

# Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Permainan Petak Umpet pada Siswa Kelas VIIB Semester Genap SMP Negeri 2 Wedarijaksa Tahun Pelajaran 2016/2017

Uswatul Muzayanah SMP Negeri 2 Wadarijaksa, Indonesia

## **Abstract**

*Mata Pelajaran IPS mengharuskan siswa belajar secara aktif, kreatif, inovatif, memiliki rasa ingin tahu, bekerja sama dan berkompetisi sehingga siswa mampu memecahkan masalah dan peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di lingkungan sekitar siswa. Untuk mewujudkan tujuan tersebut diperlukan metode-metode pembelajaran dapat mengaktifkan siswa baik secara fisik maupun psikisnya. Namun kenyataannya keaktifan dan hasil belajar siswa masih rendah karena kurangnya metode pembelajaran yang mampu mewujudkan tujuan tersebut. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa kelas VII B semester genap SMP Negeri 2 Wedarijaksa terhadap mata pelajaran IPS hanya sebesar 38% siswa yang sudah mencapai ketuntasan minimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran permainan petak umpet untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Wedarijaksa. Berdasarkan data awal menunjukkan bahwa hanya ada 38% siswa yang telah mencapai ketuntasan dalam hasil belajar dan setelah diadakan tindakan dengan pembelajaran permainan Petak Umpet, keaktifan dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Jika dilihat nilainya, keaktifan siswa mengalami peningkatan secara berurutan: 71 - 78. Nilai rata-rata hasil belajar mengalami peningkatan berturut-turut: 67, 74 dan 84. Dari ketuntasannya terjadi peningkatan jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan yaitu secara berurutan 38%, 62%, dan 86% dan sebaliknya terjadi penurunan jumlah siswa yang belum tuntas berurutan 62%, 38%, dan 14%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: (1) pembelajaran permainan Petak Umpet dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa (2) hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Wedarijaksa pada siswa kelas VII-B tahun pelajaran 2016/2017 dapat ditingkatkan melalui pembelajaran permainan Petak Umpet.*

## **Keywords:**

*Keaktifan; Hasil Belajar; Petak Umpet*

## **PENDAHULUAN**

Guru memegang peranan penting dalam menciptakan keberhasilan proses belajar mengajar di kelasnya. Guru perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses interaksi dengan siswa, agar mereka dapat melakukan berbagai aktivitas belajar dengan efektif.

Mulyasa (2006) berpendapat bahwa keberhasilan sebuah pembelajaran terjadi apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri.

Pembelajaran yang diterapkan guru IPS SMP Negeri 2 Wedarijaksa pada kelas VII B Semester Genap tahun 2016/2017 masih menggunakan metode ceramah bervariasi. Guru belum bisa menerapkan proses belajar mengajar yang mengaktifkan siswa. Metode pembelajaran ini menyebabkan hasil belajar hasil mata pelajaran IPS pada siswa kelas VII B semester genap tahun ajaran 2016/2017 SMP Negeri 2 Wedarijaksa masih rendah. Nilai ulangan harian sebanyak 29 siswa, hanya 11 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM > 75.

Upaya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan yang akan dilakukan oleh guru adalah dengan pembelajaran aktif melalui permainan petak umpet. Pembelajaran aktif ini melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok untuk saling berinteraksi. Interaksi antar siswa ini membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Petak umpet merupakan salah satu permainan tradisional yang melibatkan semua siswa untuk mencari soal yang tersembunyi, setelah menemukan soal yang tersembunyi semua siswa secara berkelompok mendiskusikan soal yang ditemukan. Diskusi kelompok ini

mengajak siswa untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa lainnya. Petak umpet adalah sejenis permainan cari dan sembunyi yang bisa dimainkan oleh minimal 2 orang yang umumnya berada di luar ruang. Namun jika dimainkan lebih banyak anak maka akan lebih bagus dan seru. Berikut 7 manfaat permainan petak umpet seperti yang dituturkan oleh Azila Salsabila (2015) untuk pertumbuhan anak antara lain: (1) Anak menjadi lebih aktif, (2) Anak bisa belajar bersosialisasi, (3) Belajar berhitung, (4) Membuat anak menjadi kreatif, (5) Melatih anak patuh pada aturan, (6) Belajar berdiskusi akan suatu masalah, (7) Melatih sportivitas anak

Pada pembelajaran IPS materi Perkembangan Pengaruh Hindu Budha di Indonesia permainan petak umpet ini dilakukan dengan memodifikasinya yaitu dengan cara guru menyembunyikan soal-soal terkait materi di sebuah tempat yang tidak diketahui siswa. Tugas siswa mencari soal-soal yang disembunyikan disuatu tempat, setelah mereka menemukan soal mereka harus mendiskusikannya dengan kelompoknya, menukar jawaban hasil diskusi dengan kelompok lainnya dan memajangkannya di depan kelas. Jadi, modifikasi yang dilakukan yaitu mengganti anak yang

bersembunyi dengan soal yang disembunyikan.

