

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MATERI BENUA MELALUI
MODEL *QUIZ TEAM* DIPADU MEDIA PETAKUMPET PADA SISWA
KELAS VI SDN SIDOKARE 3 SIDOARJO**

Sunarsih

SDN Sidokare 3 Sidoarjo

Pos-el: sunarsih1965@gmail.com

Abstrak. *Permasalahan pada pembelajaran IPS yang terjadi pada siswa kelas VI SDN Sidokare 3 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi benua masih belum mencapai KKM. Belum tercapainya ketuntasan hasil belajar siswa disebabkan sebagian besar siswa belum mengenal berbagai nama dan letak negara dan belum mampu menyebutkan ciri khas negara besar di tiap benua. Hal ini disebabkan guru masih berorientasi pada buku teks, pelajaran masih cenderung pada hafalan, metode yang diterapkan guru cenderung pada aktivitas guru bukan aktivitas siswa dan tidak menggunakan media pembelajaran. Alternatif pemecahan masalahnya yaitu menggunakan model Team Quiz dipadu media Petakumpet. Penelitian ini menggunakan model PTK. Subyek penelitian adalah siswa kelas VI Sidokare 3 dengan jumlah 35 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada prasiklus sebesar 46%, siklus I sebesar 71%, siklus II sebesar 94%. Kesimpulannya bahwa model Quiz Team dipadu media Petakumpet dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi benua pada siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo.*

Kata Kunci : *Hasil Belajar IPS, Model Quiz Team, Media Petakumpet.*

Abstract. *The problem in social studies in the 4th students of Sidokare 3 Elementary School shows that students learning outcomes on the continent material have not yet reached the KKM. The incomplete achievement of student learning outcomes is caused that most of students do not understand about the names and locations of countries and have not been able to mention the characteristics of large countries on each continent. That is caused by the teachers are still oriented by textbooks, the lessons are still focus on memorization, the methods applied by teachers tend to be teacher activities not students activities and also less use of leaning media. An alternative solution to the problem is using the Team Quiz model combined with Petak Umpet Media. This study used CAR model. The research subject were 4th Sidokare 3 students of 35. The result showed that in the pre-cycle of 46%, the first cycle was 71%, and the second cycle was 94%. The conclusion is that the Team Quiz model combined with Petak Umpet Media can improve the learning outcomes of continental social studies material in 4th Sidokare Elementary School students of Sidoarjo.*

Key Words: *Social Studies Learning Outcomes, Quiz Team Model, Petak Umpet Media*

PENDAHULUAN

Sekolah berfungsi untuk mempersiapkan peserta didik agar hidup dimasyarakat. Dengan demikian, apa yang dibutuhkan masyarakat harus menjadi bahan dalam menentukan isi kurikulum. Kurikulum yang tidak memperhatikan kebutuhan masyarakat akan kurang bermakna. Kebutuhan masyarakat harus diperhatikan dalam pengembangan kurikulum meliputi masyarakat dalam lingkungan sekitar (lokal), masyarakat dalam tatanan nasional maupun global (Sanjaya, 2010:114).

Dalam menerapkan kurikulum tersebut, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang paling tepat dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan (Sardjiyo, dkk, 2013:1.26).

Sebagaimana rujukan dari Depdiknas (2006:125), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan (kompetensi) berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi (berdaya saing) dalam masyarakat yang majemuk, baik ditingkat lokal, nasional, dan global (dunia).

Dalam usaha pencapaian tujuan belajar di atas, guru perlu memilih model yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran. Model adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan. Dengan memanfaatkan strategi secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran. Model adalah pelicin jalan pengajaran menuju tujuan. Ketika tujuan dirumuskan

