

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI STRATEGI  
PEMBELAJARAN BERMAIN JAWABAN MURID DI  
KELAS V SD INPRES BANGKALA III  
KECAMATAN MANGGALA  
KOTA MAKASSAR**

**R. Supardi <sup>1)</sup> Muh. Khaedar<sup>2)</sup> dan Drs. Syamsul Alam, M.Si <sup>3)</sup>**

<sup>1</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Mega Rezky Makassar. Jln. Antang Raya No.43 Makassar  
[rsupardinatsir@gmail.com](mailto:rsupardinatsir@gmail.com), [khaedar.muh32@gmail.com](mailto:khaedar.muh32@gmail.com) dan [s.alamraja58@gmail.com](mailto:s.alamraja58@gmail.com)

**ABSTRAK**

Peningkatan hasil belajar IPS melalui strategi pembelajaran bermain jawaban murid di kelas V SD Inpres Bangkala III Kecamatan Manggala Kota Makassar. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS melalui Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban Murid Di Kelas V SD INPRES BANGKALA III Kecamatan Manggala Kota Makassar. Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian tindakan kelas (classroom action research). Metode yang digunakan adalah Pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas bersiklus terdiri dari dua siklus, setiap siklus diberi perlakuan sebanyak tiga kali pertemuan, dengan subjek dalam penelitian ini yaitu 31 Murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar murid adalah 61,8 berada pada kategori kurang. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar murid adalah 80 berada pada kategori baik. Ketuntasan belajar murid meningkat setelah diberikan pembelajaran dengan Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban. Hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban dapat meningkatkan hasil belajar IPS Kelas V SD INPRES BANGKALA III Kecamatan Manggala Kota Makassar.

**Kata Kunci** : Strategi Bermain Jawaban dan Hasil Belajar IPS

## PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Nasional (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003) mengartikan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan Pendidikan Nasional dan Kurikulum yang sudah dipaparkan di atas maka pembelajaran yang harus dilakukan di sekolah yaitu membentuk murid yang mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka dari itu pembelajaran harus efektif dan efisien agar murid dapat menerima asumsi yang diberikan oleh guru, karena di mana guru sekarang ini hanya sebagai fasilitator yang harus berperan aktif dalam proses pembelajaran yaitu Murid. Tapi dilihat dari realita sekarang pembelajaran hanya sekedar menyampaikan materi dan murid menerimanya hanya sekedar menjelaskan tidak melibatkan murid dalam proses belajar mengajar. Seperti dalam mata pelajaran IPS di SD harus dirancang untuk mengembangkan kemampuan murid agar menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dalam Kurikulum 2013 (K13) Tercantum bahwa salah satu tujuan pengajaran IPS

di SD adalah memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

Hal ini terungkap berdasarkan pra penelitian yang dilakukan calon peneliti saat di SD Inpres Bangkala III Kecamatan Manggala Kota Makassar pada 15 November 2019 sesuai dengan hasil pengamatan sendiri. Diperoleh hasil bahwa dalam pembelajaran IPS, hasilnya masih rendah dan belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 7,0. Karena di mana guru hanya membelajarkan murid dengan cara menerangkan materi pelajaran, bahkan mendikte materi pelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran sehingga proses interaksi cenderung satu arah. Hal ini dapat dilihat dari data hasil ulangan tengah semester murid pada mata pelajaran IPS semester ganjil yang menunjukkan bahwa sebagian besar murid belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu dari 31 murid hanya 13 (43%) murid yang tuntas, sedangkan 18 (57%) murid tidak tuntas dalam belajar, sehingga calon peneliti menyimpulkan bahwa strategi yang cocok digunakan adalah strategi bermain jawaban.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai murid setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku murid akibat belajar. Perubahan ini diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu

akibat proses belajar tidaklah tunggal, setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri Murid, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar sering kali diasumsikan sebagai cermin kualitas suatu sekolah. Dengan hasil belajar yang diperoleh, guru akan mengetahui apakah metode yang digunakan sudah tepat atau belum. Jika sebagian besar murid memperoleh angka jelek pada penelitian yang diadakan, mungkin hal ini disebabkan oleh pendekatan/metode yang digunakan kurang tepat. Apabila demikian halnya, maka guru harus mencari metode dalam mengajar” (Arikunto, 2007: 6).

