

## **PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA DENGAN MENERAPKAN MODEL PERMAINAN PAPAN MEMORI DALAM PEMBELAJARAN IPS**

### ***THE IMPROVEMENT OF STUDENTS ACTIVITIES BY APPLYING THE MEMORY BOARD GAME MODEL IN THE SOCIAL STUDIES LEARNING***

Oleh: Maulana Priyahardanta, PGSD-S1 Universitas Negeri Yogyakarta, [Xapinos@gmail.com](mailto:Xapinos@gmail.com)

#### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS kelas V SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta tahun ajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penerapan model permainan Papan Memori dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V dalam pembelajaran IPS. Pada siklus I rata-rata persentase indikator keaktifan siswa adalah 75,33% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 7,19% menjadi 82,52%. 2) Keunggulan model permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS yaitu siswa lebih aktif dan pembelajaran IPS lebih menyenangkan. 3) Kendala model permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS yaitu siswa belum terbiasa dengan model permainan Papan Memori dan waktu diskusi kurang.

Kata kunci: permainan Papan Memori, keaktifan siswa

#### **Abstract**

*The purpose of this research is to know the application the Memory Board Game model to improve the students activities in Social Studies learning in class V SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta. This type of research was Classroom Action Research. The techniques of data collection were observation, interview and documentation. Data analysis techniques used the qualitative and quantitative descriptive. Research results show: 1) The application of Memory Board Game model can increased the students activities in Social Studies learning of class V. In the first cycle, the average percentage of students activities indication is 75.33% and increase in the second cycle of 7.19% to 82.52%. 2) The advantage of Memory Board Game model are students more active and Social Studies learning more fun. 3) The Constraint of Memory Board Game model in learning the Social Studies are students unfamiliar with the model and less time in discussion session.*

*Keywords: Memory Board Game, students activity*

#### **PENDAHULUAN**

Salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa di setiap Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sapriya (2009: 7) berpendapat bahwa mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran sosial lainnya. Mata pelajaran ini hanya diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlalu menonjolkan aspek disiplin ilmu karena faktor utama yang lebih dipentingkan

adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat menyeluruh.

Mata pelajaran IPS memiliki kekhasan dibandingkan dengan mata pelajaran lain sebagai disiplin ilmu, yakni kajian yang bersifat integratif, interdisipliner, multidimensional bahkan *cross-disipliner*. Karakteristik ini terlihat dari perkembangan IPS sebagai mata pelajaran di sekolah yang cakupan materinya semakin meluas seiring dengan semakin kompleks dan rumitnya permasalahan sosial yang memerlukan kajian

secara terintegrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu pengetahuan alam, teknologi, humaniora, lingkungan bahkan sistem kepercayaan. Dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah disiplin-disiplin ilmu sosial ataupun integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi yang mempelajari masalah-masalah sosial.

Mata pelajaran IPS disekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercantum bahwa tujuan IPS adalah mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya dan memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

Pada umumnya pembelajaran di Sekolah Dasar dilakukan dalam bentuk satu arah yaitu guru lebih banyak ceramah dihadapan siswa dan siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Selama ini guru masih melaksanakan pembelajaran dengan sistem transfer ilmu.

Maksud dari transfer ilmu adalah guru bertugas mentransfer pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa dengan target tersampainya topik-topik yang tertulis dalam kurikulum. Hal ini menyebabkan siswa tidak dapat mengembangkan potensi serta kreatifitas yang dimilikinya karena siswa hanya mendengarkan, kurang aktif, kurang dalam hal pemahaman yang menyebabkan daya berpikirnya menurun. Minimnya metode yang diterapkan dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menyebabkan proses pembelajaran kurang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Suryodiningratan 2 Yogyakarta diketahui bahwa pembelajaran IPS di kelas V masih cenderung menggunakan metode ceramah. Dalam proses pembelajaran, siswa lebih banyak mendengarkan guru menerangkan materi yang akan diajarkan. Setelah mendengarkan materi, siswa akan ditugaskan untuk mencatat hal-hal penting dari materi yang diajarkan. Setelah siswa mencatat materi, maka guru akan memberi soal-soal evaluasi kepada siswa.

Jika diukur dari segi keberhasilan, maka metode yang diterapkan guru ini dapat dikatakan berhasil mencapai tujuan pembelajaran, yaitu siswa mampu mengerjakan soal yang diberikan guru. Akan tetapi apabila dilihat dari segi proses maka kegiatan pembelajaran yang diterapkan guru cenderung monoton. Guru lebih berperan sebagai pusat pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Padahal dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi pusat pembelajaran adalah siswa.

