



**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS
MELALUI STRATEGI *PEER LESSONS* DENGAN MEDIA PERMAINAN
ULAR TANGGA**

**(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SDN Cikole Kecamatan
Cimalaka Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2017/2018)**

Dena Julianti¹, M.T.Hartono Ikhsan², Avini Martini³

^{1,2,3} STKIP Sebelas April Sumedang

¹dena5704@gmail.com, ³avinimartini84@gmail.com

ABSTRACT

The author carried out this research was motivated by the low activity and student learning outcomes in social studies learning material socio-cultural diversity based on natural appearance. To increase student activity and learning outcomes, teachers need to design a strategy, and effective learning media to improve the learning process. One effort that can be done is to use peer lessons strategies with the snake and ladder game media. This study uses classroom action research method using Hopkins research design, which consists of plan, act, observe, and reflect. The instrument of this study consisted of student learning activeness sheets and evaluation questions. From the results of data analysis obtained, the authors conclude that the use of peer lessons strategies with snake game media can increase student activity and learning outcomes. This can be seen from the percentage of student learning activity in the first cycle 65,70% and in the second cycle increased to 85,20%. While increasing student learning outcomes can be seen from completeness in each cycle. Student learning outcomes in the first cycle reached a percentage of 66,67% or 14 students and in the second cycle reached a percentage of 90,48% or 19 students. Thus, it can be concluded that the implementation of the peer lessons strategy with the snakes and ladders game media succeeded in increasing the activeness and learning outcomes of social studies for fourth grade students of SDN Cikole, Cimalaka District, Sumedang District, 2017/2018 Academic Year.

Keywords: *Activity, Learning Outcomes, Peer Lessons, Ladder Snakes.*

ABSTRAK

Fenomena penurunan moral baru-baru ini telah menjadi perhatian bagi beberapa orang kita. Ini ditandai oleh banyak perilaku tak bermoral yang dilaporkan secara luas oleh televisi nasional. Pendidikan adalah salah satu alat dalam menanamkan moral pada anak-anak. Kedua pendidikan di lingkungan keluarga dan pendidikan formal di sekolah. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mendorong semangat siswa. Namun dalam prakteknya sering belajar PKN hanya mengajarkan pengetahuan saja tanpa lebih menekankan pada aspek sikap dan keterampilan. Pengetahuan itu penting karena pengetahuan akan menjadi dasar untuk bertindak. Tetapi itu tidak cukup untuk menanamkan moral pada siswa. Penguatan diperlukan terutama dalam aspek

sikap dan tentu saja harus dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga karena moral tidak cukup hanya untuk pengetahuan materi tetapi juga kebiasaan berperilaku dalam kehidupan.

Kata kunci: pendidikan moral, kewarganegaraan

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang disusun dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan diberikan mulai dari SD hingga SMA. Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran IPS dianggap oleh sebagian siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami sehingga siswa cenderung merasa bosan, jenuh dan malas untuk mengikuti proses pembelajaran, siswa kurang termotivasi karena menganggap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang luas. Sehingga hal ini akan mempengaruhi kepada keaktifan belajar siswa yang berdampak pula kepada hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran bisa berhasil karena terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan guru. Guru merupakan figur yang memegang peranan penting dalam pembelajaran di kelas. Peran utama guru bukan menjadi penyaji informasi yang hendak dipelajari oleh siswa, melainkan membelajarkan siswa tentang cara mempelajari sesuatu secara efektif.

Penerapan strategi pembelajaran yang tepat, efektif, dan efisien dapat berdampak positif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa diperlukan strategi serta media pembelajaran yang dapat menunjang proses yang positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

Sanjaya (2010: 173-174) mengemukakan bahwa,

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar, oleh sebab itu dalam pemilihan media harus melihat semua komponen dari perencanaan pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, minat, kebutuhan, dan kondisi siswa, efektivitas dan efisien media yang digunakan, pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan, serta bentuk evaluasi termasuk tingkat perkembangan intelektual siswa.

Berdasarkan teori di atas, “Pemakaian media pada proses belajar mengajar digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pembelajaran” (Sanjaya 2010: 173). Siswa akan lebih mudah membangun pemahaman apabila dapat mengomunikasikan gagasannya kepada siswa lain atau guru. Dengan kata lain, membangun pemahaman siswa akan lebih mudah melalui interaksi terhadap lingkungan sosialnya. Interaksi dapat ditingkatkan dengan belajar kelompok maupun diskusi.