agar peserta didik memiliki keterampilan tertentu, maka strategi dan tujuan jangan bertolak belakang. Artinya, model harus menunjang pencapaian tujuan tersebut. Apalah artinya kegiatan belajar mengajar yang dilakukan tanpa mengindahkan tujuan. Jadi, guru sebaiknya menggunakan model yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Permasalahan pada pembelajaran IPS yang terjadi pada siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi benua masih belum mencapai KKM. Keadaan tersebut juga didukung dengan data kuantitatif, berdasarkan data hasil evaluasi siswa kelas VI dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa dari 35 siswa sebanyak 16 siswa atau sebesar 46% yang tuntas sedangkan yang belum tuntas sebanyak 19 siswa atau sebesar 54%. Dengan nilai rata-rata sebesar 66 padahal KKM mata pelajaran IPS sebesar 75. Belum tercapainya ketuntasan hasil belajar siswa disebabkan beberapa kelemahan antara lain: 1) Sebagian besar siswa belum mengenal berbagai nama dan letak negara-negara besar di setiap benua; 2) Sebagian besar siswa belum mampu menyebutkan ciri khas negara-negara besar di tiap benua dan ciri-ciri utama kenampakan alam dan buatan tiap-tiap benua.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat diidentifikasi permasalahan pembelajaran IPS disebabkan karena guru masih berorientasi pada buku teks, alokasi waktu yang diberikan cukup singkat sedangkan materi yang harus diberikan cukup banyak, pelajaran masih cenderung pada hafalan berakibat pada pembelajaran yang lebih menekankan pada verbalisme, metode yang diterapkan guru cenderung pada aktivitas guru bukan aktivitas siswa sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), lebih banyak menggunakan metode konvensional

(ceramah) dan tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, bahkan cenderung pasif. Siswa hanya diam saja, mendengarkan, mencatat, dan mudah bosan dalam pembelajaran.

Padahal dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru bahwa guru harus memiliki empat domain kompetensi meliputi: kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Sebagaimana dalam Permendiknas tersebut, guru harus menguasai kompetensi pedagogik antara lain: menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual, menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip belajar yang mendidik, mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu, menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran, memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki, berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik, menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran, melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Sebagaimana permendiknas tersebut, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang baik dan tepat, direncanakan dengan baik, disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa, maka pembelajaran IPS materi benua akan berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Di samping itu juga, siswa akan termotivasi dalam belajarnya, merasa senang karena bentuk pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kondisi dirinya.

Salah satu alternatif dan prioritas pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan melaksanakan

pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan mengubah pembelajaran yang monoton atau pasif dengan mengaktifkan peran aktif siswa, mengurangi terjadinya verbalisme melalui pemanfaatan media pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan model *Team Quiz* Petakumpet.

Model *Team Quiz* merupakan suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif dan meningkatkan tanggung jawab belajar dalam suasana yang menyenangkan, yaitu dengan kuis berkelompok (Silberman, 2013:49). Model *Team Quiz* meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan. Proses belajar mengajar dengan model *Team Quiz* mengajak siswa bekerjasama dengan timnya dalam melakukan diskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, memberi arahan, mengemukakan pendapat, serta menyampaikan informasi. Kegiatan tersebut akan melatih keterampilan siswa dan juga memperdalam pemahaman konsep siswa.

Kelebihan model *Team Quiz* antara lain: 1) dapat meningkatkan keseriusan; 2) dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar; 3) mengajak siswa untuk terlibat penuh; 4) meningkatkan proses belajar; 5) membangun kreatifitas diri; 6) meraih makna belajar melalui pengalaman; 7) memfokuskan siswa sebagai subjek belajar; 8) menambah semangat dan minat belajar siswa (Sugiyanto, 2010:59-60).

Pembelajaran IPS menggunakan model Model *Team Quiz* akan lebih optimal jika didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Penelitian ini menggunakan media Petakumpet dalam pembelajaran IPS materi benua. Media Petakumpet merupakan akronim dari Peta dan Kartu Menjawab Pertanyaan. Media Petakumpet merupakan media visual dalam bentuk peta dan kartu yang berisi pertanyaan agar materi dapat diserap oleh siswa dengan

cepat dan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hamalik (dalam Arsyad, 2011:25) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut: meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, memperbesar perhatian siswa, meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Manfaat media Petakumpet yang paling utama yaitu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Dengan menggunakan media peta dapat mempermudah siswa menemukannya letak negara-negara besar di setiap benua. Dengan kartu bergambar yang berisi pertanyaan, siswa dapat menyebutkan ciri khas negara-negara besar di tiap benua serta ciri-ciri utama kenampakan alam dan buatan tiap-tiap benua.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Benua Melalui Model *Quiz Team* Dipadu Media Petakumpet Pada Siswa Kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah penerapan model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi benua siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan rumusan masalah di atas, peneliti merumuskan tujuan penelitian ini. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS materi benua melalui

model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet pada siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses kulminasi (tingkatan tertinggi) dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru bagi siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Bentuk perubahan tingkah laku harus menyeluruh secara komperhensif (Anitah, dkk., 2014:2.19). Sedangkan menurut Hernawan, dkk. (2014:10.20), pengertian hasil belajar adalah segala sesuatu menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dari beberapa pengertian hasil belajar di atas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa setelah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu: 1) Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa; 2) Faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah (Anitah, 2014:2.7)