Langkah-langkah penerapan permainan petak umpet dalam pembelajaran IPS sebagai berikut: (1) Sebelum memulai pelajaran guru menyembunyikan soal-soal di suatu tempat yang tidak diketahui siswa, (2) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa, (3) Guru memberikan petunjuk tentang permainan petak umpet, (4) Setiap kelompok menunjuk 3 anggotanya mewakili kelompoknya untuk bermain petak umpet, (5) Siswa yang mewakili masing-masing kelompok menuju tempat persembunyian soal-soal yang telah disembunyikan guru, (6) Siswa mencari soal-soal yang disembunyikan guru, (7) Setelah menemukan semua soal, semua siswa kembali ke kelompoknya untuk berdiskusi, (8) Siswa diskusi kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah ditemukan, (9) Siswa menuliskan hasil diskusinya pada kertas yang telah disediakan, (10) Setiap kelompok menukarkan hasil diskusinya dengan kelompok lain, (11) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, (12) Kelompok lain menanggapi, (13) Post tes.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Wedarijaksa pada siswa kelas VII-B semester genap tahun pelajaran 2016/2017, dengan jumlah siswa sebanyak 29 anak terdiri dari 12 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan selama tiga bulan dimulai tanggal 13 Maret sampai 29 Mei 2017 dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Selama bulan Maret digunakan untuk melakukan persiapan-persiapan. Pada bulan April direncanakan untuk pelaksanaan tindakan siklus 1 sampai siklus 2 dan pada bulan Mei digunakan untuk menyusun laporan.

Penelitian ini dilakukan pada materi Pengaruh Perkembangan Hindu Budha di Indonesia pada siklus 1 dan pada siklus 2 materi Pengaruh Perkembangan Islam di Indonesia.

Banyak data yang dikumpulkan terdiri dari: (1) Data hasil belajar prasiklus, (2) Data keaktifan siswa siklus I, (3) Data hasil belajar siklus I, (4) Data keaktifan siswa siklus II, dan (5) Data hasil belajar siklus II.

Jenis alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar observasi dan rubrik penilaian, yaitu: (1) Lembar observasi keaktifan siswa dalam

pembelajaran, dan (2) Lembar penilaian hasil belajar siswa.

Indikator kinerja dalam penelitian ini meliputi: (1) keaktifan siswa dalam pembelajaran mencapai minimal Baik atau kategori Aktif, dan (2) nilai rata-rata ulangan harian meningkat dari nilai prasiklus yaitu dari 67 menjadi  $\geq 75$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum diadakan penelitian tindakan kelas, siswa diajar apa adanya tanpa menggunakan metode bervariasi dan tanpa peraga. Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, peneliti sebagai guru hanya mengajar dengan ceramah dan tanya jawab, kemudian diberikan soal-soal latihan. Guru tidak pernah mengajar dengan menggunakan metode seperti tahapan-tahapan pada model pembelajaran permainan Petak Umpet. Siswa hanya diminta mendengarkan penjelasan guru, tanpa aktifitas apapun. Dengan teknik seperti itu ternyata belum bisa meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Dampak dari model pembelajaran seperti itu adalah rendahnya keaktifan belajar siswa, mereka merasa mengantuk dan bosan dengan kondisi pembelajaran yang demikian, hasil belajarpun juga tidak dapat ditingkatkan, banyak anak yang mendapat nilai di

bawah nilai ketuntasan minimal (KKM). Hasil belajar siswa sebelum penelitian belum maksimal, dari 29 siswa yang sudah tuntas atau mencapai nilai KKM sebanyak 11 siswa atau 38% dan siswa yang belum tuntas atau belum mencapai nilai KKM sebanyak 18 siswa atau 62%. Nilai rata-rata juga masih rendah yaitu sebesar 67. Jika dilihat dari ketuntasan klasikal, maka hasil belajar tersebut belum mencapai ketuntasan, karena belum mencapai 85% jumlah siswa yang tuntas. Pembelajaran IPS dengan permainan petak umpet pada siklus pertama adalah guru merencanakan berupa pengamatan sebagai kegiatan pendahuluan untuk mengetahui keadaan siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini guru bertindak sekaligus sebagai peneliti. Guru juga menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi Pengaruh Perkembangan Hindu-Budha di Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran Permainan Petak Umpet.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan I ditekankan pada tahap mencari soal yang tersembunyi dan diskusi kelompok, sedang pertemuan II di laksanakan presentasi kelompok dan menukarkan jawaban dengan kelompok