Berdasarkan hasil observasi awal kelas IV SDN Cikole menunjukkan bahwa masih rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa, hal ini nampak dalam pembelajaran IPS dari hasil ulangan harian siswa yang kurang mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70, ditunjukkan dengan pencapaian nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 95. Data yang diperoleh dari 21 siswa kelas IV ternyata hanya 10 siswa yang tuntas sedangkan 11 siswa lainnya masih belum tuntas.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru harus menerapkan strategi dan media pembelajaran yang tepat, menarik dan efektif sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa serta hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan strategi pembelajaran *Peer Lessons* (belajar dari teman) dengan menggunakan bantuan media permainan ular tangga. Keunggulan dari pembelajaran ini adalah siswa dapat bekerja sendiri, merangsang kemampuan peserta didik untuk mengajarkan kepada temannya, dan kemampuan untuk menguasai sebuah topik pembelajaran dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dibuatlah rumusan masalah sebagai berikut.

1. Apakah penerapan Strategi *Peer Lessons* dengan media permainan Ular Tangga dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Cikole Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2017/2018?
2. Apakah penerapan Strategi *Peer Lessons* dengan media permainan Ular Tangga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Cikole Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2017/2018?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar IPS siswa melalui Strategi *Peer Lessons* dengan media permainan Ular Tangga pada siswa kelas IV SD Negeri Cikole Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS siswa melalui Strategi *Peer Lessons* dengan media permainan Ular Tangga pada siswa kelas IV SD Negeri Cikole Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2017/2018.

KAJIAN PUSTAKA

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berfikir kritis, dan dapat memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari. Guru dalam mengajar dapat menginovasikan pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran (Martinis, 2007: 77).

Dalam melaksanakan keaktifan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dilakukan dengan menyelesaikan tugas dengan membaca langsung bahan yang aktual, mengamati, dapat juga melakukan sebuah eksperimen. Dengan melakukan kegiatan melalui sebuah diskusi dalam pembelajaran juga merupakan sarana untuk siswa dapat mengembangkan aktivitas siswa. Keaktifan siswa pada proses pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2005: 61) dapat dilihat melalui:

- a. turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya;
- b. terlibat dalam pemecahan masalah;
- c. bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya;
- d. berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah;
- e. melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru;
- f. menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya;
- g. melatih diri dalam memecahkan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Hasil belajar adalah “Kemampuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari” (Sudjana, 2004: 22). Sedangkan menurut Gagne (Suprijono,

2009: 5) bahwa, “Dalam setiap proses akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar seseorang”.

Keberhasilan motivasi dan peningkatan hasil pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut adalah “Keberhasilan guru dalam mengelola kelas, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan siswa itu sendiri” (Sadirman, 2005: 23).

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan pendidikan baik tujuan kurikulum maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar. Menurut Bloom (Poerwanti, dkk, 2008: 65) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik adalah sebagai berikut:

1. ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari lima aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi;
2. ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari tiga aspek, yakni penerimaan jawaban, organisasi, dan internalisasi;
3. ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek dalam ranah psikomotorik, (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perceptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah tersebut, biasanya ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai bahan pengajaran.

IPS merupakan nama salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah dasar. Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir siswa yang bersifat holistik.

Nasution (Isjoni, 2007: 21) mengemukakan bahwa,

Ilmu Pengetahuan Sosial ialah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya. Bahan ajarnya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara.

Selain pendapat di atas, Ischak (Isjoni, 2007: 21) mengemukakan bahwa, “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”. Dengan demikian, IPS akan membantu menumbuhkan sikap aktif pada diri siswa agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata yang terjadi pada masyarakat.

Di Indonesia, tujuan pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar sebagaimana tercantum dalam Kurikulum IPS-SD (Depdiknas, 2006:575), “Agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupannya sehari-hari”.