Untuk mengatasi permasalahan diatas

maka perlu diadakan suatu alternatif baru didalam proses pembelajaran IPS. Peneliti memilih model pembelajaran permainan Papan Memori untuk diterapkan sebagai alternatif dari metode-metode sebelumnya. Model ini adalah hasil pengembangan dari metode kooperatif. Model permainan Papan Memori dipilih karena model ini mengkombinasikan metode tradisional dan modern. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mengantisipasi perkembangan jaman yang semakin pesat, terutama di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Model Permainan Papan Memori adalah suatu permainan yang cepat dan mudah untuk membantu siswa memahami mata pelajaran (Paul Ginnis, 2008: 146). Kegiatan ini memerlukan keterlibatan aktif dari otak. Permainan ini membantu siswa untuk memahami suatu istilah atau suatu gambar ketika otak memikirkan sesuatu, kemudian membandingkan versi percobaan dengan versi akurat ketika guru mengulang jawabannya. Model Permainan Papan Memori ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan siswa yang dimaksud bukan hanya sekedar mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Melainkan, keaktifan yang dapat dilihat dari 8 indikator yaitu *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *motor activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*.

Peneliti memfokuskan penelitian pada keaktifan siswa kelas V SD Suryodiningratan 2

Yogyakarta. Hal ini dilatarbelakangi oleh rata-rata tingkat keaktifan kelas V yang masih sangat rendah. Berdasarkan hasil observasi ketika pembelajaran IPS berlangsung, siswa hanya aktif dalam mendengarkan, mencatat materi dan sesekali menjawab pertanyaan yang disampaikan guru. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran, guru cenderung lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti menawarkan sebuah solusi untuk meningkatkan keaktifan siswa menggunakan model permainan Papan Memori.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Ciri utama dari penelitian tindakan kelas adalah memperbaiki pelaksanaan praktik pendidikan, khususnya dalam pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian tindakan kolaboratif, penelitian tindakan kolaboratif merupakan upaya bersama dari berbagai pihak untuk mewujudkan perbaikan yang diinginkan. Upaya perbaikan proses dan hasil pembelajaran tidak dapat dilakukan sendiri oleh peneliti, tetapi harus berkolaborasi dengan guru. Dalam hal ini guru bertindak sebagai pelaksana tindakan (pengajar) dan peneliti bertindak sebagai observer serta perancang tindakan.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dalam kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2 Tahun Ajaran 2015/2016 yang beralamat di Jalan Pugeran 21 Suryodiningratan Mantrijeron, Yogyakarta 55141. SD Negeri Suryodiningratan 2 dipimpin oleh

seorang kepala sekolah, beliau bernama ibu Sri Wahyuni S.Pd. Pada penelitian ini, peneliti memilih kelas V dengan jumlah keseluruhan siswa yaitu 15 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan sebagai subjek penelitian. Proses pembelajaran dilaksanakan oleh seorang guru kelas V, beliau bernama Sri Sundari, S.Pd. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2015/2016, yaitu pada bulan Februari-Maret 2016. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 22, 26, dan 29 Februari sedangkan siklus II pada tanggal 4, 14 dan 18 Maret 2016.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2, Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 15 siswa, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Dipilihnya siswa kelas V sebagai subjek penelitian ini karena keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta masih rendah. Adapun objek dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1. Pratindakan (Pra Siklus)**

Pada tahap ini, sebelumnya peneliti melakukan observasi awal dan diskusi terlebih dahulu dengan guru kelas untuk mengetahui permasalahan apa yang terdapat dalam proses pembelajaran. Dapat

disimpulkan permasalahan yang terdapat di lapangan pada penelitian ini adalah masih rendahnya aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Selanjutnya bersama dengan guru kelas, peneliti mencoba menganalisa terkait dengan masalah pembelajaran tersebut, yaitu dengan menganalisa masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil analisa tersebut, maka dapat diketahui permasalahan siswa yang paling terlihat adalah tingkat keaktifannya yang tergolong masih rendah, sehingga permasalahan ini perlu ditindaklanjuti melalui penerapan model Permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