Menurut Bloom, dkk. (dalam Hernawan, 2014:10.23-10.32), tujuan atau hasil belajar digolongkan menjadi tiga domain yaitu 1) Kognitif memiliki enam

tingkatan antara lain: ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi; 2) Afektif memiliki lima tingkatan antara lain: menerima, menanggapi, menghargai, mengatur diri, menjadi pola hidup; 3) Psikomotor memiliki lima tingkatan antara lain: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, bertindak secara mekanis, gerakan kompleks.

Pembelajaran IPS SD

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu studi masalah-masalah sosial yang dipilih dan dikembangkan dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan bertujuan agar masalah-masalah sosial itu dapat dipahami siswa (Winataputra, 2013:1.40). Menurut Sardjiyo, dkk (2013:1.26), IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Dari rujukan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari, menelaah, menganalisis bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora dengan tujuan agar siswa dapat memahami masalah sosial.

Tujuan yang hendak dicapai oleh mata pelajaran IPS menurut Sardjiyo, dkk (2013:2.4), antara lain: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan (kompetensi) berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi (berdaya saing) dalam masyarakat yang majemuk, baik ditingkat lokal, nasional, dan global.

Model *Team Quiz*

Team Quiz merupakan salah satu tipe model pembelajaran aktif. Model *Team Quiz*

merupakan suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif dan meningkatkan tanggung jawab belajar dalam suasana yang menyenangkan, yaitu dengan kuis berkelompok (Silberman, 2013:49). Sedangkan model pembelajaran *Team Quiz* adalah model pembelajaran dengan memainkan topik-topik yang diajarkan kepada siswa yang dibagi dalam beberapa kelompok (Sugiyanto, 2010:58-59). Dari rujukan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Quiz* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif bekerjasama dengan kelompoknya dalam melakukan diskusi dan menjawab pertanyaan atau kuis.

Prosedur atau langkah-langkah model pembelajaran *Team Quiz* menurut Silberman (2013:49-50) sebagai berikut: 1) Guru memilih topik yang dapat dipresentasikan dalam beberapa bagian; 2) Siswa membentuk tim belajar dan masing-masing tim akan mendapatkan tugas untuk membahas satu bagian dari topik yang telah ditentukan; 3) Guru menjelaskan aturan main dan prosedur *Team Quiz*; 4) Guru menyajikan topik bahasan secara sekilas; 5) Diskusi dimulai dan tim pertama akan menyiapkan kuis jawaban singkat tentang topik yang dibahas, sementara tim lain akan menyiapkan diri dan memeriksa catatan mereka; 6) Kuis dimulai dengan tim pertama sebagai pemimpin kuis, tim pertama memberikan pertanyaan kepada tim kedua. Jika tim tersebut tidak dapat menjawab, tim ketiga dan seterusnya diberi kesempatan untuk segera menjawab; 7) Tim pertama melanjutkan kuis dengan memberikan ke pertanyaan selanjutnya kepada tim kedua lalu ulangi prosesnya secara bergantian; 8) Ketika kuis selesai, lanjutkan ke bagian kedua kuis dan tunjuklah tim kedua sebagai pemimpin kuis, ulangi proses kuis seperti pada kuis bagian pertama; 9) Begitu seterusnya hingga semua tim mendapat giliran.