Isjoni (2007: 43) mengemukakan bahwa, Tujuan umum pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Penekanan diberikan pada konsep-konsep dasar IPS dan keterampilan proses IPS yang mengarah pada inti IPS, yaitu manusia dan masyarakat. Selain itu, konsep-konsep dasar IPS akan membantu anak agar lebih mudah menarik kesimpulan. Membuat generalisasi, dan mengenal gagasan-gagasan kunci atau konsep IPS yang lebih rendah. Karena itu, guru perlu mengaitkan materi IPS dengan konsep-konsep dasar pendidikan IPS sekaligus dengan keterampilan IPS. Untuk melaksanakan program-program IPS dengan baik, guru harus mengetahui benar tujuan pengajaran, pengorganisasian, dan metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar IPS.

Pendidikan IPS harus berfungsi bagi anak dalam mengembangkan berbagai aspek kehidupan di dalam masyarakat. Fungsi dalam pendidikan IPS (Isjoni, 2007: 33-34) meliputi:

- a) *sosialisasi*, membantu anak didik menjadi anggota masyarakat yang berguna dan efektif;
- b) *pengambilan keputusan*, membantu anak didik mengembangkan keterampilan berfikir (*intelektual skill*);
- c) *sikap dan nilai*, membantu anak didik menandai, mengembangkan keterampilan, dan menilai diri sendiri dalam hubungannya dengan kehidupan masyarakat sekitarnya;
- d) *kewargaan negara*, membantu anak didik menjadi warga negara yang baik;

- e) *pengetahuan*, tanggap dan peka terhadap perkembangan pengetahuan dan teknologi, serta dapat mengambil manfaat dari padanya.

Strategi *Peer Lessons* merupakan suatu strategi pembelajaran yang merupakan bagian dari pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan suatu pembelajaran yang mengajak siswa belajar dengan aktif. Ketika siswa belajar dengan aktif, maka siswa dapat mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Penggunaan Strategi *Peer Lessons* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Dwijayanti, E., dan Pathoni, H. (2016: 19) mengemukakan bahwa,

Strategi *Peer Lessons* adalah strategi pembelajaran dimana siswa yang kurang mampu dibantu oleh siswa yang lebih mampu dalam menyerap materi pelajaran. Dimana satu teman membimbing satu teman atau satu teman membimbing beberapa teman dalam kelompok. Dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif Dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *peer lessons* dimana nantinya siswa diharapkan dapat memahami konsep dan materi pelajaran dengan bantuan teman yang lebih mampu dan menguasai materi pelajaran sehingga siswa menjadi lebih mandiri dan aktif.

Selain pendapat di atas, Silberman (2009: 55) mengemukakan bahwa “Strategi *Peer Lessons* merupakan strategi untuk mendukung pengajaran sesama siswa di dalam kelas. Strategi ini menempatkan seluruh tanggung jawab pengajaran kepada seluruh anggota kelas. Dengan demikian, strategi *Peer Lessons* dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Yomesi, dkk (2014: 3) mengemukakan bahwa, Penggunaan strategi *Peer Lessons* dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran IPS, serta melatih siswa untuk berpikir kritis terhadap segala peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar, sehingga siswa mempunyai kepekaan sosial yang tinggi dan dapat memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapinya.

Pada suatu kegiatan pembelajaran, setiap strategi pembelajaran pasti mempunyai langkah-langkah agar mempermudah jalannya proses pembelajaran. Menurut Zaini, dkk (2009: 65-66) strategi pembelajaran *Peer Lessons* diimplementasikan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. guru membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil sebanyak segmen materi yang disampaikan;

2. masing-masing kelompok kecil diberi tugas untuk mempelajari satu topik materi, kemudian mengajarkannya kepada kelompok lain. topik-topik yang diberikan harus saling berhubungan;
3. guru meminta setiap kelompok menyiapkan strategi untuk menyampaikan materi atau hasil diskusi kepada teman-teman sekelas. guru menyarankan kepada siswa untuk tidak menggunakan metode ceramah seperti membaca laporan;
4. guru membuat beberapa saran seperti:
 - a. menggunakan alat bantu visual seperti gambar-gambar;
 - b. menyiapkan media pengajaran yang diperlukan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok;
 - c. menggunakan contoh-contoh relevan dalam menjelaskan materi yang akan dipresentasikan;
 - d. memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk bertanya.
5. guru memberikan waktu yang cukup kepada kelompok untuk berdiskusi;
6. setelah semua kelompok melaksanakan tugas yang diberikan guru, guru memberi kesimpulan dan klasifikasikan sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman peserta didik.

