogspot.com>. (Diakses 2 Oktober 2015).
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukirman, Dadang dan Nana Jumhana. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: UPI Press.
- Wibawa, Basuki dan Farida Mukti. (1992). *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.