Ilmu sosial merupakan interaksi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu sosial adalah ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat (Susanto, 2014:6).

Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi murid 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 sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program

pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

Strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu, strategi yang berarti ilmu perang. Berdasarkan pengertian ini maka strategi dapat dikatakan suatu seni merancang operasi di dalam peperangan. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa strategi adalah ilmu dan seni menggunakan semua sumber daya (bangsa-bangsa) untuk melaksanakan kebijaksanaan tertentu dalam perang dan damai.

Kata “pembelajaran” adalah terjemahan dari “instruction”, yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diasumsikan dapat mempermudah murid mempelajari segala sesuatu lewat berbagai macam media sehingga mendorong terjadinya perubahan dalam proses belajar mengajar.

Strategi bermain jawaban adalah strategi untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenal sampai apa yang diketahui, dan dari apa yang tidak diperbuat sampai mampu melakukan (Suryasiwa, 2011: 23).

Strategi bermain jawaban merupakan suatu permainan yang dapat melibatkan semua murid dari awal sampai akhir. Dalam permainan ini mereka ditantang untuk mencari jawaban yang benar dan sekaligus bergantung pada faktor keberuntungan. Murid dituntut untuk mencari jawaban dari tiap pertanyaan yang disediakan oleh guru baik pada materi yang sudah dipelajari atau yang akan dipelajari.

Suryasiwa (2011) ketika menerapkan strategi pembelajaran bermain jawaban, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru dan semua dilakukan dengan cara yang menggembarakan hatinya. Tidak hanya pengetahuan tentang dunia yang ada dalam pikiran anak yang terekspresikan lewat bermain, akan tetapi juga hal-hal yang dia rasakan, ketakutan dan kegembiraannya.

#### **METODE PENELITIAN**

Menurut Rully Indrawan (2014) Pendekatan kualitatif adalah suatu penelitian ilmiah, yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks sosial secara alamiah dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh data hasil observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Di mana calon peneliti bekerjasama dengan kepala sekolah atau guru kelas. Tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas khususnya pada kelas V SD Inpres Bangkala III Kecamatan Manggala Kota Makassar. Tindakan dalam penelitian ini berupa penerapan strategi bermain jawaban dengan tujuan untuk meningkatkan hasil

belajar IPS murid kelas V. Dalam kegiatan ini semua yang tergabung dalam penelitian ini terlibat secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

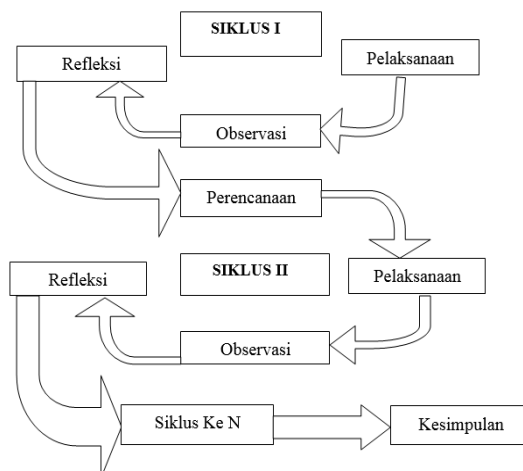
Adapun yang menjadi fokus dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah: 1. Strategi bermain jawaban adalah suatu permainan yang dapat melibatkan semua murid aktif sehingga proses belajar mengajar dapat terjalin dengan baik antara murid dengan guru begitupun sebaliknya. 2. Pembelajaran IPS adalah mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dan berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologi serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi murid dan kehidupannya. 3. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai murid setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Inpres Bangkala III Kecamatan Manggala Kota Makassar. Lokasi penelitian ini ditetapkan berdasarkan pertimbangan: (1). Masih banyak murid kelas V di sekolah ini yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran IPS. (2). Di sekolah ini belum ada yang melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan strategi bermain jawaban, (3). Memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di sekolah ini. (4). Sekolah ini letaknya strategis dan mudah dijangkau, (5). Adanya dukungan dari

