

**IMPLEMENTASI PERMAINAN “SIAPA SAYA” DALAM
PEMBELAJARAN TERARAH UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PESERTA DIDIK
KELAS IV SDN 002 RINDING BERAU**

Barkah Mulyani

(Guru SD Negeri 002 Rinding Berau)

e-mail : barkahmulyani34@gmail.com

ABSTRAK

Ada kecenderungan bahwa pembelajaran yang disertai permainan akan mampu mengatasi kejenuhan dalam belajar. Permainan yang dimaksud adalah permainan yang mampu meningkatkan kerjasama, berpikir cepat, meningkatkan daya khayal dan lain sebagainya. Hal ini yang menjadi landasan pemikiran dalam penelitian ini, yakni bagaimanakah dampak permainan “Siapa Saya” dalam pembelajaran terarah terhadap penguasaan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ?

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan revisi. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 002 Rinding Berau. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu, siklus I (65,63%), siklus II (75,00)

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa permainan “Siapa Saya” dalam Pembelajaran Terarah berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Peserta didik SDN 002 Rinding Berau, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Permainan ‘Siapa Saya’, Pembelajaran Terarah

**IMPLEMENTATION OF ‘WHO AM I’ GAME IN DIRECTED
LEARNING TO IMPROVE SOCIAL SCIENCES UNDERSTANDING OF
STUDENTS AT SD NEGERI 002 RINDING BERAU**

ABSTRACT

There is a tendency that learning accompanied by games will be able to overcome boredom in learning. The game in question is a game that is able to increase cooperation, think quickly, increase imagination and so on. This is the basis for thinking in this study, namely how is the impact of the "Who Am I" game in directed learning on the mastery of Social Science lessons?

This research uses action research as much as 2 cycles. Each cycle consists of four stages, namely: design, activities and observations, reflection, and revision. The target of this research is the fourth grade students of SD Negeri 002 Rinding Berau. The data obtained in the form of formative test results, observation sheets of teaching and learning activities. From the results of the analysis, it was found that the learning achievement of students increased from cycle I to cycle II, namely, cycle I (65.63%), cycle II (75.00)

The conclusion of this study is that the game "Who Am I" in Directed Learning has a positive effect on the learning motivation of students at SD Negeri 002 Rinding Berau, and this learning model can be used as an alternative for social studies learning.

Keywords: 'Who Am I' Game, Focused Learning

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seperti yang kita ketahui bersama, bahwa dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran diperlukan konsentrasi agar peserta didik mampu memfokuskan perhatian saat guru menerangkan materi di depan kelas. Namun berdasarkan pengalaman pribadi penulis, peserta didik hanya mampu memfokuskan perhatian tidak lebih dari 15 menit saja. Hal ini membuktikan bahwa variasi dalam pembelajaran sangat diperlukan, variasi dalam penggunaan model maupun media pembelajaran diperlukan untuk memberikan pengalaman dan nuansa pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana menyenangkan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pemberian permainan juga dapat dilakukan untuk menambah suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan dinamis.

Roestiyah (2018) menegaskan bahwa seorang guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar. Dengan demikian, metode mengajar adalah stategi pengajaran sebagai alat untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Setiap akan mengajar, guru perlu membuat persiapan mengajar dalam rangka melaksanakan sebagian dari rencana bulanan dan rencana tahunan. Dalam persiapan itu sudah terkandung tentang, tujuan mengajar, pokok yang akan diajarkan, metode mengajar, bahan pelajaran, alat peraga dan teknik evaluasi yang digunakan. Karena itu setiap guru harus memahami benar tentang tujuan mengajar, secara khusus memilih dan menentukan metode mengajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, cara memilih, menentukan dan menggunakan alat peraga, cara membuat tes dan menggunakannya, dan pengetahuan tentang alat-alat evaluasi.