Kelebihan Model *Team Quiz* antara lain: a) Dapat meningkatkan keseriusan; b) Dapat menghilangkan kebosanan dalam lingkungan belajar; c) Mengajak siswa untuk terlibat penuh; d) Meningkatkan proses belajar; e) Membangun kreatifitas diri; f) Meraih makna belajar melalui pengalaman; g) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar; h) Menambah semangat dan minat belajar siswa. Sedangkan kelemahan Model *Team Quiz* antara lain: a) Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi; b) Hanya siswa tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yakni yang bisa menjawab soal Quiz. Karena permainan yang dituntut cepat dan memberikan kesempatan diskusi yang singkat; c) Waktu yang diberikan sangat terbatas jika quiz dilaksanakan oleh seluruh tim dalam satu pertemuan (Sugiyanto, 2010:59-60).

Media Petakumpet

Media Petakumpet merupakan akronim dari Peta dan Kartu Menjawab Pertanyaan. Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*messages*) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya (Anitah, 2014:6.11). Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2011:4), menyatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran”.

Peta adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu. Sedangkan kartu merupakan media visual yang mengandung pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Gambar-gambarnya dibuat dengan memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada ditempelkan pada lembaran-lembaran kartu. Berdasarkan definisi di atas, maka dapat

disimpulkan bahwa media Petakumpet merupakan media visual dalam bentuk peta dan kartu yang berisi pertanyaan agar materi dapat diserap oleh siswa dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Arsyad 2011:36), mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok yaitu: 1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, field trip); 2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas); 3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); 4) Media berbasis audio visual (video, film, program slide-tape, televisi); 5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan berbasis komputer, video interaktif, hypertext).

Hamalik (dalam Arsyad, 2011:25) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut: 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme; 2) Memperbesar perhatian siswa; 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap; 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa; 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup; 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa; 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh oleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model PTK. Pengertian Tindakan Kelas yang merupakan terjemahan dari bahasa Inggris “*Action Research Classroom*” yang dilakukan di kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi

diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Wardani & Wihardit, 2014:1.4). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan, disebabkan masih belum tercapainya KKM mata pelajaran IPS materi benua. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet.

Adapun desain PTK yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart (Wardani & Wihardit, 2014:1.5), menggambarkan adanya empat langkah dan pengulangannya, yang disajikan berikut ini.

Tahap 1 : *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan ini penulis melakukan kegiatan perencanaan antara lain: 1) Menelaah indikator yang akan disampaikan bersama mitra kolaborator; 2) Menyusun silabus dan RPP sesuai dengan model *Quiz Team*; 3) Mempersiapkan media Petakumpet (Peta dan Kartu Menjawab Pertanyaan); 4) Menyusun alat evaluasi berupa tes tertulis; 5) Menyiapkan lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi foto.

Tahap 2 : *Actuating* (Pelaksanaan)

Pada tahap pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dengan melaksanakan perencanaan yang telah dibuat, yakni dengan melaksanakan pembelajaran IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Tahap 3 : *Observation* (Pengamatan)

Pada tahap observasi dalam penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif untuk mengamati hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet berupa tes tulis, serta observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tahap 4 : *Reflection* (Refleksi)

Pada tahap refleksi dalam penelitian ini, penulis mengkaji hasil belajar siswa, serta aktivitas guru dan siswa. Penulis juga mengkaji apakah pembelajaran IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet sudah berjalan efektif dengan mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul selama pelaksanaan tindakan. Setelah itu, penulis dan mitra kolaborator membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

Subyek dan Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini yang dijadikan subyek penelitian adalah siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2015-2016, dengan jumlah siswa 35 siswa yang terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Lokasi penelitian yaitu di Jalan Sekolah No. 40 Kelurahan Sidokare Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2015-2016 bulan Oktober sampai dengan Desember 2015.

Teknik Pengumpulan Data

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:150). Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tulis mata pelajaran IPA materi konduktor dan isolator panas. Teknik tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo pada mata pelajaran IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet. Langkah-langkah pengumpulan data sebagai berikut.

1. Menyediakan perangkat tes beserta petunjuk pengerjaan dan kunci jawaban.
2. Memberikan tes keseluruhan subyek penelitian.
3. Mengumpulkan lembar jawaban yang sudah diselesaikan oleh subyek penelitian.

