

## KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN TERHADAP MINAT BELAJAR IPS

### *EFFECTIVENESS OF GAME METHOD TO LEARNING INTEREST OF SOCIAL STUDIES*

Oleh: Dewi Probowati, PGSD/PSD, [probo.wdewi@gmail.com](mailto:probo.wdewi@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar IPS antara kelas yang diajar dengan metode permainan dan metode ceramah, serta membandingkan keefektifan metode permainan dan metode ceramah terhadap minat belajar IPS. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group*. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Muhammadiyah Bayan yang terdiri dari 48 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi serta skala minat untuk *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan minat belajar IPS antara kelas yang diajar dengan metode permainan dan metode ceramah ( $t_{hitung} = 2,187 > t_{tabel} = 2,01$ ). Hasil uji-t pada peningkatan minat belajar siswa juga menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,892 > 2,01$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa metode permainan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: *minat belajar, metode permainan*

#### **Abstract**

*This research aims at knowing the differences between learning interest of social studies of class with the game method and class with the lecturing method, also compare the effectiveness of game method and the lecturing method to learning interest of social studies. This research was a quasi-experimental research with nonequivalent control group design. The subject were 3<sup>rd</sup> grade students of SD Muhammadiyah Bayan consisting of 48 students. Data were collected by observation and interest scale for pre-test and post-test. Data analysis technique using t-test. The results shows that there is significant difference of learning interest of social studies between class with the game method and class with the lecturing method ( $t_{value} = 2,187 > t_{table} = 2,01$ ). T-test results of interest increase also shows that  $t_{value} > t_{table}$  ( $3,892 > 2,01$ ), so it can be concluded that the game method is more effective to improve student's learning interest.*

*Keywords: learning interest, game method*

## **PENDAHULUAN**

Minat belajar siswa merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan demi tercapainya tujuan pendidikan. Minat sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Peserta didik yang memiliki minat belajar dan sikap positif terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran tertentu, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Sebagaimana diungkapkan Dalyono (2005: 56) bahwa minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar untuk mencapai tujuan yang diminati itu.

Minat belajar adalah ketertarikan peserta didik untuk memperhatikan pelajaran yang

diwujudkan melalui aktivitas belajar tanpa paksaan serta menghasilkan perubahan perilaku. Minat dapat tumbuh dengan baik jika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Dalam merancang program dan kegiatan pembelajaran, tentunya guru harus memperhatikan karakteristik siswa.

Siswa merupakan sosok yang membutuhkan bantuan orang lain dalam proses pengembangan dirinya, terutama bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Masa usia SD merupakan masa akhir kanak-kanak yang berkisar antara 6-12 tahun. Dunia siswa SD adalah dunia bermain, sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain.

Permainan memang sangat baik bagi perkembangan kognitif siswa SD. Sebagaimana diungkapkan oleh Vigotsky, permainan adalah setting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif (Santrock, 2002: 273). Hal ini didasarkan pada karakteristik siswa yang sedang suka bermain, yaitu siswa akan lebih suka belajar pada situasi yang menyenangkan.

Salah satu mata pelajaran yang disajikan di SD ialah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan integrasi dari bahan kajian geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, serta sosiologi. Dalam hal ini tentunya IPS memiliki materi yang banyak dan harus dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu dikemas sedemikian rupa dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga hasil yang diharapkan dapat tercapai.

Pada kenyataannya, peneliti menemukan bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan pada mata pelajaran IPS ialah metode ceramah. Kenyataan tersebut menjadi permasalahan karena siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan siswapun kurang berminat untuk belajar.

Kenyataan tersebut juga ditemukan di kelas III SD Muhammadiyah Bayan yang berlokasi di Desa Jono, Kecamatan Bayan, Kabupaten Purworejo. Pada Sabtu, 20 Oktober 2017, dilakukan wawancara dengan narasumber wali kelas 3A dan wali kelas 3B. Berdasarkan wawancara, didapatkan informasi bahwa nilai mata pelajaran IPS siswa sudah cukup baik. Namun, minat siswa terhadap mata pelajaran IPS terlihat masih kurang.

Pada saat wawancara, wali kelas 3A menjelaskan bahwa materi dalam mata pelajaran IPS memang cukup banyak jika dibandingkan dengan materi-materi pada mata pelajaran lain. Hal tersebut menimbulkan kendala seperti siswa mudah bosan dan susah fokus pada saat mengikuti pembelajaran IPS. Wali kelas 3A juga menuturkan bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan pada mata pelajaran IPS ialah metode ceramah dan penugasan, sama halnya dengan wali kelas 3B.