Media pembelajaran digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pembelajaran (Sanjaya, 2010: 173).

Setiap media pembelajaran pasti memiliki fungsi, Sanjaya (2010: 170) mengemukakan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah:

- a. menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu;
- b. memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu;
- c. menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

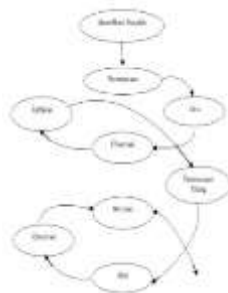
Permainan ular tangga adalah permainan papan yang digunakan oleh anak-anak dan dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan ini dibagi menjadi bentuk kotak-kotak yang memiliki gambar tangga dan ular dan memiliki angka pada setiap kotaknya. Permainan ini menggunakan dadu untuk menentukan berapa jumlah langkah yang harus dilewati pion yang dimainkan oleh siswa (Ulfa, dkk. 2018: 15).

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Hopkins. Model penelitian

tindakan ini berupa model siklus yang dilakukan secara berulang-ulang dan berkelanjutan. Adapun setiap siklus terdiri dari perencanaan (*Plan*), pelaksanaan tindakan (*Act*), observasi (*Observe*), dan refleksi (*Reflect*).

Berikut ini adalah model Spiral yang dikembangkan oleh Hopkins seperti yang digambarkan di bawah ini.



Gambar 1

Model Spiral Hopkins

(Sanjaya, 2016: 54)

Adapun prosedur pelaksanaan tindakan yang ditempuh dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap Perencanaan (Plan)

Tahap perencanaan merupakan tahapan pertama melakukan penelitian. Dalam langkah tersebut peneliti menyusun rencana tindakan dari awal hingga akhir selama kegiatan penelitian di dalam kelas lengkap dengan semua keperluan yang dibutuhkan. Di antaranya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan selama proses pembelajaran, media permainan Ular Tangga berupa 36 kartu pertanyaan yang digunakan untuk mengevaluasi materi pembelajaran yang telah dipelajari, lembar diskusi kelompok yang digunakan untuk mengevaluasi materi yang dipahami siswa selama guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan dikerjakan secara berkelompok, instrumen penelitian berupa lembar observasi keaktifan belajar siswa yang digunakan untuk mengukur keaktifan siswa selama proses pembelajaran serta instrumen tes berupa soal evaluasi yang akan diberikan kepada siswa pada akhir siklus penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (Act)

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan menerapkan rencana penelitian yang sudah disusun sebelumnya. Penelitian dilakukan dalam

bentuk kegiatan proses pembelajaran disertai dengan langkah-langkah yang sistematis. Prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan yaitu dengan menggunakan Strategi Peer Lessons dengan media permainan Ular Tangga.

Langkah-langkah yang terdapat dalam strategi ini yaitu langkah pertama, guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok. Langkah kedua, siswa menyimak materi yang dijelaskan oleh guru. Langkah ketiga, guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Langkah keempat, setiap kelompok diberi lembar diskusi kelompok untuk mengerjakan tugas. Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab semua pertanyaan yang telah guru berikan. Jawaban ditulis di kertas karton yang telah guru sediakan. Setelah diskusi selesai, setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.

Setelah kegiatan diskusi selesai dilaksanakan, selanjutnya guru melakukan evaluasi belajar dengan menggunakan media permainan Ular Tangga. Setelah permainan selesai, guru melakukan evaluasi tertulis mengenai materi yang telah dijelaskan. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dibahas.

3. Tahap Observasi (Observe)

Tahap observasi merupakan kegiatan mengamati keaktifan belajar siswa seperti bertanya, kerjasama, berpendapat, dan ketekunan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi keaktifan belajar siswa.

4. Tahap Refleksi (Reflect)

Tahap refleksi merupakan tahapan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Tahap refleksi terhadap hasil belajar dilakukan dengan mengevaluasi keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan, sedangkan tahap refleksi keaktifan belajar siswa dilakukan untuk memperbaiki proses yang telah dilakukan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada pembelajaran IPS di SD Negeri Cikole Kecamatan Cimalaka tahun pelajaran 2017/ 2018 pada siswa kelas IV. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Cikole Kecamatan Cimalaka yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan.