4. Mengidentifikasi jawaban siswa berdasarkan kunci jawaban, dan lembar penilaian yang berisikan indikator pencapaian hasil belajar siswa.
5. Menghitung skor jawaban setiap siswa atau subyek penelitian dengan menggunakan rumus:

$$Skor = \frac{B}{N} \times K$$

Keterangan:

B = Jumlah jawaban benar

N = Jumlah seluruh butir soal

K = Skor maksimum skala penilaian

(Aqib, 2010:40)

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra (Arikunto, 2010:156). Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan siswa yang telah direncanakan pada siklus I dan siklus II. Dalam pengamatan siklus I dan siklus II, guru dibantu mitra kolaborator untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa terhadap pembelajaran IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet.

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang (Arikunto, 2010:158). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto. Dokumentasi foto dalam proses pembelajaran IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet dijadikan gambaran dalam penelitian yang telah direncanakan pada siklus I dan siklus II.

Catatan lapangan menurut Bogdan dan Biklen (dalam Arikunto, 2010:158) merupakan catatan tertulis mengenai apa yang didengar, dilihat, dialami, dan

dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif. Catatan lapangan dalam penelitian ini ditulis oleh pengamat untuk mendeskripsikan proses pembelajaran IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet yang telah direncanakan pada siklus I dan II.

Teknik Analisis Data

Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis tes hasil belajar siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo pada mata pelajaran IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet pada siklus I dan siklus II dianalisis dengan langkah perhitungannya dengan rumus sebagai berikut:

1. Menyusun tabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi benua.
2. Merekapitulasi nilai hasil belajar setiap siswa yang sudah dikoreksi berdasarkan hasil pengumpulan data pada tabel yang sudah disediakan.
3. Mengkategorikan nilai hasil belajar setiap siswa dengan kriteria ketuntasan belajar (siswa tuntas atau tidak tuntas dalam belajar).
4. Menghitung nilai rata-rata dengan rumus:

$$Nilai\ rata-rata = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

(Aqib, 2010:41)

5. Menghitung persentase ketuntasan belajar siswa dengan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase siswa yang tuntas

(Aqib, 2010:41)

Hasil penghitungan tes tersebut dari masing-masing siklus pada pembelajaran IPS materi benua dibandingkan, sehingga diketahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil observasi, dokumentasi foto, dan catatan lapangan pada pembelajaran IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet di kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo. Langkah-langkah analisis data kualitatif, yaitu: 1) Menganalisis lembar observasi aktivitas siswa yang telah diisi oleh mitra kolaborator pada saat proses pembelajaran berlangsung; 2) Menganalisis lembar observasi aktivitas guru dalam menerapkan pembelajaran yang telah diisi oleh mitra kolaborator pada saat proses pembelajaran berlangsung; 3) Mendeskripsikan kelebihan dan kelemahan proses pembelajaran yang telah dicatat oleh mitra kolaborator pada lembar catatan lapangan tiap siklus. Hasil observasi, dokumentasi foto, dan catatan lapangan dari siklus I dan siklus II dibandingkan. Dari hasil perbandingan tersebut akan diketahui kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet dan dianalisis dengan analisa deskriptif kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Pra Siklus

Berdasarkan hasil analisis tes awal mata pelajaran IPS materi benua diperoleh hasil belajar siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo sebagai berikut:

Tabel 1: Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Materi Benua Pada Siswa Kelas VI Pra Siklus

N	Ketuntasan	Jumlah	(%)	\bar{X}
---	------------	--------	-----	-----------

o	Belajar	Siswa		
1	Tuntas	16	46%	66
2	Belum Tuntas	19	54%	
Jumlah		35	100%	

Sumber : Hasil Penelitian diolah (2015)

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPS materi benua siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo pada prasiklus sebesar 66 dan ketuntasan belajar dari 35 siswa terdapat 16 siswa atau 46% tuntas belajar, sedangkan yang belum tuntas belajar mencapai 54% atau ada 19 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada prasiklus secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 46% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki.

Siklus I

Berdasarkan hasil analisis tes evaluasi IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet diperoleh hasil belajar siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo pada tindakan siklus I dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2: Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Materi Benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet Pada Siswa Kelas VI Siklus I

N	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	(%)	\bar{X}
1	Tuntas	25	71%	74
2	Belum Tuntas	10	29%	
Jumlah		35	100%	

Sumber : Hasil Penelitian diolah (2015)

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet pada siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo secara klasikal sebesar 74 dan ketuntasan belajar dari 35 siswa, ada 71% atau 25 siswa yang sudah tuntas belajar dan yang belum tuntas belajar ada 29% atau 10 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal siswa

belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 71% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki.