Di sisi lain, Metode Pembelajaran Bermain perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Dalam membelajarkan bermain kepada peserta didik, apabila pendidik lebih mendominasi pembelajaran maka pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan peserta didik (peserta didik) merasa jenuh dan tersiksa.

B. Pembelajaran Terarah

Secara sederhana, pembelajaran dapat dimaknai sebagai upaya mendapatkan pengetahuan melalui cara sistematis yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik melalui serangkaian implementasi model, strategi, metode pembelajaran yang mampu mengakomodasi bakat dan minat peserta didik, serta menghasilkan perubahan kearah yang lebih baik. Pembelajaran merupakan

proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Sependapat dengan pernyataan tersebut Soekamto (2018) mengemukakan bahwa belajar adalah proses pengelolaan lingkungan seseorang dengan sengaja dilakukan sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu pula. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisik, tetapi perubahan dalam kebiasaan, kecakapan, bertambah pengetahuan, berkembang daya pikir, sikap dan lain-lain.

Metode pengajaran terarah merupakan selingan yang mengasyikan di sela-sela cara pengajaran biasa. Cara ini memungkinkan guru untuk mengetahui apa yang telah diketahui dan dipahami oleh peserta didik sebelum memaparkan apa yang guru ajarkan. Metode ini sangat berguna dalam mengajarkan konsep-konsep abstrak.

Anwar (2020) mengemukakan beberapa prosedur pelaksanaan pembelajaran terarah ini antara lain sebagai berikut :

1. Guru mengajukan pertanyaan atau serangkaian pertanyaan yang menjajaki pemikiran peserta didik dan pengetahuan yang mereka miliki. Gunakan pertanyaan yang memiliki beberapa kemungkinan jawaban, semisal “Bagaimana kamu menjelaskan seberapa cantik atau tampannya seseorang?”
2. Guru memberikan waktu yang cukup kepada bagi peserta didik dalam pasangan atau kelompok untuk membahas jawaban mereka.
3. Guru memerintahkan peserta didik untuk kembali ke tempat masing-masing dan catatlah pendapat mereka. Jika memungkinkan, seleksi jawaban mereka menjadi beberapa kategori terpisah yang terkait dengan kategori atau konsep yang berbeda semisal “kemampuan membuat mesin” pada kategori kecerdasan kinestetika-tubuh.
4. Guru menyajikan poin-poin pembelajaran utama yang ingin anda ajarkan. Perintahkan peserta didik untuk menjelaskan kesesuaian jawaban mereka dengan poin-poin ini. Catatlah gagasan yang memberi informasi tambahan bagi poin pembelajaran.

Di samping itu, perlu diberikan variasi-variasi antara lain sebagai berikut :

1. Guru hendaknya tidak memilah-milah jawaban peserta didik menjadi daftar yang terpisah. Sebagai gantinya, buatlah satu daftar panjang dan perintahkan mereka untuk mengkategorikan gagasan mereka terlebih dahulu sebelum guru membandingkannya dengan konsep yang ada di pikiran anda.
2. Guru hendaknya memulai pelajaran dengan tanpa kategori yang sudah ada di benak guru. Cermati bagaimana peserta didik dan guru secara bersama-sama bisa memilah-milah gagasan mereka menjadi kategori yang berguna.

C. Permainan “SIAPA SAYA:”

Model pembelajaran memanfaatkan game pendidikan digunakan dengan tujuan agar pembelajaran di kelas berlangsung dinamis dan menyenangkan, peserta didik lebih bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar. Dengan menerapkan model ini, diharapkan pembelajaran tidak lagi berpusat pada pendidik tetapi berpusat pada peserta didik. Agar tujuan

pembelajaran dapat tercapai secara optimal, maka pendidik “perlu menyiapkan model pembelajaran yang cocok” dengan pendekatan “game”. Pendidik juga perlu menyiapkan media belajar berbentuk game interaktif berbasis TIK yang menyenangkan bagi peserta didik untuk memainkannya serta mempelajari materinya. Metode pembelajaran bermain mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nur (2020), semua metode pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan. Struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pada metode pembelajaran bermain berbeda dengan struktur tugas, struktur tujuan serta struktur penghargaan metode pembelajaran yang lain. Tujuan metode pembelajaran bermain ini adalah hasil belajar akademik peserta didik meningkat dan peserta didik dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.