Tabel 1
Format Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Item
Keaktifan Belajar		1. Siswa berani bertanya pada saat proses tanya jawab berlangsung.	Siswa berani mengajukan pertanyaan mengenai hal-hal yang belum dipahami kepada guru pada saat proses tanya jawab berlangsung.
		2. Siswa berani bertanya pada saat kelompok lain mempresentasikan hasil kerjanya.	Siswa berani bertanya hal-hal yang belum dipahami kepada kelompok yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya pada saat diskusi berlangsung.
	Kerjasama	1. Siswa bekerjasama menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu.	Siswa dapat bekerjasama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan tugas kelompok dengan tepat waktu.
		2. Siswa bekerjasama menjawab semua pertanyaan permainan Ular Tangga.	Siswa dapat bekerjasama dengan kelompoknya dalam menjawab semua pertanyaan pada permainan Ular Tangga.
	Berpendapat	1. Siswa aktif mengungkapkan pendapat pada saat proses tanya jawab.	Siswa aktif mengungkapkan pendapat yang dimilikinya pada saat guru melakukan proses tanya jawab.
		2. Siswa aktif mengungkapkan pendapat pada saat	Siswa aktif mengungkapkan pendapat yang dimilikinya pada saat kelompok lain

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Butir Item
		diskusi kelompok berlangsung.	mempresentasikan hasil kerjanya.
	Ketekunan	1. Siswa berkonsentrasi pada saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran.	1. Siswa tidak mengobrol ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran.
		2. Siswa jujur pada saat menyelesaikan soal evaluasi.	2. Siswa duduk dengan rapi ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.
			Siswa tidak mencontek pada saat menyelesaikan soal evaluasi individu.

Untuk menghitung nilai hasil observasi minat belajar siswa menggunakan rumus menurut Hanifah (2014: 102) sebagai berikut.

$$NP=R/SM \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai persentase yang dicari atau diharapkan.

R : Skor mentah yang diperoleh siswa.

SM : Skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan.

100 : Bilangan tetap.

Hanifah (2014: 80) mengemukakan bahwa, “Persentase pencapaian indikator dikatakan berhasil apabila target keberhasilan yang diharapkan yaitu mencapai $\geq 80\%$ (hampir seluruhnya)”.

Lembar tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa pada aspek kognitif ranah C1 dan C2 adalah tes tertulis berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal dengan penilaian setiap jawaban diberi skor 2 dan soal uraian sebanyak 5 soal dengan penilaian setiap jawaban diberi skor 10. Soal yang dibuat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Untuk menghitung nilai hasil observasi minat belajar siswa menggunakan rumus menurut Hanifah (2014: 102) sebagai berikut.

$$NP=R/SM \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai persentase yang dicari atau diharapkan.

R : Skor mentah yang diperoleh siswa.
SM : Skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan.
100 : Bilangan tetap.

Hasil perhitungan kemudian dianalisis ke dalam tabel 2 dengan interpretasi penilaian individu keaktifan belajar siswa yang menurut Hanifah (2014: 80) sebagai berikut.

Tabel 2
Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar Siswa

No	Rentang Nilai	Kriteria
1	0% - 20%	Sangat Kurang
2	21% - 40%	Kurang
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Baik
5	81% - 100%	Sangat Baik

Hanifah (2014: 80) mengemukakan bahwa, “Persentase pencapaian indikator dikatakan berhasil apabila target keberhasilan yang diharapkan yaitu mencapai $\geq 80\%$ (hampir seluruhnya)”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal Hasil Belajar

Berdasarkan kondisi awal sebelum pelaksanaan penelitian di dapat hasil bahwa dari 21 siswa kelas IV SDN Cikole Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang, hanya terdapat 10 siswa atau 47,62% yang telah berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran keragaman sosial budaya berdasarkan kenampakan alam, sedangkan hampir sebagian siswa yaitu 11 siswa atau 52,38% belum berhasil mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70, dengan nilai rata-rata 76,62.

Hasil Setiap Siklus

Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus I adalah pertama, mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kedua,

mempersiapkan media permainan Ular Tangga beserta 36 kartu pertanyaan yang digunakan untuk mengevaluasi materi pembelajaran yang telah dipelajari. Ketiga, mempersiapkan lembar diskusi kelompok. Keempat, mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi keaktifan belajar siswa serta instrumen tes berupa soal evaluasi.