lain. Untuk pelaksanaan evaluasi hasil belajar dilaksanakan pada pertemuan III. Pada pertemuan I dilaksanakan tahap mencari soal tersembunyi, siswa terlibat permainan secara aktif diluar ruangan. Sebelum siswa mencari soal, terlebih dahulu guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 anak. Kemudian guru menjelaskan aturan permainan dan meminta setiap kelompok untuk menunjuk 3 anggotanya untuk mewakili kelompoknya mencari soal. Bagi siswa yang mewakili kelompoknya mencari soal maka akan berusaha mencari soal yang tersembunyi, sedang siswa yang tidak ditunjuk untuk mewakili, akan memberi semangat kepada kelompoknya. Tahap berikutnya yaitu diskusi kelompok. Pada tahap ini siswa secara berkelompok mendiskusikan jawaban soal-soal yang ditemukan. Soal ditempelkan pada kertas yang sudah disediakan dan jawaban ditulis di bawahnya. Pada pertemuan II yaitu presentasi kelompok didepan kelas dan menukar jawaban diskusi dengan kelompok lain. Semua siswa harus menyalin jawaban diskusi baik jawaban di kelompoknya maupun jawaban dari kelompok lain. Kegiatan ini dimaksudkan agar semua siswa dapat mengetahui soal dan jawaban yang dibahas oleh kelompok

lain. Pada tahap ini guru melakukan pengamatan keaktifan siswa pada aspek kesungguhan menyalin hasil diskusi kelompok di lembar kerjanya sendiri. Pada pertemuan I dan II dilakukan pengamatan terhadap keaktifan siswa untuk aspek: 1) perhatian siswa terhadap penjelasan guru, 2) kerjasama dalam mencari soal, dan 3) menjaga sportifitas dalam permainan, 4) kerjasama dalam diskusi kelompok, 5) kemampuan mengemukakan pendapat, dan 6) menyalin hasil diskusi kelompok lain di lembar kerjanya sendiri. Pada pertemuan III dilaksanakan post tes. Kegiatan ini digunakan untuk mengambil nilai hasil belajar siswa. Hasil pengamatan keaktifan siswa sebesar 71% dengan kategori aktif. Sedang hasil belajar didapati sebanyak 18 siswa atau 62% yang sudah tuntas mencapai KKM dan 11 siswa atau 38% yang belum mencapai ketuntasan sesuai KKM.

Dari hasil refleksi pelaksanaan tindakan siklus I maka perlu dilanjutkan pelaksanaan siklus II dengan permainan petak umpet selama 3 kali pertemuan. Materi yang dipelajari dalam tindakan pada siklus II adalah Pengaruh perkembangan Islam di Indonesia. Pelaksanaan tindakan pada siklus ini tidak jauh beda dengan tahapan tindakan pada siklus I, namun ada beberapa perbaikan

pada tiap tahapannya diantaranya: 1) jumlah anggota tiap kelompok dikurangi, 2) jumlah siswa yang bermain di area permainan dikurangi, 3) menambah bimbingan pada kelompok yang mengalami kesulitan, 4) mengubah jumlah dan bentuk soal posttest. Hasil pengamatan pada siklus II ini yaitu: terjadi peningkatan rata-rata keaktifan siswa sebesar 7% dari siklus I menjadi 78% siswa aktif dengan kategori baik. Sedangkan hasil belajarnya pun juga meningkat menjadi 25 siswa atau 86% siswa mencapai ketuntasan minimal dan 4 siswa atau 14% siswa belum mencapai ketuntasan minimal. Ketidaktuntasan tersebut disebabkan karena kurang aktifnya anak pada saat diskusi kelompok dan tidak sungguh-sungguh saat menyalin hasil diskusi kelompok.

## SIMPULAN

Dari deskripsi pelaksanaan dan hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II maka dapat dibandingkan keaktifan belajar siklus I dengan siklus II mengalami peningkatan sebesar 7% dari 71% siswa aktif menjadi 78% siswa aktif, sedangkan hasil belajarnya terjadi peningkatan jumlah ketuntasan siswa dari 29 siswa pada pra siklus yang tuntas hanya sebanyak 11 siswa, siklus I sebanyak 18

siswa, dan siklus II sebanyak 25 siswa dengan rata-rata nilai juga mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 67, 74, dan 84. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan petak umpet dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya. (2006). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Anggraini, Dewi. (2014). Penerapan Strategi Petak Umpet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Darul Hikmah Pekanbaru. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Arnie Fajar. (2004). Portofolio dalam Pembelajaran IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Asrori, Muhammad. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Wacana Prima.
- Aunurrahman. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Dalyono, M. (2001). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.

- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayati. (2004). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Yogyakarta: UNY.
- Isjoni, H. (2011). Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi. Antara Peserta Didik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni, H. (2011). Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok. Bandung: ALFABETA.
- Martinis, Yamin. (2007). Kiat Membelajarkan Siswa. Jakarta. Gaung Persada Press dan Center for Learning Innovation (CLI).
- Mulyasa, E. (2006). Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, Dr. (2008). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, M. Ngalim. (2007). Psikologi pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sunasih, Ririn. (2014). Implementasi Pembelajaran Permainan Petak Umpet Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 SMA N 1 Imogiri Tahun Ajaran 2013/2014.
- Sari, Denis Purnama. Rustanto Rahardi. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri1 Turen pada Pokok Bahasan Turunan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament (TGT). Universitas Negeri Malang.
- Sapriya. (2009). Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sardiman. (2001). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2009). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press.
- Slameto. (2010). Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka. Cipta.
- Sudjana, Nana. (2004). Dasar-dasar proses belajar mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suprijono, Agus. (2010). Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprijono. Agus. (2011). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.