Permainan siapa saya, merupakan salah satu jenis permainan yang didaopsi dari salah satu tayangan acara sebuah televise swasta nasional. Langkah-langkah permainan ini antara lain sebagai berikut :

1. Guru mempersiapkan tulisan pada selembar kertas, tulisan ini bisa berisi profesi yang memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran IPS, misalnya pelaku pasar, pedagang, pembeli, makelar dan lain sebagainya.
2. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok
3. Guru menjelaskan aturan permainan
4. Guru meminta salah satu peserta didik mewakili kelompok untuk maju
5. Guru menempelkan potongan kertas yang berisi profesi, misalnya PEDAGANG, lalu meminta peserta didik di kelompok yang sama untuk mengajukan pertanyaan yang mengarah pada profesi tersebut,
6. Peserta didik yang ditunjuk ke depan hanya boleh menjawab dengan jawaban pendek “YA” atau “TIDAK”.
7. Guru mencatat durasi waktu yang diperlukan untuk menebak profesi, dan memberikan batasan waktu berapa lama untuk masing-masing kelompok saat bermain.
8. Kelompok yang mampu menjawab/menebak dalam waktu tercepat dinobatkan sebagai pemenang
9. Guru memberikan apresiasi dan evaluasi

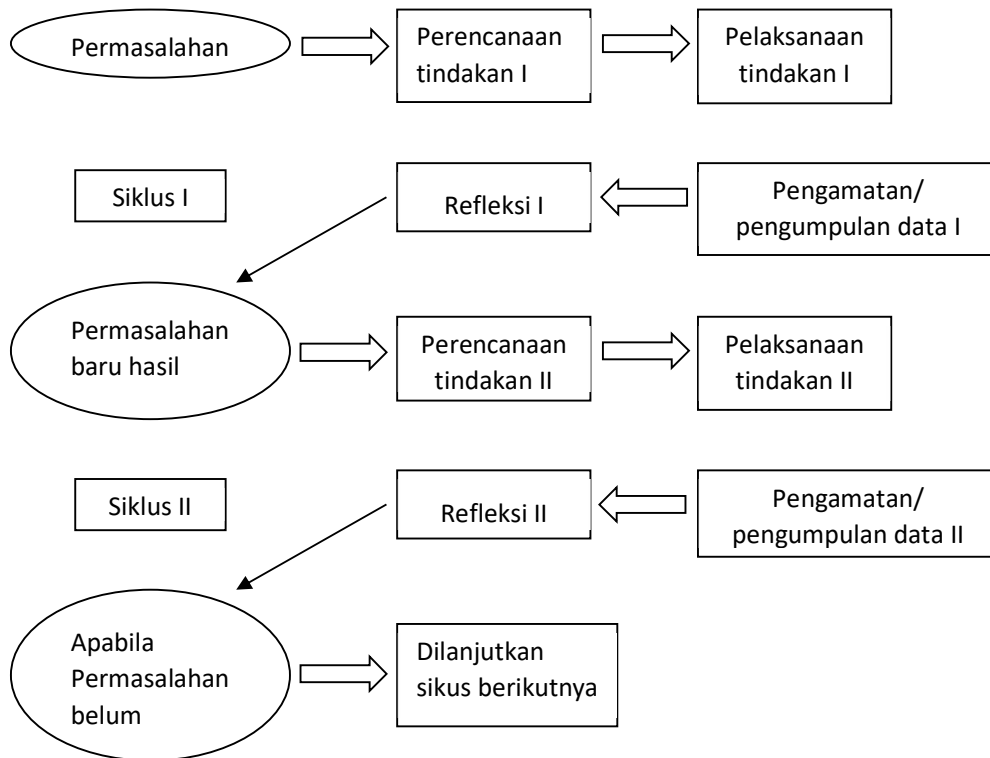
II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Arikunto (2017) menegaskan bahwa ada 4 macam bentuk penelitian tindakan, yaitu: (1) penelitian tindakan guru sebagai peneliti, (2) penelitian tindakan kolaboratif, (3) penelitian tindakan simultan terintegratif, dan (4) penelitian tindakan sosial eksperimental.