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan Senin tanggal 30 April 2018. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 x 35 menit, dimulai pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 08.40 WIB. Proses pembelajaran siklus I dilaksanakan dengan mengacu pada desain pembelajaran yang telah disusun dalam proses perencanaan.

Kegiatan observasi atau pengamatan ini dilakukan oleh observer yang dilakukan untuk memperoleh data keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa pada siklus I memperoleh jumlah skor 384 atau mencapai 65,70% dengan kriteria baik.

Pada aspek keaktifan bertanya terdapat dua butir item penilaian dan diperoleh skor 76 atau 60,32% yang termasuk ke dalam kriteria cukup. Pada aspek kerjasama terdapat dua butir item penilaian dan diperoleh skor 77 atau 61,11% yang termasuk dalam kriteria baik. Pada aspek berpendapat terdapat dua butir item penilaian dan diperoleh skor 72 atau 57,14% yang termasuk dalam kriteria cukup. Pada aspek ketekunan terdapat tiga butir item penilaian dan diperoleh skor 159 atau 84,13% yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

Sedangkan untuk hasil belajar siswa, pada siklus I jumlah siswa yang telah mencapai KKM berjumlah 14 siswa atau 66,67%, sedangkan yang belum mencapai KKM berjumlah 7 siswa atau 33,33%, dengan nilai rata-rata siswa 78,14.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, bahwa keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran secara keseluruhan sudah berada pada kriteria baik, namun pada aspek bertanya dan berpendapat masih berada pada kriteria cukup sehingga perlu ditingkatkan kembali. Sementara hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan data awal, namun masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Siswa yang telah mencapai nilai KKM sebanyak 14 siswa atau 66,67% sehingga belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu 80% dari jumlah seluruh siswa.

Sedangkan untuk hasil belajar siswa menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar bila dibandingkan antara data awal dengan siklus

I. Berdasarkan data awal diketahui bahwa siswa yang sudah mencapai KKM yaitu 10 siswa atau 47,62% meningkat pada siklus I menjadi 14 siswa atau 66,67%. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 19,05% dan nilai rata-rata hasil belajar terjadi peningkatan dari 72,62 menjadi 78,14. Dengan demikian dapat disimpulkan telah terjadi peningkatan hasil belajar, akan tetapi hasil belajar tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 80% sehingga diperlukan lagi perbaikan pada siklus selanjutnya.

Refleksi pada siklus I, bahwa pelaksanaan tindakan siklus I secara umum telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan, semua tahapan proses kegiatan sebagian besar telah dilaksanakan. Namun berdasarkan pembelajaran siklus I, ada beberapa kendala yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus I adalah pertama, mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kedua, mempersiapkan media permainan Ular Tangga. Ketiga, mempersiapkan lembar diskusi kelompok. Keempat, mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi keaktifan belajar siswa serta instrumen tes berupa soal evaluasi.

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan Sabtu tanggal 12 Mei 2018. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 x 35 menit, dimulai pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 08.40 WIB. Proses pembelajaran siklus II dilaksanakan dengan mengacu pada desain pembelajaran yang telah disusun dalam proses perencanaan.

Kegiatan observasi atau pengamatan ini dilakukan oleh observer yang dilakukan untuk memperoleh data keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa pada siklus II memperoleh jumlah skor 489 atau mencapai 85,20% dengan kriteria sangat baik.

Pada aspek keaktifan bertanya terdapat dua butir item penilaian dan diperoleh skor 105 atau 83,33% yang termasuk ke dalam kriteria sangat baik. Pada aspek kerjasama terdapat dua butir item penilaian dan diperoleh skor 109 atau 86,51% yang termasuk dalam kriteria sangat baik. Pada aspek berpendapat terdapat dua butir item penilaian dan diperoleh skor 96 atau 76,20% yang termasuk dalam kriteria baik. Pada aspek ketekunan terdapat tiga butir item penilaian dan diperoleh skor 179 atau 94,71% yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

Data di atas menunjukkan bahwa setiap aspek keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dan keaktifan belajar siswa pun sudah optimal di karenakan dari hasil observasi keaktifan belajar siswa sudah memenuhi kriteria keberhasilan dengan target mencapai 80%, sehingga tidak perlu lagi perbaikan.