Kepala Sekolah dan Guru terhadap pelaksanaan penelitian ini.

Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas V SD Inpres Bangkala III Kecamatan Manggala Kota Makassar yang terdiri dari 31 Murid. Dengan jumlah murid laki-laki 20 orang dan 11 orang perempuan yang terdaftar pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2019.

Desain penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model tindakan menurut Kemmis dan Taggart yaitu rancangan penelitian berdaur ulang (siklus) yang mencakup: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan tindakan (3) tahap observasi dan (4) tahap refleksi. Adapun skema dari model penelitian ini, yaitu sebagai berikut:



Bagan 3.1 Skema Alur Penelitian Tindakan Kelas (Ridwan Abdul Sani 2017)

Data yang dikumpulkan disetiap siklus akan dianalisis menggunakan Mixed Methods atau metode kombinasi antara kualitatif dan kuantitatif. Menurut Creswell (2014: 9) dengan menggunakan kualitatif dan kuantitatif secara kombinasi akan dapat memperoleh pemahaman paling baik, sehingga diperoleh data yang

lebih komprehensif, valid, reliabel dan obyektif.

### Tingkat rata-rata keberhasilan

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan

$X$  = nilai rata-rata

$\sum X$  = total nilai yang diperoleh murid

$\sum N$  = jumlah Murid

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah 75% dari seluruh murid memperoleh nilai > 70 atau jumlah murid yang belajar tuntas meningkat. Hal tersebut berdasarkan KKM yang ditetapkan di SD Inpres Bangkala III untuk mata pelajaran IPS.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dilaksanakan di SD Inpres Bangkala III Kecamatan Manggala Kota Makassar terletak di Jl. Amd Tamangapa Raya. SD INPRES BANGKALA III saat ini memiliki 11 ruang diantaranya terdiri dari 6 ruangan belajar, 1 ruangan kepala sekolah, 1 ruangan guru, 1 ruangan perpustakaan, dan 2 WC. Jumlah murid keseluruhan yakni 315 orang dan guru 16 orang ditambah dengan kepala sekolah. Subjek dalam penelitian ini adalah murid kelas V SD Inpres Bangkala III yang berjumlah 31 orang terdiri dari 20 laki-laki dan 11 perempuan. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPS melalui strategi pembelajaran bermain jawaban di kelas V.

Sebelum melaksanakan penelitian di Kelas V SD Inpres Bangkala III Kecamatan Manggala Kota Makassar terlebih dahulu peneliti menyelesaikan pensuratan maka dari itu pada tanggal 21 Juli 2019 peneliti membawa surat izin meneliti untuk diperlihatkan kepada kepala sekolah sebelum melanjutkan penelitian di sekolah tersebut. Setelah mendapat izin dari kepala sekolah untuk meneliti maka penelitian dimulai pada tanggal 25 Juli 2019 untuk melakukan penelitian Siklus I dimana dalam siklus I ini membahas tentang perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Perencanaan pembelajaran disusun dan dikembangkan oleh peneliti dan guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS. Peneliti dan guru terlebih dahulu menyamakan persepsi tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan diajarkan dan jadwal tindakan. Adapun KD untuk tiap pertemuan yaitu perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila pancasila dan kondisi geografis negara Indonesia dan peta Indonesia, KD tersebut tercakup dalam lingkup pembahasan IPS untuk kelas V semester I Kurikulum 2013 (K13).