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk penelitian tindakan kolaboratif, di mana peneliti bekerja sama dengan kepala sekolah dan guru kelas.

Tujuan utama penelitian tindakan kelas ialah untuk meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas. Dalam kegiatan ini, semua yang tergabung dalam penelitian ini terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kehadiran pihak lain dalam penelitian ini peranannya tidak dominan dan sangat kecil.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart dalam Arikunto (2017) menegaskan bahwa rancangan penelitian ini berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus/putaran. Observasi dibagi dalam dua putaran, yaitu putaran 1, 2, dimana masing putaran dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama) dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes formatif di akhir masing putaran.

A. Setting dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 002 Rinding Berau Semester Genap Tahun Pelajaran 2022-2023 bertempat di SDN 002 Rinding Berau dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Sedangkan secara prosedur penelitian, kegiatan ini dilaksanakan melalui 5 tahap, yaitu, (1) tahap perencanaan, (2) tahap persiapan, dan (3) tahap pelaksanaan, (4) tahap pengolahan data, dan (5) penyusunan Laporan.



Gambar 1. Suasana Pembelajaran dengan Game Pendidikan

III. Hasil dan Pembahasan

Data penelitian yang diperoleh adalah data observasi berupa pengamatan pengelolaan belajar aktif dan pengamatan aktivitas peserta didik dan guru pada akhir pembelajaran, dan data tes formatif peserta didik pada setiap siklus. Data lembar observasi diambil dari dua pengamatan yaitu data pengamatan pengelolaan pembelajaran metode pengajaran terarah yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pengajaran terarah dalam meningkatkan prestasi, dan Data tes formatif untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah diterapkan belajar aktif.

A. Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, LKS 1, soal tes formatif 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

2. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2022 di Kelas IV dengan jumlah peserta didik 32 orang. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengamat dengan dibantu oleh kepala sekolah Dasar Negeri 002 Rinding Berau, Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi tes formatif I, Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. **Pengelolaan Pembelajaran Pada Siklus I**

No	Aspek yang diamati	Penilaian		Rata-rata
		P1	P2	
I	Pengamatan KBM			
	A. Pendahuluan			
	1. Memotivasi peserta didik	2	2	2
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	2	2	2
	B. Kegiatan Inti			
	1. Mendiskusikan langkah-langkah kegiatan bersama peserta didik	3	3	3
	2. Membimbing peserta didik melakukan kegiatan	3	3	3
	3. Membimbing peserta didik mendiskusikan hasil kegiatan dalam kelompok	3	3	3
	4. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempresentasikan hasil kegiatan belajar mengajar	3	3	3
	5. Membimbing peserta didik merumuskan kesimpulan/menemukan konsep	3	3	3
	C. Penutup			
1. Membimbing peserta didik membuat rangkuman	3 3	3 3	3 3	
2. Memberikan evaluasi				
II	Pengelolaan Waktu	2	2	2
III	Antusiasme Kelas			
	1. Peserta didik Antusias	2	2	2
	2. Guru Antusias	3	3	3
Jumlah		32	32	32

Keterangan Nilai

1 = Tidak Baik, 2 = Cukup Baik, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas aspek-aspek yang mendapatkan kriteria kurang baik adalah memotivasi peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, pengelolaan waktu, dan peserta didik antusias. Keempat aspek yang mendapat penilaian kurang baik di atas, merupakan suatu kelemahan yang terjadi pada siklus I. Dan akan dijadikan bahan kajian untuk refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus II.