Sedangkan untuk hasil belajar, pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 19 siswa atau 90,48% dan 2 siswa atau 9,52% belum mencapai KKM, dengan nilai rata-rata 85,76. Dengan demikian, target yang telah ditentukan yaitu 80% tercapai.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, bahwa persentase keaktifan belajar siswa pada semua aspek mengalami peningkatan yang signifikan terutama pada aspek bertanya dan kerjasama dengan rata-rata peningkatan sebesar 20%. Pada aspek bertanya mengalami peningkatan dari 60,32% menjadi 83,33%, artinya siswa sudah berani bertanya pada saat proses tanya jawab dengan guru dan ketika diskusi berlangsung dengan peningkatan poin sebesar 23,01%. Pada aspek kerjasama mengalami peningkatan dari 61,11% menjadi 86,51%, artinya siswa sudah dapat bekerjasama dengan kelompoknya pada saat diskusi berlangsung dengan peningkatan poin sebesar 25,04%. Pada aspek berpendapat mengalami peningkatan dari 57,14% menjadi 76,20%, artinya siswa sudah aktif mengungkapkan pendapat pada saat proses tanya jawab dengan guru dan ketika diskusi berlangsung dengan peningkatan poin sebesar 19,06%. Pada aspek ketekunan mengalami peningkatan dari 84,13% menjadi 94,71%, artinya siswa sudah berkonsentrasi pada saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran dan siswa jujur pada saat menyelesaikan soal evaluasi dengan peningkatan poin sebesar 10,58%.

Sedangkan untuk hasil belajar, memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, siswa yang tuntas berjumlah 14 siswa atau 66,67%, dan pada siklus II, siswa yang tuntas berjumlah 19 siswa atau 90,48%, dengan nilai rata-rata meningkat dari 78,14 menjadi 85,76. Hasil tersebut melebihi target yang ditentukan yaitu 80%, sehingga dapat dikatakan bahwa siklus II sudah berhasil.

Refleksi pada siklus II, bahwa pelaksanaan tindakan kelas siklus II berhasil dan telah memenuhi target keberhasilan secara klasikal yang telah ditentukan, sehingga peneliti sudah tidak perlu melaksanakan siklus selanjutnya.

Tabel 3
Rekapitulasi Persentase Keaktifan Belajar Siswa Siklus I dengan Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Persentase Keaktifan Belajar Siswa Siklus I	Persentase Keaktifan Belajar Siswa Siklus II
1	Bertanya	60,32%	83,33%
2	Kerjasama	61,11%	86,51%
3	Berpendapat	57,14%	76,20%
4	Ketekunan	84,13%	94,71%
	Jumlah	65,70%	85,20%
	Kriteria	Baik	Sangat Baik

Tabel 4
Rekapitulasi Data Awal Hasil Belajar Siswa, Data Hasil Belajar Siswa Siklus I, dan Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Hasil Nilai	Hasil Data Awal	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
1	Jumlah siswa tuntas	47,62% (10 siswa)	66,67% (14 siswa)	90,48% (19 siswa)
2	Jumlah siswa tidak tuntas	52,38% (11 siswa)	33,33% (7 siswa)	9,52% (2 siswa)
3	Rata-rata	72,62	78,14	85,76

PEMBAHASAN

Persentase keaktifan belajar siswa pada semua aspek mengalami peningkatan yang signifikan. Pada aspek bertanya mengalami peningkatan dari 60,32% menjadi 83,33%, pada aspek kerjasama mengalami peningkatan dari 61,11% menjadi 86,51%, pada aspek berpendapat mengalami peningkatan dari 57,14% menjadi 76,20%, dan pada aspek ketekunan mengalami peningkatan dari 84,13% menjadi 94,71%. Dengan demikian, telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa, sehingga target yang telah ditentukan yaitu 80% tercapai.