Menurut wali kelas 3B, salah satu kendala dalam mata pelajaran IPS yakni kurangnya media pembelajaran IPS yang tersedia. Selain kendala tersebut, ada siswa yang belum lancar membaca, sedangkan materi pelajaran IPS mengandung banyak bacaan.

Selasa, 21 November 2017, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran IPS di kelas. Observasi dilakukan di kelas 3A dan kelas 3B. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPS, guru masih menggunakan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif. Metode pembelajaran yang sering digunakan guru adalah metode ceramah bervariasi, yang terkadang kurang sesuai dengan materi yang disampaikan. Hal tersebut tentu mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Seperti ditunjukkan oleh siswa kelas 3A, pada saat guru menjelaskan materi "Kerjasama", beberapa siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Mereka cenderung untuk mengobrol dengan temannya, sehingga siswa lainpun ikut terganggu dan sulit berkonsentrasi.

Pada jam pelajaran yang kedua, guru memberikan tugas berupa 5 soal uraian untuk dikerjakan secara individu. Para siswa perempuan segera mengerjakan soal yang diberikan tersebut, meskipun terkadang saling bertanya dengan teman sebangkunya. Namun berbeda dengan siswa laki-laki, mereka justru jalan-jalan untuk mencari jawaban atau sekedar menjahili temannya.

Selain hal-hal tersebut, baik di kelas 3A maupun kelas 3B, beberapa siswa tidak bisa langsung menjawab ketika diberi pertanyaan atau soal oleh guru. Terkadang, siswa perlu ditunjuk terlebih dahulu agar mau berkonsentrasi dan mendengarkan dengan baik pertanyaan yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang tersebut, dapat dikatakan bahwa minat belajar IPS siswa kelas III SD Muhammadiyah Bayan masih kurang. Agar siswa lebih tertarik dengan mata pelajaran IPS, maka guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu karakteristik siswa usia SD seperti yang telah dikemukakan diatas ialah senang bermain. Ditinjau dari karakteristik tersebut, maka metode pembelajaran yang sesuai ialah metode permainan.

Metode permainan adalah cara mengajar dengan atau tanpa menggunakan permainan untuk membuat pembelajaran menjadi mengasyikkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan metode permainan akan membuat siswa belajar dengan suasana, kondisi dan semangat yang berbeda, sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Bennett (2005:46)

yang menyatakan bahwa permainan adalah sesuatu yang memberikan kenikmatan, juga menguatkan minat, keterlibatan, dan motivasi. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mencari tahu keefektifan penerapan metode permainan terhadap peningkatan minat belajar IPS siswa kelas III SD Muhammadiyah Bayan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Bentuk desain eksperimen kuasi ini bukan eksperimen murni, tetapi seolah-olah murni. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Pada desain eksperimen tersebut terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembanding.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Muhammadiyah Bayan yang terdiri dari dua kelas berjumlah 48 siswa, dengan rincian kelas III A 25 siswa dan kelas III B 23 siswa.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Bayan yang berlokasi di Desa Jono, Kecamatan Bayan, Kabupaten Purworejo. Waktu dilaksanakannya penelitian ini yaitu pada semester genap bulan Februari tahun ajaran 2017/2018.

### **Prosedur**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Pada desain eksperimen tersebut terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai

pembandingan. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberi perlakuan berupa metode permainan pada pembelajaran IPS. Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus. Berikut desainnya.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1 = Hasil *pretest* kelas eksperimen

O2 = Hasil *posttest* kelas eksperimen

X = Perlakuan dengan metode permainan

- = Perlakuan dengan metode ceramah

O3 = Hasil *pretest* kelas kontrol

O4 = Hasil *posttest* kelas kontrol

### Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, skala minat dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi minat belajar siswa untuk setiap perlakuan, skala minat untuk *pre-test* dan *post-test*, serta dokumentasi yang berupa RPP dan foto kegiatan siswa selama penelitian. Instrumen skala minat menggunakan pedoman dari pendapat Slameto dan Abdul Hadis tentang ciri-ciri minat belajar yaitu perhatian siswa, perasaan senang, ketertarikan pada pembelajaran, serta partisipasi siswa. Sebelum digunakan, instrumen skala minat ini terlebih dahulu di validasi oleh ahli, kemudian dilakukan uji coba di SD Negeri Jono. Setelah dilakukan kedua validasi tersebut, diperoleh butir pernyataan skala yang valid yakni sejumlah 21 butir.

### Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan analisis deskriptif dan uji hipotesis dengan *independent t-test*. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas sebaran data, dan uji homogenitas varian.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS 23 for windows*. Jika diperoleh harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $df = n-2$ , maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah terhadap minat belajar IPS siswa.

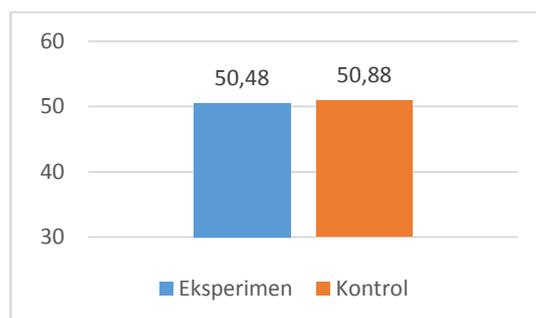
### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan mengadakan *pre-test* untuk kelas kontrol dan eksperimen. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dari kelas kedua kelas tersebut. Berikut rangkuman hasil *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen - Kontrol

Kelas	Rata-rata
Eksperimen	50,48
Kontrol	50,88

Berdasarkan hasil *pre-test* di atas dapat disajikan diagram batang sebagai berikut.

Gambar 1. Diagram Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen - Kontrol

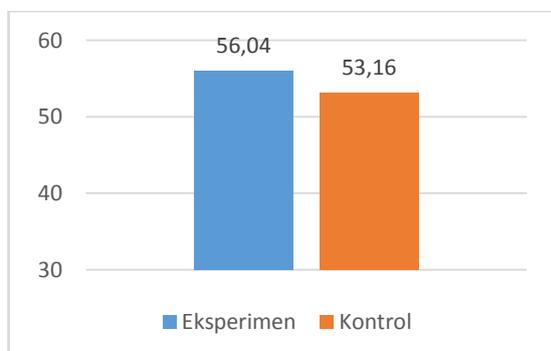
Setelah dilakukan *pre-test*, langkah selanjutnya adalah pemberian perlakuan pada kelas eksperimen. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah dengan menggunakan metode permainan pada pembelajaran IPS. Dalam penelitian ini, ada tiga macam metode permainan yang digunakan, yakni Teka-teki Silang, Lempar Bola, dan Kabar Burung. Sedangkan untuk kelas kontrol tetap dilakukan pembelajaran seperti biasanya atau konvensional.

Prosedur terakhir setelah semua perlakuan selesai yakni pemberian *post-test*. *Post-test* bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan skor pada tiap kelompok, namun peningkatan rata-rata skor lebih terlihat pada kelas eksperimen. Berikut perbandingan hasil *post-test* antara kedua kelas tersebut.

Tabel 3. Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen - Kontrol

Kelas	Rata-rata
Eksperimen	56,04
Kontrol	53,16

Berdasarkan hasil *post-test* di atas dapat disajikan diagram batang sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen - Kontrol

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa minat belajar kelas kontrol dari

*Keefektifan Metode Permainan ... (Dewi Probowati) 2.717* 50,88 menjadi 53,16 dengan selisih 2,28. Sedangkan minat belajar kelompok eksperimen dari 50,48 menjadi 56,04 dengan selisih 5,56.

Untuk memperkuat hasil penelitian bahwa metode permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa, maka dibuktikan dengan uji t. Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut rangkuman hasil uji prasyarat tersebut yang dilakukan dengan bantuan program *SPSS 23 for Windows*.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

No.	Data	Sig <sub>hit</sub>	Sig <sub>min</sub>	Keterangan
1.	<i>Pre-test</i> eksp	0,200	0,05	Distribusi data normal
	<i>Pre-test</i> kontrol	0,077	0,05	Distribusi data normal
2.	<i>Post-test</i> eksp	0,067	0,05	Distribusi data normal
	<i>Post-test</i> kontrol	0,090	0,05	Distribusi data normal

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Data	F <sub>hit</sub>	F <sub>tab</sub>	Ket
<i>Pre-test</i> minat belajar	0,027	4,05	Varian homogen
<i>Post-test</i> minat belajar	3,79	4,05	Varian homogen