Siklus II

Berdasarkan hasil analisis tes evaluasi IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet diperoleh hasil belajar siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo pada tindakan siklus II dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 3: Rekapitulasi Hasil Belajar IPS Materi Benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet Pada Siswa Kelas VI Siklus II

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	(%)	\bar{X}
1	Tuntas	33	94%	90
2	Belum Tuntas	2	6%	
Jumlah		35	100%	

Sumber : Hasil Penelitian diolah (2015)

Dari tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet pada siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo secara klasikal sebesar 90 dan ketuntasan belajar dari 35 siswa, ada 94% atau 33 siswa yang sudah tuntas belajar dan yang belum tuntas belajar ada 6% atau 2 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II secara klasikal siswa telah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebesar 94% lebih besar dari persentase ketuntasan yang dikehendaki.

Pembahasan

Pada kondisi awal, hasil belajar IPS materi benua siswa masih belum mencapai KKM. Terbukti dari 35 siswa terdapat 16 siswa atau 46% tuntas belajar, sedangkan yang belum tuntas belajar mencapai 54% atau ada 19 siswa dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 66. Belum tercapainya ketuntasan hasil belajar siswa disebabkan beberapa kelemahan antara lain: sebagian besar siswa belum mengenal berbagai nama dan letak negara-negara besar di setiap

benua, sebagian besar siswa belum mampu menyebutkan ciri khas negara-negara besar di tiap benua dan ciri-ciri utama kenampakan alam dan buatan tiap-tiap benua. Permasalahan pembelajaran IPS disebabkan karena guru masih berorientasi pada buku teks, alokasi waktu yang diberikan cukup singkat sedangkan materi yang harus diberikan cukup banyak, pelajaran masih cenderung pada hafalan berakibat pada pembelajaran yang lebih menekankan pada verbalisme, metode yang diterapkan guru cenderung pada aktivitas guru bukan aktivitas siswa sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), lebih banyak menggunakan metode konvensional (ceramah) dan tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, bahkan cenderung pasif. Siswa hanya diam saja, mendengarkan, mencatat, dan mudah bosan dalam pembelajaran.

Setelah diadakan refleksi lebih mendalam pada pembelajaran IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet dapat disimpulkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dari prasiklus ke siklus I yaitu dari 35 siswa, ada 71% atau 25 siswa yang sudah tuntas belajar dan yang belum tuntas belajar ada 29% atau 10 siswa dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 74. Adapun penyebab peningkatan tersebut adalah karena adanya penerapan model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet pada pembelajaran IPS materi benua. Dengan model pembelajaran tersebut, hasil belajar siswa dalam menjawab soal IPS materi benua mulai meningkat serta minat atau rasa ingin tahu siswa dalam menyelesaikan soal sangat besar. Aktivitas siswa pada siklus I, antara lain: kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, mendengarkan penjelasan atau petunjuk dari guru, bertanya dan menjawab pertanyaan, membentuk kelompok-kelompok belajar sudah cukup baik, mendiskusikan pertanyaan kuis yang diberikan guru sudah baik, terbukti sudah

berdiskusi menjawab pertanyaan dari guru, mengerjakan soal evaluasi dari guru sudah baik, terbukti siswa mengerjakan soal tertib. Membuat rangkuman/ kesimpulan hasil belajar sudah cukup baik, terbukti siswa ikut memberikan pendapat untuk menyimpulkan materi meskipun harus ditunjuk oleh guru dan pendapatnya kurang sesuai serta siswa yang berinisiatif sendiri mencatat kesimpulan materi tersebut. Aktivitas guru pada siklus I, antara lain: guru sudah membuka pelajaran dengan baik, terbukti guru membuka pelajaran dengan menyampaikan salam, meminta ketua kelas untuk berdoa, dan mengabsensi kehadiran siswa ditulis dipapan absen serta menyiapkan media dan sumber belajar. Guru sudah mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar dengan sangat baik, terbukti guru mengelompokkan siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen. Guru sudah membimbing kelompok bekerja dan belajar dengan baik, terbukti membimbing kelompok mendiskusikan pertanyaan kuis dari guru. Guru sudah melaksanakan evaluasi dalam proses pembelajaran dengan sangat baik, terbukti guru sudah menginstruksikan siswa untuk mengerjakan soal evaluasi dengan tertib dan menginstruksikan juga agar siswa tidak menyontek pada saat mengerjakan soal. Guru sudah memfasilitasi siswa untuk menjawab pertanyaan kuis dengan baik, terbukti guru memberi giliran dan melemparkan jawaban pada kelompok lain. Guru sudah memberikan penghargaan dengan baik, terbukti dari pemberian poin kepada kelompok yang dapat menjawab pertanyaan. Guru sudah menutup pelajaran dengan baik, terbukti guru memberikan tugas rumah dan menyiapkan siswa berdoa dan pulang.