#### **2. Siklus I**

##### **a. Rencana Tindakan**

Setelah permasalahan yang terjadi dapat diketahui dengan jelas, selanjutnya peneliti bersama guru menyusun rencana mengenai tindakan apa yang sebaiknya akan dilakukan untuk dapat memperbaiki dan meningkatkan keaktifan belajar IPS siswa sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Peneliti terlebih dahulu menentukan alternatif tindakan yang akan dilakukan agar dapat mengatasi masalah yang terdapat pada pembelajaran IPS. Solusi yang akan diberikan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Permainan Papan Memori. Kemudian peneliti melakukan kegiatan persiapan yaitu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terkait langkah-langkah pembelajaran metode

permainan Papan Memori pada siklus I. Terakhir, peneliti menyiapkan instrumen penelitian.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan ini guru sebagai pelaksana tindakan melaksanakan tindakan berdasarkan perencanaan yang telah dibuat dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran dan sekaligus sebagai upaya untuk meningkatkan aktifitas belajar IPS siswa, sedangkan peneliti hanya sebagai pengamat. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disiapkan oleh peneliti sebelumnya.

c. Observasi

Tahap observasi ini dilakukan oleh peneliti pada saat tindakan sedang dilaksanakan oleh guru. Observasi merupakan kegiatan mengamati pelaksanaan atau proses tindakan, pengaruh tindakan, situasi tempat tindakan dilakukan dan kendala yang terdapat dalam pelaksanaan tindakan. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, dan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu berupa lembar observasi.

d. Refleksi

Tahap refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan setelah melaksanakan tindakan. Pada tahap ini peneliti dan guru menganalisis seberapa jauh tindakan yang telah dilakukan dapat menghasilkan perubahan. Kolaborasi yang dilakukan oleh

peneliti bersama dengan guru memberikan peranan penting dalam memutuskan seberapa jauh tindakan telah membawa perubahan dan mendiskusikan mengenai hal-hal yang dirasa masih perlu untuk diperbaiki atau dirasa cukup. Dengan adanya catatan harian dan hasil observasi, Apabila masih terdapat kekurangan atau kelemahan yang terjadi akibat tindakan yang telah dilakukan pada siklus I, maka peneliti dan guru mengatasinya dengan membuat perencanaan dan perbaikan dari kekurangan-kekurangan pada siklus I pada siklus selanjutnya. Sehingga tujuan dari penelitian ini dapat tercapai.

2. Siklus II

Siklus II harus dilaksanakan apabila siklus I belum dapat memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Tahapan alur pada siklus II yaitu hampir sama dengan tahapan pada alur siklus I. Letak perbedaannya antara siklus II dengan siklus I adalah pada siklus II sudah ada perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I dan setiap tahapan dalam siklus II disusun secara lebih matang dengan memperhatikan hasil refleksi dari siklus I.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tindakan kelas tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai

berikut.

### 1. Observasi

Observasi merupakan model pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian melalui melihat, mendengar, dan merasakan. Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Penelitian ini menggunakan jenis observasi partisipasi yang berarti peneliti ikut terlibat dalam penelitian.

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa. Dalam penelitian ini hal-hal yang diobservasi adalah kegiatan-kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran IPS berlangsung dan untuk mengetahui suasana kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran permainan Papan Memori apakah dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

### 2. Wawancara

Sebagai alat penilaian, wawancara dapat digunakan untuk menilai hasil dan proses belajar (Nana Sudjana, 2005: 68). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara langsung guna pengumpulan dan penguatan data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan

terhadap siswa kelas V untuk mendapatkan informasi atau pendapat mengenai pembelajaran IPS dengan metode permainan Papan Memori. Wawancara berpedoman pada lembar pedoman wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Selain bentuk tertulis, dokumen dalam penelitian ini peneliti juga mengambil data proses pembelajaran dalam bentuk foto untuk menunjang kelengkapan data yang dibutuhkan.

### 4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan. Sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan, maka instrumen yang dipakai dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, lembar wawancara dan dokumentasi yang berupa foto-foto pelaksanaan penelitian.

## **Teknik Analisis Data**

Dalam analisis data peneliti menggunakan lembar observasi sebagai data utama untuk mengamati keaktifan siswa selama pembelajaran IPS. Observasi dilakukan untuk mengontrol pelaksanaan pembelajaran guru dan menilai keaktifan siswa selama pembelajaran. Menurut Sugiyono (2009: 144) penilaian dihitung dengan cara menghitung presentase jumlah siswa yang melakukan kegiatan sesuai indikator keaktifan

dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil data penelitian diuraikan berdasarkan siklus-siklus tindakan pembelajaran. Hasil data tersebut disesuaikan dengan masalah penelitian mencakup proses pembelajaran dan keaktifan siswa selama pembelajaran.

### Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus 1 telah dikenai tindakan berupa penerapan Model Permainan Papan Memori untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek	Persentase (%)	KKM
1	<i>Visual Activities</i>	80,89 %	≥ 75%
2	<i>Oral activities</i>	68 %	
3	<i>Listening activities</i>	75,33 %	
4	<i>Writing activities</i>	78 %	
5	<i>Mental activities</i>	73,33 %	
6	<i>Emotional activities</i>	76,64 %	
Rata-rata			75,33 %

Berdasarkan tabel, dapat diketahui bahwa pada siklus I rata-rata persentase indikator keaktifan belajar siswa sudah melebihi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu  $\geq 75$ .

Adapun persentase tiap indikator keaktifan belajar siswa pada siklus I yaitu *visual activities* - memperhatikan penjelasan guru dan mengamati gambar-gambar adalah 80,89 %, *oral activities* - bertanya dan menyatakan pendapat adalah 68 %, *listening activities* - mendengarkan guru ketika menyampaikan materi dan saat teman presentasi adalah 75,33 %, *writing activities* - siswa mencatat materi dan hasil diskusi 78 %, *mental activities* - memecahkan masalah dan memberikan kesimpulan adalah 73,33 %, dan *emotional activities* - berani tampil presentasi 76,64 %. Rata-rata dari enam keaktifan yang diteliti adalah 75,33%.

### Hasil Penelitian Siklus II

Pada siklus II telah mengalami perbaikan dari kekurangan pada siklus sebelumnya. Hasil keaktifan siswa pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

Indik	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Indikator Keberhasilan
<i>Visual activities</i>	80,89 %	84,63 %	3,74 %	≥ 75%
<i>Oral activities</i>	68 %	76,67 %	8,67 %	
<i>Listening activities</i>	75,33 %	80,97 %	5,64 %	
<i>Writing activities</i>	78%	85,67 %	7,67 %	
<i>Mental activities</i>	73,33 %	82,33 %	9 %	
<i>Emotional activities</i>	76,64 %	84,82 %	8,18 %	
<b>Rata-rata</b>	<b>75,33 %</b>	<b>82,52 %</b>	<b>7,19 %</b>	

Tabel 3. Peningkatan Keaktifan Siswa

No	Aspek	Persentase (%)	KKM
1	<i>Visual Activities</i>	84,63 %	≥ 75%
2	<i>Oral activities</i>	76,67 %	
3	<i>Listening activities</i>	80,97 %	
4	<i>Writing activities</i>	85,67 %	
5	<i>Mental activities</i>	82,33 %	
6	<i>Emotional activities</i>	84,82 %	
Rata-rata			82,52%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus II rata-rata persentase indikator keaktifan belajar siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu  $\geq 75\%$ . Persentase indikator keaktifan belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 7,19 % dan mencapai 82,52 %. Adapun persentase tiap indikator keaktifan belajar pada siklus II yaitu *visual activities* - memperhatikan penjelasan guru 84,63 %, *oral activities* - bertanya dan berpendapat 76,67 %, *listening activities* - mendengarkan teman presentasi 80,97 %, *writing activities* - mencatat materi dan hasil diskusi 85,67 %, *mental activities* - siswa memecahkan masalah 82,33 %, dan *emotional activities* - berani tampil presentasi 84,82 %.

### Pembahasan

Dari hasil kegiatan pembelajaran IPS menggunakan model Permainan Papan Memori selama dua siklus, diperoleh temuan hasil tindakan sebagai berikut.

#### 1. Penerapan Model permainan Papan Memori

untuk Meningkatkan Keaktifan belajar Kelas V di SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta dalam Pembelajaran IPS

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reserch*). Kelas yang dipilih sebagai objek pelaksanaan tindakan adalah kelas V dengan jumlah siswa 15 orang. Kelas V dipilih berdasarkan pertimbangan dan diskusi antara guru IPS dan peneliti. Penelitian ini dilakukan dalam upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar melalui model permainan Papan Memori pada siswa kelas V SD N Suryodiningratan 2 Yogyakarta. Selain itu juga untuk mengetahui kendala dan kelebihan pada saat menerapkan model permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS.

Data yang diperoleh dalam penelitian berdasarkan hasil observasi selama 6 kali pertemuan yang berlangsung dari tanggal 22 Februari 2016 sampai 18 Maret 2016. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas berlangsung sebanyak dua siklus. Data observasi keaktifan diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa serta lembar pengamatan kegiatan pembelajaran.

Pada siklus I penerapan model permainan Papan Memori berjalan lancar. Guru membuka pembelajaran dengan salam, apersepsi dan tujuan pembelajaran. Guru memberikan materi pengantar dan menjelaskan langkah-langkah model permainan Papan Memori. Guru menerapkan model permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS sesuai skenario pembelajaran. Guru menarik kesimpulan pada akhir kegiatan pembelajaran kemudian melakukan evaluasi di

akhir siklus.