Berdasarkan tabel hasil uji prasyarat di atas, diketahui bahwa hasil *pre-test* maupun *post-test* pada kedua kelompok memiliki data yang

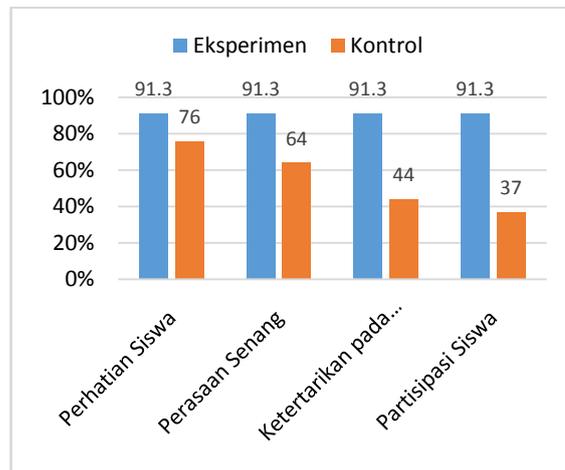
normal dan juga homogen. Dengan demikian, data kedua kelompok tersebut memenuhi persyaratan untuk dilakukan uji-t.

Setelah dilakukan uji t pada skor *post-test* minat belajar, didapatkan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 2,187 dan sig. 0,034. Nilai t tersebut lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,01. Kemudian nilai signifikansi yaitu 0,034 dinyatakan lebih kecil dari 0,05. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar IPS antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

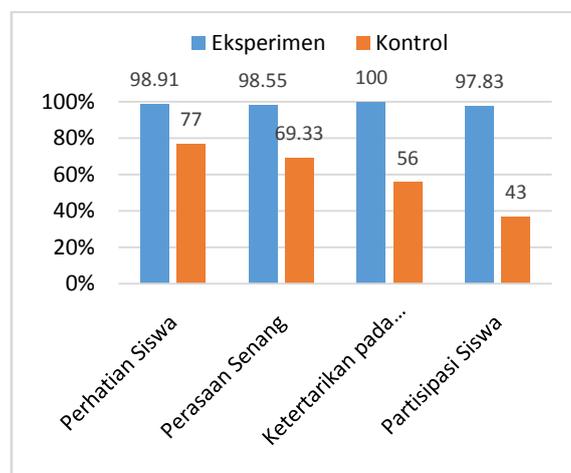
Uji t juga dilakukan pada peningkatan minat belajar siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai t sebesar 3,892 dan sig. 0,000. Nilai  $t_{hitung}$  tersebut lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,01. Kemudian nilai signifikansi yaitu 0,034 dinyatakan lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, metode permainan terbukti lebih efektif untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas III SD Muhammadiyah Bayan daripada metode ceramah.

Data peningkatan minat belajar IPS didukung juga dengan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Aktivitas yang diamati sesuai dengan lembar observasi siswa yang telah disediakan. Terdapat empat indikator minat belajar yang dijabarkan menjadi 13 sub indikator. Observasi ini dilakukan oleh dua orang pengamat pada setiap pertemuan.

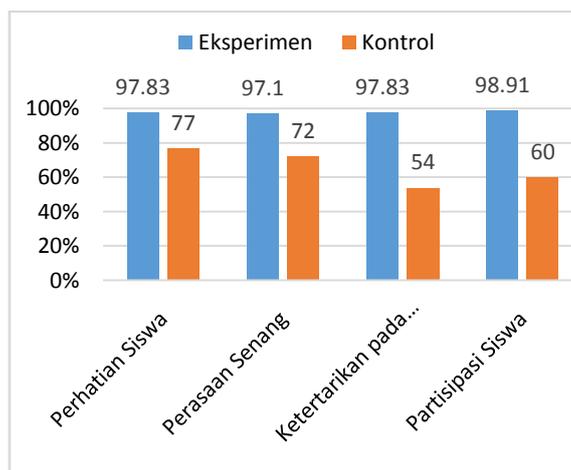
Hasil observasi selama tiga pertemuan tersebut terangkum dalam diagram ketercapaian indikator minat belajar. Berikut ini perbandingan ketercapaian indikator minat belajar pada kedua kelas, sejak pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir.