Kekurangan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I yaitu guru belum maksimal menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa meskipun guru hanya memberi kesempatan pada siswa yang pandai saja. Guru menyajikan informasi dan menggunakan media pembelajaran

meskipun media pembelajaran yang digunakan guru terbatas hanya beberapa siswa saja/ media tidak klasikal. Guru belum membuat rangkuman, memberikan umpan balik, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas siswa, terbukti guru hanya merangkum pembelajaran sendiri tanpa melibatkan siswa, guru juga belum memberikan umpan balik sehingga siswa belum mengerti konsep pembelajaran. Keadaan kelas belum terkondisi secara optimal terlihat masih banyak siswa yang berbicara dan bermain sendiri, serta tidak mendengarkan penjelasan guru. Masih ada siswa ketika bertanya atau menjawab pertanyaan masih gaduh dan bahasa yang digunakan kurang jelas dan sulit dipahami. Masih ada sebagian siswa yang tidak menyumbangkan ide pada saat menjawab pertanyaan kuis. Masih ada siswa yang bekerjasama dalam menjawab soal, mencontoh buku dan tidak menyelesaikan soal tepat waktu.

Setelah melakukan perbaikan pembelajaran IPS materi benua melalui model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet berdasarkan refleksi siklus I dapat disimpulkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu dari 35 siswa, ada 94% atau 33 siswa yang sudah tuntas belajar dan yang belum tuntas belajar ada 6% atau 2 siswa dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 90. Adapun penyebab peningkatan tersebut adalah karena adanya penerapan model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet pada pembelajaran IPS materi benua dengan mengutamakan peran aktif siswa dalam mengikuti pelajaran. Hasil belajar siswa dalam menjawab soal IPS materi benua lebih meningkat dan melebihi ketuntasan yang dikehendaki. Aktivitas siswa pada siklus II, antara lain: kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan baik, terbukti siswa sudah siap mengikuti pelajaran terbukti siswa berdoa dan menyiapkan buku untuk siap belajar. Mendengarkan penjelasan atau pentunjuk dari guru dengan baik, terbukti siswa sudah

mendengarkan penjelasan guru dengan baik, sudah tidak ada lagi siswa yang ramai dan berbicara sendiri dengan temannya. Bertanya dan menjawab pertanyaan dengan baik, terbukti siswa bertanya pada saat belum paham tentang materi pelajaran dan menjawab pertanyaan diberikan guru dengan tanpa ditunjuk. Membentuk kelompok-kelompok belajar dengan baik, terbukti guru sudah memberikan arahan siswa membentuk kelompok sendiri. Mendiskusikan pertanyaan kuis yang diberikan guru dengan baik, terbukti siswa sudah berdiskusi menjawab dan menyumbangkan ide pertanyaan dari guru. Mengerjakan soal evaluasi dari guru dengan sangat baik, terbukti guru menginstruksikan siswa untuk mengerjakan soal sendiri, sudah tidak ada lagi siswa yang mencotek hasil pekerjaan temannya. Membuat rangkuman/kesimpulan hasil belajar dengan sangat baik, terbukti siswa ikut memberikan pendapat untuk menyimpulkan materi bersama guru. Aktivitas guru pada siklus II, antara lain: guru sudah membuka pelajaran, menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi dan menggunakan media pembelajaran, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok bekerja dan belajar, melaksanakan evaluasi dalam proses pembelajaran, memfasilitasi siswa untuk menjawab pertanyaan kuis, memberikan penghargaan, membuat rangkuman, memberikan umpan balik, merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas siswa, dan menutup pelajaran dengan sangat baik. Kekurangan yang ada pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus II yaitu masih ada dua siswa yang belum mencapai KKM dalam menyelesaikan soal IPS materi benua dengan cepat.