Berdasarkan observasi pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar mencapai 75,33 %. Deskripsi keadaan siswa ketika mengikuti pembelajaran IPS yaitu pada pertemuan pertama, siswa masih belum paham dengan model Permainan Papan Memori yang diterapkan jadi rencana kegiatan pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena banyak waktu yang terbuang dalam kegiatan diskusi, terutama saat pembagian kelompok.

Kemudian pada pertemuan kedua, kegiatan yang dilakukan adalah melanjutkan rencana kegiatan pada pertemuan pertama yang belum selesai. Jadi pada pertemuan kedua, siswa melanjutkan diskusi kelompok dan mempresentasikan hasil diskusi mereka. Dalam pertemuan kedua ini, siswa masih bingung karena mereka jarang mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.

Selanjutnya pada pertemuan ketiga, jalannya kegiatan sudah berlangsung sesuai dengan rencana. Meskipun masih ada siswa yang tidak mengindahkan perintah dari guru saat Permainan Papan Memori, namun secara umum siswa sudah mulai mencoba untuk beradaptasi dengan model pembelajaran ini.

Perubahan dan perbaikan pada siklus II antara lain guru aktif membangun motivasi untuk aktif bertanya, pembagian kelompok direncanakan dengan baik, guru memperjelas langkah-langkah model permainan Papan Memori, pemberian waktu yang lebih lama

untuk mendiskusikan gambar-gambar permainan Papan Memori.

Pada siklus II penerapan model permainan Papan Memori berjalan lebih dari siklus I. Keaktifan siswa pada siklus II mencapai 82,52 %. Deskripsi keaktifan siswa pada siklus II yaitu pada pertemuan pertama, kegiatan sudah berjalan sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan karena pembagian kelompok diskusi sudah ditentukan guru sebelumnya. Pembagian kelompok ini ditentukan oleh guru agar pada setiap kelompok terjadi pemerataan. Siswa juga sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran ini.

Pada pertemuan kedua, siswa semakin terbiasa dengan model pembelajaran Permainan Papan Memori terutama pada saat sesi diskusi. Pembagian kelompok yang merata membuat semua siswa berusaha terlibat dalam diskusi dengan kelompoknya. Hanya saja, pada saat presentasi siswa masih agak canggung dalam mempresentasikan hasil diskusinya.

Selanjutnya pada pertemuan ketiga, pembelajaran berjalan dengan baik. Keaktifan siswa juga sudah terlihat mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang berani bertanya pada saat guru menerangkan materi pembuka dan pada saat teman yang lain presentasi di depan kelas.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model

permainan Papan Memori dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V SD Suryodiningratan 2 Yogyakarta dalam pembelajaran IPS. Pada siklus I persentase keaktifan siswa adalah 75,33 % dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 7,42 % menjadi 82,52 %. Kendala-kendala yang dihadapi dalam penggunaan model permainan Papan Memori yaitu siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyesuaikan diri pada saat pembelajaran dengan model permainan Papan Memori. Pada siklus I guru belum sepenuhnya mampu mengelola kelas sehingga keadaan kelas menjadi ramai saat pembagian kelompok dan diskusi kelompok. Adapun solusi yang diambil oleh guru dan peneliti untuk mengatasi kendala-kendala tersebut yaitu guru lebih optimal menjelaskan proses pembelajaran IPS dengan model permainan Papan Memori dan mengelola kelas agar suasana kelas lebih terkontrol. Keunggulan dalam penerapan model permainan Papan Memori dalam pembelajaran IPS yaitu pembelajaran IPS lebih bermakna dan menyenangkan karena terjalin kerjasama yang erat antar siswa dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas. Siswa menjadi semangat dan lebih aktif baik dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat atau bertukar informasi. Penerapan model permainan Papan Memori juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS.

### **Saran**

Setelah terbukti bahwa penggunaan model permainan Papan Memori dapat meningkatkan keaktifan siswa, maka dapat

dikemukakan saran untuk pihak guru supaya bersikap kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan tidak menjenuhkan. Pembelajaran melalui model permainan Papan Memori dapat diterapkan oleh guru IPS atau guru mata pelajaran lainnya sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan belajar siswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ginnis, Paul. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pembelajaran di Kelas*. (Alih bahasa: Wasi Dewanto). Jakarta: Indeks.
- Nana Sudjana. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.