Hasil belajar siswa, pada data awal jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 10 siswa atau 47,62% dan 11 siswa atau 52,38% belum mencapai KKM. Pada siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 14 siswa atau 66,67% dan 7 siswa atau 33,33% belum mencapai KKM. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM naik menjadi 19 siswa atau 90,48% dan 2 siswa atau 9,52% belum mencapai KKM. Nilai rata-rata meningkat dari data awal 72,62 menjadi 78,14 pada siklus I. Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 5,52%. Nilai rata-rata dari data siklus I 78,14 menjadi 85,76 pada siklus II. Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 7,62%. Dengan demikian, telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa, sehingga target yang telah ditentukan yaitu 80% tercapai.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa persentase keaktifan belajar siswa pada semua aspek mengalami peningkatan yang signifikan. Pada aspek bertanya mengalami peningkatan dari 60,32% menjadi 83,33%, pada aspek kerjasama mengalami peningkatan dari 61,11% menjadi 86,51, pada aspek berpendapat mengalami peningkatan dari 57,14% menjadi 76,20%, dan pada aspek ketekunan mengalami peningkatan dari 84,13% menjadi 94,71%, Dengan demikian, telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa, sehingga target yang telah ditentukan yaitu 80% tercapai. Dengan kata lain, keaktifan belajar IPS siswa setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan strategi peer lessons dengan media permainan ular tangga meningkat.

Peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada data awal jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 10 siswa atau 47,62% dan 11 siswa atau 52,38% belum mencapai KKM. Pada siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 14 siswa atau 66,67% dan 7 siswa atau 33,33% belum

mencapai KKM. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM naik menjadi 19 siswa atau 90,48% dan 2 siswa atau 9,52% belum mencapai KKM. Nilai rata-rata meningkat dari data awal 72,62 menjadi 78,14 pada siklus I. Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 5,52%. Nilai rata-rata dari data siklus I 78,14 menjadi 85,76 pada siklus II. Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 7,62%. Dengan demikian, telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa, sehingga target yang telah ditentukan yaitu 80% tercapai. Saran pada penelitian ini adalah, (1) Strategi Peer Lessons dengan media permainan Ular Tangga dapat menjadi strategi alternatif dalam proses pembelajaran. Tujuannya untuk mengatasi kesulitan siswa pada saat pembelajaran dan memotivasi siswa agar tercipta iklim pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam menerapkan suatu strategi pembelajaran, guru sebaiknya melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran agar siswa dapat memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajari. (2) Selama proses pembelajaran berlangsung, hendaknya siswa dibiasakan untuk berani bertanya tentang materi yang belum dipahaminya dengan baik. Suasana kelas dibuat kondusif agar siswa tidak takut untuk bertanya. Siswa harus diberi kesempatan untuk menyampaikan ide-ide dan pendapatnya di kelas. (3) Dalam proses pembelajaran, hendaknya lebih kreatif untuk menggunakan media pembelajaran agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menjadikan siswa aktif dan senang dalam belajar. (4) Pembelajaran IPS dapat lebih baik dan menyenangkan apabila guru mengoptimalkan penggunaan alat peraga atau media pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS. (5) Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan Strategi Peer Lessons dengan media permainan Ular Tangga diharapkan dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lain pada pokok bahasan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2006). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Isjoni. (2007). *Integrated Learning Pendekatan Pembelajaran IPS di Pendidikan Dasar*. Pekanbaru: Falah Production.
- Martinis, Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Poerwanti, Endang, dkk. (2008). *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

- Sadirman. (2005). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosida.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Silberman, Melvin L. (2009). *Active Learning*. Yogyakarta: YAPPENDIS.
- Sudjana, Nana., dan Rivai, Ahmad. (2005). *Penilaian Hasil Proses Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sudjana. (2004). *Media Pengajaran*. Jakarta: Algensindo.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Praktik PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Zaini, Hisyam, dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.
- Dwijayanti, E., dan Pathoni, H. (2016). "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Peer Lessons untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Suhu dan Kalor Kelas XA di SMAN 8 Kota Jambi. *Jurnal Edufisika*. Vol. 01, (01), 18-21.
- Ulfa, F.M, dkk. (2018). "Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Tema 6 Cita- Citaku melalui Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Ular Tangga Siswa Kelas IV SD Tahun Ajaran 2017/2018". *Kalam Cendekia*. Vol. 06, (2.1), 13-19.

-
- Yomesi, S.A., dkk. (2014). “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas Va dalam Pembelajaran IPS dengan Strategi Peer Lessons di SD Negeri 04 Bariang Rao-Rao”. *Journal Strategy of Peer Lessons*. Vol. 03, (02), 1-11