Dengan demikian penerapan model *Quiz Team* dipadukan dengan media pembelajaran terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi benua siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo yang dibuktikan dari ketuntasan belajar dan

nilai rata-rata hasil belajar siswa yang semakin meningkat dan melebihi ketuntasan yang dikehendaki. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyanto (2010:59-60) menjelaskan bahwa Model *Team Quiz* dapat meningkatkan keseriusan, mengajak siswa untuk terlibat penuh, meningkatkan proses belajar, membangun kreatifitas diri, serta meraih makna belajar melalui pengalaman. Selain itu dengan menggunakan media sebagaimana pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2011:25) bahwa menggunakan media pembelajaran dapat meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, memperbesar perhatian siswa, meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, serta memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas menunjukkan bahwa dengan menerapkan model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi benua siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo. Dari hasil penelitian tersebut, penelitian ini sudah dapat dikatakan berhasil, hal ini dikarenakan hasil evaluasi belajar IPS materi benua yang diberikan kepada siswa pada tiap siklus menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dan sudah melebihi ketuntasan yang dikehendaki.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah melakukan perbaikan pembelajaran selama dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet pada pembelajaran IPS materi benua terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Sidokare 3 Sidoarjo. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi benua terbukti mengalami peningkatan setelah menerapkan model *Quiz Team* Petakumpet. Pada

prasiklus, siswa yang tuntas ada 16 siswa atau 46% tuntas belajar, sedangkan yang belum tuntas belajar mencapai 54% atau ada 19 siswa. Meningkatkan pada siklus I, siswa yang tuntas ada 71% atau 25 siswa yang sudah tuntas belajar dan yang belum tuntas belajar ada 29% atau 10 siswa. Meningkatkan secara signifikan pada siklus II, siswa yang tuntas ada 94% atau 33 siswa yang sudah tuntas belajar dan yang belum tuntas belajar ada 6% atau 2 siswa. Terbukti ada peningkatan secara signifikan dari prasiklus sampai siklus II sebesar 48%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, ada beberapa saran yang hendak peneliti sampaikan, yaitu: 1) Disarankan kepada siswa agar terus berlatih menyelesaikan soal IPS materi benua, mengingat pentingnya mata pelajaran IPS dalam kehidupan sehari-hari dengan rajin membaca dan menghafal ciri khas negara-negara besar, kenampakkan alam, dan kenampakkan buatan tiap-tiap benua maka hasil belajar siswapun bisa meningkat; 2) Disarankan pula kepada guru dan teman sejawat agar terus berusaha meningkatkan kompetensi dan profesionalisme-nya dalam melaksanakan pembelajaran dan manakala menghadapi masalah yang serupa dengan yang ada dalam penelitian ini. Kiranya dapat dicoba mengatasinya dengan menerapkan model *Quiz Team* dipadu media Petakumpet. Karena model ini telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS materi benua; 3) Diharapkan sekolah memberikan dukungan positif terhadap guru yang ingin mengadakan inovasi pembelajaran dengan menerapkan atau memilih model, metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa dan karakteristik mata pelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih menarik dan siswa tertantang untuk mengikuti pelajaran serta secara tidak langsung hasil belajar siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, W. Sri., dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD-Cet.21;Ed.1*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Pendekatan Praktek-Cet.14*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Depdiknas. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), Departemen Pendidikan Nasional.
- Hernawan, H. Asep., dkk. 2014. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD-Cet.5;Ed.1*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran-Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)-Cet.3*. Jakarta: Kencana.
- Sardjiyo, dkk. 2013. *Pendidikan IPS di SD-Cet.12;Ed.2*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Silberman, L. Melvin. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Aktif*. Bandung: Nusa Cedeikia.
- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Wardani, I.G.A.K & Wihardit, Kuswaya. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas-Cet.22;Ed.1*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Winataputra, S. Udin, dkk. 2013. *Materi dan Pembelajaran IPS SD-Cet.7;Ed.1*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