Gambar 3. Diagram Hasil Observasi Pertemuan Pertama



Gambar 4. Diagram Hasil Observasi Pertemuan Kedua



Gambar 5. Diagram Hasil Observasi Pertemuan Ketiga

Dilihat dari ketercapaian empat indikator minat belajar pada setiap pertemuan, kelas eksperimen selalu mendapatkan persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Sejak pertemuan pertama sampai

pertemuan terakhir, siswa kelas eksperimen selalu memperhatikan penjelasan guru serta melaksanakan instruksi-instruksi yang diberikan.

Kenyataan tersebut menunjukkan adanya salah satu indikator minat belajar yakni perhatian siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2010: 180) bahwa minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan sesuatu yang dipelajarinya secara terus menerus.

Selain dapat menarik perhatian siswa, pembelajaran dengan metode permainan juga dapat membuat siswa merasa senang. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Slameto (2010: 180) tentang salah satu ciri minat, yaitu ada rasa senang pada sesuatu yang diamati. Perasaan senang siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS diwujudkan dengan semangat siswa mengikuti pelajaran dan juga semangat dalam mengerjakan tugas. Selain itu, siswa melakukan permainan dengan ceria. Pada kelas eksperimen, indikator ini meningkat sejak pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir.

Perasaan senang saja tidak cukup membuktikan adanya minat, sehingga diperlukan bukti lain untuk menguatkan bahwa siswa memang berminat. Abdul Hadis (2006: 44) menjelaskan bahwa minat belajar merupakan rasa tertarik yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar. Berkaitan dengan pernyataan tersebut, minat belajar siswa dalam penelitian ini juga dinilai dari ketertarikan pada pembelajaran. Ketertarikan siswa ditunjukkan dengan antusias untuk berdiskusi tentang pelajaran IPS, serta berani bertanya jika kurang paham dengan penjelasan guru. Indikator ini juga mengalami peningkatan sejak pertemuan sampai pertemuan terakhir.

Selama perlakuan, siswa yang belajar menggunakan metode permainan terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dibuktikan dengan adanya peningkatan indikator partisipasi siswa. Melalui metode permainan, siswa menjadi aktif melakukan tanya jawab dengan guru. Siswa juga berani mengungkapkan pendapat, serta mampu menyelesaikan semua tugas dengan tepat waktu. Hal ini sesuai pendapat oleh Abdul Hadis (2006: 44) tentang ciri-ciri minat belajar, salah satunya yakni aktif, kreatif, dan produktif dalam melaksanakan aktivitas dan menyelesaikan tugas-tugas belajar.

Berdasarkan data hasil penelitian penelitian dan pembahasan, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar IPS antara kelas yang diajar menggunakan metode permainan dengan kelas yang menggunakan metode ceramah. Metode permainan juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode ceramah. Kenyataan tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Bennett, dkk (2005: 46) bahwa permainan adalah sesuatu yang memberikan kenikmatan, juga menguatkan minat, keterlibatan, dan motivasi.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar IPS antara kelas yang diajar dengan metode permainan dan metode ceramah. Perbedaan tersebut ditunjukkan dengan rata-rata hasil *post-test* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal tersebut

diperkuat dengan uji-t pada *post-test* minat belajar yang menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 2,187 > t_{tabel} = 2,01$ .

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa metode permainan lebih efektif untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas III SD Muhammadiyah Bayan daripada metode ceramah. Keefektifan ditunjukkan dengan peningkatan minat belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Keefektifan tersebut juga dibuktikan dengan hasil uji-t yang menunjukkan nilai  $t_{hitung} = 3,892 > t_{tabel} = 2,01$ .

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan, maka peneliti mengajukan beberapa saran diantaranya bagi guru, hendaknya metode ceramah tidak mendominasi secara terus-menerus pada setiap pembelajaran. Metode permainan dapat dipakai sebagai salah satu metode pembelajaran, karena dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan dapat menimbulkan minat belajar siswa. Metode permainan ini juga bisa diterapkan pada pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bennett, N., Wood, L. & Rogers, S. (2005). *Mengajar Lewat Permainan*. (Terjemahan Frans Kowa). Jakarta: Grasindo Anggota Ikapi. (Edisi asli diterbitkan tahun 1998 oleh Open University Press).
- Dalyono, M. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadis, A. (2006). *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nisak, R. (2012). *Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.

Santrock, J.W. (2002). *Perkembangan Masa Hidup Jilid 1*. (Terjemahan Juda Damamik & Achmad Chusairi). Jakarta: Erlangga.

Slameto. (2003). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