Hasil observasi berikutnya adalah aktivitas guru dan peserta didik seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Aktivitas Guru Dan Peserta didik Pada Siklus I

No	Aktivitas Guru yang diamati	Persentase
1	Menyampaikan tujuan	5,0
2	Memotivasi peserta didik/merumuskan masalah	8,3
3	Mengkaitkan dengan pelajaran berikutnya	8,3
4	Menyampaikan materi/langkah-langkah/strategi	6,7
5	Menjelaskan materi yang sulit	13,3
6	Membimbing dan mengamati peserta didik dalam menemukan konsep	21,7
7	Meminta peserta didik menyajikan dan mendiskusikan hasil kegiatan	10,0
8	Memberikan umpan balik	18,3
9	Membimbing peserta didik merangkum pelajaran	8,3
No	Aktivitas Peserta didik yang diamati	Persentase
1	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru	22,5
2	Membaca buku peserta didik	11,5
3	Bekerja dengan sesama anggota kelompok	18,7
4	Diskusi antar peserta didik/antara peserta didik dengan guru	14,4
5	Menyajikan hasil pembelajaran	2,9
6	Mengajukan/menanggapi pertanyaan/ide	5,2
7	Menulis yang relevan dengan KBM	8,9
8	Merangkum pembelajaran	6,9
9	Mengerjakan tes evaluasi	8,9

Berdasarkan tabel 2 aktivitas guru yang paling dominan pada siklus I adalah membimbing dan mengamati peserta didik dalam menemukan konsep yaitu 21,7%. Aktivitas lain yang persentasenya cukup besar adalah memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dan menjelaskan materi yang sulit yaitu masing-masing sebesar 18,3% dan 13,3%. Sedangkan aktivitas peserta didik yang paling dominan adalah mengerjakan/memperhatikan penjelasan guru yaitu 22,5%. Aktivitas lain yang persentasenya cukup besar adalah bekerja dengan sesama anggota kelompok, diskusi antar peserta didik/antara peserta didik dengan guru, dan membaca buku yaitu masing-masing 18,7% 14,4 dan 11,5%. Pada siklus I kegiatan belajar mengajar dengan metode pengajaran terarah sudah dilaksanakan dengan baik, walaupun peran guru masih cukup dominan, karena model tersebut masih dirasakan baru oleh peserta didik.

Berikut ini rekapitulasi hasil tes formatif peserta didik seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Peserta didik Pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	68,75
2	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	21
3	Persentase ketuntasan belajar	65,63

Dari tabel 3, di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode belajar aktif model pengajaran terarah diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik adalah 68,75 dan ketuntasan belajar mencapai 65,63% atau ada 21 peserta didik dari 32 peserta didik sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 65,63% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena peserta didik masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan belajar aktif model pengajaran terarah.

3. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

- a. Guru kurang baik dalam memotivasi peserta didik dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran
- b. Guru kurang baik dalam pengelolaan waktu
- c. Peserta didik kurang begitu antusias selama pembelajaran berlangsung.

4. Revisi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

- a. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi peserta didik dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana peserta didik diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan.
- b. Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu.
- c. Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi peserta didik sehingga peserta didik bisa lebih antusias.

B. Siklus II

1. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, LKS, 2, soal tes formatif 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

2. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2022 dengan jumlah peserta didik 32 orang. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengamat dengan dibantu oleh kepala sekolah SDN 002 Rinding Berau, sedangkan yang bertindak sebagai pengajar adalah guru kelas SDN 002 Rinding Berau. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam

proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 3. **Pengelolaan Pembelajaran Pada Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Penilaian		Rata-rata
		P1	P2	
I	Pengamatan KBM			
	A. Pendahuluan			
	1. Memotivasi peserta didik	3	3	3
	2. Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4	3,5
	B. Kegiatan Inti			
	1. Mendiskusikan langkah-langkah permainan bersama peserta didik	3	4	3,5
	2. Membimbing peserta didik melakukan permainan	4	4	4
	3. Membimbing peserta didik mendiskusikan hasil permainan dalam kelompok	4	4	4
	4. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempresentasikan hasil permainan	4	4	4
	5. Membimbing peserta didik merumuskan kesimpulan/menemukan konsep permainan	3	3	3
C. Penutup				
1. Membimbing peserta didik membuat rangkuman berjalannya permainan	3	4	3,5	
2. Memberikan evaluasi	4	4	4	
II	Pengelolaan Waktu	3	3	2
III	Antusiasme Kelas			
	1. Peserta didik Antusias	4	3	3,5
	2. Guru Antusias	4	4	4
Jumlah		41	43	42

Keterangan Nilai

1 = Tidak Baik, 2 = Cukup Baik, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik

Dari tabel diatas, tampak aspek-aspek yang diamati pada kegiatan belajar mengajar (siklus II) yang dilaksanakan oleh guru dengan menerapkan metode pengajaran terarah mendapatkan penilaian yang cukup baik dari pengamat. Maksudnya dari seluruh penilaian tidak terdapat nilai kurang. Namun demikian penilaian tersebut belum merupakan hasil yang optimal, untuk itu ada beberapa aspek yang perlu mendapatkan perhatian untuk penyempurnaan penerapan pembelajaran selanjutnya. Aspek-aspek tersebut adalah memotivasi peserta didik, membimbing peserta didik merumuskan kesimpulan/ menemukan konsep, dan pengelolaan waktu.

Dengan penyempurnaan aspek di atas dalam penerapan metode pengajaran terarah diharapkan peserta didik dapat menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari dan mengemukakan pendapatnya sehingga mereka akan lebih memahami tentang apa yang telah mereka lakukan. Berikut disajikan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik.

Tabel 4. Aktivitas Guru Dan Peserta didik Pada Siklus II

No	Aktivitas Guru yang diamati	Persentase
1	Menyampaikan tujuan	6,7
2	Memotivasi peserta didik/merumuskan masalah	6,7
3	Mengkaitkan dengan pelajaran berikutnya	6,7
4	Menyampaikan materi/langkah-langkah/strategi	11,7
5	Menjelaskan materi yang sulit	11,7
6	Membimbing dan mengamati peserta didik dalam menemukan konsep	25,0
7	Meminta peserta didik menyajikan dan mendiskusikan hasil permainan	8,2
8	Memberikan umpan balik	16,6
9	Membimbing peserta didik merangkum pelajaran	6,7
No	Aktivitas Peserta didik yang diamati	Persentase
1	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru	17,9
2	Membaca buku peserta didik	12,1
3	Bekerja dengan sesama anggota kelompok	21,0
4	Diskusi antar peserta didik/antara peserta didik dengan guru	13,8
5	Menyajikan hasil pembelajaran	4,6
6	Mengajukan/menanggapi pertanyaan/ide	5,4
7	Menulis yang relevan dengan KBM	7,7
8	Merangkum pembelajaran	6,7
9	Mengerjakan tes evaluasi/latihan	10,8

Berdasarkan tabel 4 di atas tampak bahwa aktivitas guru yang paling dominan pada siklus II adalah membimbing dan mengamati peserta didik dalam menemukan konsep yaitu 25%. Jika dibandingkan dengan siklus I, aktivitas ini mengalami peningkatan. Aktivitas guru yang mengalami penurunan adalah memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab (16,6%), menjelaskan materi yang sulit (11,7). Meminta peserta didik mendiskusikan dan menyajikan hasil kegiatan (8,2%), dan membimbing peserta didik merangkum pelajaran (6,7%).