Perencanaan yang dilakukan pada siklus I, yaitu, 1). Membuat Silabus, 2). Membuat RPP, 3). Membuat Lembar Kerja Murid(LKS), 4). Membuat soal evaluasi (tes), 4). Membuat lembar observasi guru dan Murid, 5). Membuat lembar teks wawancara. Tindakan siklus I akan dilaksanakan dalam tiga pertemuan, yaitu pertemuan ke-1, pertemuan ke-2, dan pertemuan ke-3.

Siklus I pertemuan ke-1 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 26 Juli 2019, pada pukul 13.00-17.00 WITA. Adapun materi pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan ke-1 adalah tema 1: Organ gerak hewan dan manusia, sub tema 2: Manusia dan lingkungan, pembelajaran 4 dengan materi kenampakan alam dan kenampakan alam buatan, kondisi geografis pulau besar di Indonesia dan kondisi iklim di Indonesia. Siklus I pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Agustus 2019 pada pukul 07.15-13.00 WITA. Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan ke-2 adalah tema 2: Udara bersih bagi kesehatan, sub tema 2: Pentingnya udara bersih bagi pernapasan, pembelajaran 3 dengan materi jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok. Siklus I pertemuan ke-3 dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Agustus 2019 pada pukul 07.15-1300 WITA. Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan ke-3 adalah tema 2: Udara bersih bagi kesehatan, sub tema 2: Pentingnya udara bersih bagi pernapasan, pembelajaran 4 dengan materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat.

Pada kegiatan inti Siklus I Pertemuan ke-1 guru menjelaskan materi pelajaran, guru mengaktifkan murid dengan membagikan pertanyaan yang berupa lembar kerja murid(LKS) kepada setiap kelompok. Kemudian setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan

yang diberikan guru, setiap kelompok mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada., setiap perwakilan kelompok membacakan jawaban sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak, kemudian guru memberikan klarifikasi jawaban.

Pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Rabu 15 Agustus 2019 pada pukul 07.15-13.00 WITA di kelas V SD Inpres Bangkala III pada sub pokok bahasan yakni tema 2 pembelajaran 3 dengan materi Jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri dan kelompok. materi tersebut diambil di buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Proses pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran bermain jawaban adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru adalah sebagai berikut:

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi pelajaran, guru mengaktifkan murid dengan membagikan pertanyaan yang berupa lembar kerja murid (LKS) kepada setiap kelompok. Kemudian setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru, setiap kelompok mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada., setiap perwakilan kelompok membacakan jawaban sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak, kemudian guru memberikan klarifikasi jawaban.

Pertemuan ke-3 dilaksanakan pada hari Kamis 16 Agustus 2019 pada pukul 07.15-13.00 WITA di kelas V SD Inpres Bangkala III pada sub pokok bahasan

yakni tema 2 pembelajaran 4 dengan materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Tingkat Kesejahteraan Masyarakat. materi tersebut diambil di buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Proses pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran bermain jawaban adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru adalah sebagai berikut:

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi pelajaran, guru mengaktifkan murid dengan membagikan pertanyaan yang berupa lembar kerja murid (LKS) kepada setiap kelompok. Kemudian setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru, setiap kelompok mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada., setiap perwakilan kelompok membacakan jawaban sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak, kemudian guru memberikan klarifikasi jawaban. Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman murid tentang materi yang diberikan guru melakukan evaluasi yang dimana setiap murid mengerjakan evaluasi soal murid kemudian mengumpulkan lembar jawabannya.