Sedangkan untuk aktivitas peserta didik yang paling dominan pada siklus II adalah Bekerja dengan sesama anggota kelompok yaitu (21%). Jika dibandingkan dengan siklus I, aktivitas ini mengalami peningkatan. Aktivitas peserta didik yang mengalami penurunan adalah mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru (17,9%). Diskusi antar peserta didik/antara peserta didik dengan guru (13,8%), menulis yang relevan dengan KBM (7,7%) dan merangkum pembelajaran (6,7%). Adapun aktivitas peserta didik yang

mengalami peningkatan adalah membaca buku (12,1%), menyajikan hasil pembelajaran (4,6%), menanggapi/mengajukan pertanyaan/ide (5,4%), dan mengerjakan tes evaluasi (10,8%). Berikutnya adalah rekapitulasi hasil tes formatif peserta didik terlihat pada tabel berikut.

Tabel 5. **Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Peserta didik Pada Siklus II**

No	Uraian	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	75,31
2	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	24
3	Persentase ketuntasan belajar	75,00

Dari tabel 5 diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik adalah 75,31 dan ketuntasan belajar mencapai 75,00% atau ada 24 peserta didik dari 32 peserta didik sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu peserta didik juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan metode belajar aktif model pengajaran terarah.

3. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

- Memotivasi peserta didik
- Membimbing peserta didik merumuskan kesimpulan/menemukan konsep
- Pengelolaan waktu.

4. Revisi Rancangan

Pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus II ini masih terdapat kekurangan-kekurangan. Maka perlu adanya revisi untuk dilaksanakan pada siklus II antara lain:

- Guru dalam memotivasi peserta didik hendaknya dapat membuat peserta didik lebih termotivasi selama proses belajar mengajar berlangsung.
- Guru hendaknya lebih dekat dengan peserta didik sehingga tidak ada perasaan takut dalam diri peserta didik baik untuk mengemukakan pendapat atau bertanya.
- Guru hendaknya lebih sabar dalam membimbing peserta didik merumuskan kesimpulan/menemukan konsep.
- Guru hendaknya mendistribusikan waktu secara baik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
- Guru sebaiknya menambah lebih banyak contoh soal dan memberi soal-soal latihan pada peserta didik untuk dikerjakan pada setiap kegiatan belajar mengajar.

C. Pembahasan

1. Ketuntasan Hasil belajar Peserta didik

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode belajar aktif model pengajaran terarah memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru, ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II yaitu 65,63%, 75%.

2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas peserta didik dalam proses belajar aktif dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar peserta didik yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata peserta didik pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

3. Aktivitas Guru dan Peserta didik Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran IPS pada pokok bahasan perkembangan teknologi untuk produksi, komunikasi dan transportasi dengan metode belajar aktif model pengajaran terarah yang paling dominan adalah bekerja dengan menggunakan alat/media, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar peserta didik/antara peserta didik dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas peserta didik dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah belajar aktif dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati peserta didik dalam mengerjakan kegiatan LKS/menemukan konsep, menjelaskan materi yang tidak dimengerti, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan sebanyak 2 siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan permainan “SIAPA SAYA” dalam metode pengajaran terarah memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap siklus, yaitu siklus I (65,63%), siklus II (75,00%).
2. Penerapan permainan “SIAPA SAYA” dalam metode belajar pengajaran terarah mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban peserta didik yang menyatakan bahwa peserta didik tertarik dan berminat serta termotivasi untuk lebih giat belajar, khususnya dalam melaksanakan permainan

B. Saran-saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar IPS lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan belajar aktif memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan metode belajar aktif model pengajaran terarah dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik, guru hendaknya lebih sering melatih peserta didik dengan metode pembelajaran yang berbeda, walau dalam taraf yang sederhana, dimana peserta didik nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga peserta didik berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.
3. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di SDN 002 Rinding Berau Tahun Pelajaran 2022-2023
4. Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta
- Nur, Moh Anwar, 2020. *Pemotivasian Peserta didik untuk Belajar*. Surabaya. University Press. Universitas Negeri Surabaya.
- Roestiyah, N.K. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Handayani, Nur. 2020, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Soekamto, Toeti. 2017. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.