Gambaran persentase keberhasilan belajar murid kelas V SD Inpres Bangkala III Kecamatan Manggala Kota Makassar, dimana sebesar 6% atau 2 dari 31 murid termasuk dalam kategori Baik dan 23% atau 7 dari 31 murid termasuk dalam kategori cukup, 52% atau 16 dari 31 murid yang termasuk dalam kategori kurang dan 19% atau 6 dari 31

murid yang termasuk dalam kategori sangat kurang maka perlu remedial karena mereka belum mencapai keberhasilan individual. Hal ini menunjukkan belum tercapainya indikator keberhasilan yakni murid belum mencapai 85% yang memperoleh nilai 70. Serta masih terdapat murid yang melakukan kegiatan lain pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung karena sebelumnya murid telah terbiasa pasif dalam menerima materi pengajaran. Selain itu masih terdapat murid yang tidak mengumpulkan tugas dan murid yang masih perlu bimbingan dalam mengerjakan soal latihan. Maka perlu dilanjutkan pada siklus II dengan memperhatikan aspek-aspek di atas.

Berdasarkan hasil tes pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 61,8 yang berada pada kategori cukup. Dari segi ketuntasan belajar, terdapat 22 murid yang tidak mencapai ketuntasan dalam mengerjakan soal evaluasi, murid masih kurang memperhatikan pelajaran yang diajarkan oleh guru. Setelah diterapkan siklus I, terdapat 19% berada pada kategori sangat kurang, 52% berada pada kategori rendah, 23% berada pada kategori cukup, 6% pada kategori baik dan 0% pada kategori sangat baik. Hal ini terjadi karena apabila peneliti memberikan pertanyaan dengan menerapkan strategi bermain jawaban murid masih kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu murid masih ragu dan malu untuk tampil di depan kelas.

Hasil yang diperoleh murid pada siklus I dikategorikan masih di bawah standar ketuntasan belajar karena belum

mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni 85% yang memperoleh nilai  $\geq 70$ . Sehingga peneliti merasa perlu mengadakan tindakan siklus II sebagai perbaikan dari siklus I.

Hasil observasi, evaluasi, dan refleksi pelaksanaan tindakan siklus I belum mencapai target indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti sehingga peneliti ingin melanjutkan tindakan pada siklus II. Kelemahan dan kekurangan yang ada pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II, begitupun keberhasilan-keberhasilan pada siklus I akan dipertahankan dan ditingkatkan di siklus II.

Pada kegiatan inti Siklus I Pertemuan ke-1 guru menjelaskan materi pelajaran, guru mengaktifkan murid dengan membagikan pertanyaan yang berupa lembar kerja murid (LKS) kepada setiap kelompok. Kemudian setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru, setiap kelompok mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada, setiap perwakilan kelompok membacakan jawaban sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak, kemudian guru memberikan klarifikasi jawaban.

Pada kegiatan inti pertemuan ke-2 guru menjelaskan materi pelajaran, guru mengaktifkan murid dengan membagikan pertanyaan yang berupa lembar kerja murid (LKS) kepada setiap kelompok. Kemudian setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru. Setiap kelompok



mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru, setiap kelompok mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada., setiap perwakilan kelompok membacakan jawaban sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak, kemudian guru memberikan klarifikasi jawaban.

Pada kegiatan inti pertemuan ke-3 guru menjelaskan materi pelajaran, guru mengaktifkan murid dengan membagikan pertanyaan yang berupa lembar kerja murid (LKS) kepada setiap kelompok. Kemudian setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru, setiap kelompok mencari kira-kira di kotak mana jawaban tersebut berada., setiap perwakilan kelompok membacakan jawaban sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak, kemudian guru memberikan klarifikasi jawaban. Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman murid tentang materi yang diberikan guru melakukan evaluasi yang dimana setiap murid mengerjakan evaluasi soal murid kemudian mengumpulkan lembar jawabannya.

Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres Bangkala III Kecamatan Manggala Kota Makassar yang diajar melalui penerapan strategi pembelajaran bermain jawaban. Pada siklus I sebesar 61,8 dan siklus II sebesar 80. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS murid yang diajar melalui penerapan strategi pembelajaran bermain

jawaban mengalami peningkatan nilai dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I peneliti lebih mendorong murid untuk mencintai pelajarannya terlebih dahulu, selama kegiatan pembelajaran berlangsung murid yang sebelumnya menanggapi pelajaran dengan pasif, mulai ada kemauan untuk mengikuti pelajaran dengan aktif. Hal ini disebabkan adanya tugas yang diberikan pada setiap akhir pertemuan sampai pada akhir siklus I. Akibatnya hasil belajar murid mencapai skor rata-rata 61,8 dan jika dimasukkan ke dalam kategori berada pada kategori kurang (K).

Setelah diadakan refleksi kegiatan pada siklus I, maka dilakukan beberapa perbaikan kegiatan yang dianggap perlu, salah satunya memperbanyak kesempatan kepada murid untuk menjawab pertanyaan dan berpendapat. Hal ini dilakukan untuk membangkitkan semangat belajar murid sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid pada siklus II.

Pada siklus II, terlihat bahwa kemauan murid untuk belajar mengalami peningkatan, dimana murid yang dulunya pasif menjawab pertanyaan yang ditanyakan peneliti, kini sudah mulai berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan. Murid juga sudah percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya dan menjelaskan serta memaparkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Setelah diberikan tes akhir siklus II, skor rata-rata yang dicapai adalah 80 dan jika dimasukkan ke dalam kategori sudah berada pada kategori baik (B) dibandingkan dengan akhir siklus I.

Sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran bermain jawaban pada kelas V SD Inpres Bangkala III Kecamatan Manggala Kota Makassar mengalami peningkatan dan Setelah melihat hasil penelitian yang telah dianalisis dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres Bangkala III Kecamatan Manggala Kota Makassar dalam pembelajaran IPS telah mengalami peningkatan.

Secara umum dapat dikatakan bahwa siklus ini murid sudah mulai menampakkan sikap positif terhadap mata pelajaran IPS. Sejalan dengan Suryasiwa (2011) mengemukakan bahwa menerapkan strategi pembelajaran bermain jawaban murid berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya selain itu murid juga bisa mendapatkan pengetahuan baru dan mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki dengan cara belajar sambil bermain sehingga semua murid aktif dalam proses belajar mengajar.

Selain di dukung dari pendapat di atas penelitian ini di dukung dari penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Budi Setyawan dengan judul penerapan strategi bermain jawaban dapat meningkatkan hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres Bangkala III. Dari hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan menggunakan strategi bermain jawaban dapat meningkatkan hasil belajar Murid.

Asumsi peneliti yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran bermain jawaban pada proses

pembelajaran di SD khususnya di kelas V dapat meningkatkan hasil belajar Murid.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban hasil belajar murid terhadap mata pelajaran IPS SD Inpres Bangkala III Kecamatan Manggala Kota Makassar meningkat.

Hal ini dapat dilihat dari presentase keberhasilan belajar Murid, pada tindakan siklus I hasil belajar murid memperoleh nilai rata-rata 61,8 dan indikator keberhasilan hanya mencapai 29% sedangkan tindakan siklus II nilai rata-rata murid 80 dan indikator keberhasilan mencapai 87%. Sehingga hasil belajar IPS murid kelas V SD Inpres Bangkala III Kecamatan Manggala Kota Makassar mulai dari tindakan siklus I sampai tindakan siklus II meningkat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Aksara
- Indrawan, Rully. 2014. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Refika Aditama
- Karimah, Inayatul. 2013. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Murid Kelas V Melalui Strategi Bermain Jawaban Dalam Pembelajaran IPS. Pokok Bahasan Perjuangan Melawan Penjajah Di SDN Pancakarya*. Jember: FIP Jember

- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif. Bandung: Alfabeta
- Suryasiwa. 2011. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pres
- Susanto. 2014. Metodologi Pembelajaran IPS. Yogyakarta: Pustaka Pelajar