

## Upaya Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 30 Mataram Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019 Dengan Menerapkan Metode Permainan Kelompok Bergerak

**Rosalina**

*Guru Kelas VI SD Negeri 30 Mataram*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penerapan pembelajaran permainan kelompok bergerak dalam upaya meningkatkan aktifitas dan hasil belajar Peserta didik kelas VI SD Negeri 30 Mataram. Manfaat penelitian ini adalah sebagai bahan kajian dan bahan temuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas senyatanya. Bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam proses pembelajaran dan bagi peserta didik untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus, masing-masing siklus kegiatannya adalah; perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil akhir tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa hasil observasi guru memperoleh skor rata-rata (4,61) dan hasil observasi peserta didik mencapai skor rata-rata (4,50). Sedangkan hasil belajar peserta didik adalah mencapai nilai rata-rata (88,81), artinya indikator keberhasilan ( $\geq 75,00$ ) telah terlampaui. Karena indikator keberhasilan telah terbukti penelitian dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II.

**Kata Kunci:** *Aktifitas dan hasil Belajar-Permainan Kelompok Bergerak*

### **PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran di kelas VI SD Negeri 30 Mataram dapat dipaparkan sebagai berikut: 1) ada yang tidak mendengarkan penjelasan guru, 2) tidak mau mengerjakan tugas, 3) ribut/bermain-main yang tidak ada hubungannya dengan mata pelajaran yang diajarkan, 4) keluar masuk kelas tanpa ijin dengan alasan meludah, mau ke kamar mandi dan alasan lain yang tidak masuk akal.

Rendahnya aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 30 Mataram disebabkan karena : 1) guru mengajar hanya ceramah dan pemberian tugas yang jarang dikontrol (diawasi), 2) peserta didik kurang teraktifitas untuk belajar karena hanya guru saja yang aktif berbicara dari awal sampai akhir pelajaran, 3) peserta didik banyak yang tidak mau mengerjakan tugas/soal yang diberikan oleh guru karena kurang memahami materi pelajaran, 4) standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) terlalu tinggi, dan yang ke 5) hubungan individu antara guru dengan peserta didik kurang terjalin sehingga peserta didik terkesan takut dengan guru yang mengakibatkan aktifitas dan hasil belajar rendah.

Banyak solusi yang bisa dilakukan oleh peneliti diantaranya yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran permainan kelompok bergerak. Ada beberapa keunggulan metode pembelajaran permainan ini antara lain: 1) Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian, 2) Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup, 3) Anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, dan 4) Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.

Untuk membuktikan beberapa keunggulan metode pembelajaran ini maka perlu diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul Upaya Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 30 Mataram Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019 Dengan Menerapkan Metode Permainan Kelompok Bergerak

### **Rumusan Masalah**

Apakah penerapan metode pembelajaran permainan kelompok bergerak dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar

peserta didik kelas VI SD Negeri 30 Mataram Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019?

### **Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui efektifitas penerapan metode pembelajaran permainan kelompok bergerak dalam upaya meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 30 Mataram Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019.

### **Manfaat Penelitian**

- a. Bermanfaat bagi guru selaku peneliti dalam rangka melaksanakan proses pembelajaran yang kontekstual melalui penerapan metode pembelajaran permainan kelompok bergerak di kelas senyatanya serta dalam upaya perwujudan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) sehingga aktifitas dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.
- b. Bermanfaat bagi peserta didik dalam upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **Aktifitas Belajar**

Belajar sangat dibutuhkan adanya aktivitas, dikarenakan tanpa adanya aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga perubahan perilakunya dapat berubah dengan cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif afektif maupun psikomotor (Nanang Hanafiah, 2010:23).

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses belajar kedua aktivitas itu harus saling berkaitan. Lebih lanjut lagi piaget menerangkan dalam buku Sardiman bahwa jika seorang anak berfikir tanpa berbuat sesuatu, berarti anak itu tidak berfikir (Sardiman, 2011:100).

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan aktifitas belajar adalah kegiatan peserta didik mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan

terhadap masalah yang diberikan oleh guru kelas VI di SD Negeri 30 Mataram.

### **Hasil Belajar**

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh peserta didik dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester.

Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik menurut W. Winkel (dalam buku Psikologi Pengajaran 1989: 82) adalah keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik, yakni prestasi belajar peserta didik di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka.

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada peserta didik. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah menguasai

tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai. Fungsi penelitian ini adalah untuk memberikan umpan balik pada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi peserta didik yang belum berhasil. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran khusus dari bahan tersebut.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar adalah laporan individu dan tes dalam bentuk tertulis yang materi soalnya hanya selintas apa yang disajikan oleh guru selama prose pembelajaran di kelas. Dalam hal ini adalah materi pembelajaran kelas VI.

### **Metode Permainan**

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Hal ini berarti metode yang digunakan untuk merealisasikan yang telah ditetapkan. Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran hanya mungkin dapat di implementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Permainan merupakan sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Permainan juga diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai menang atau kalah. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode permainan adalah rangkaian sistem pembelajaran bermain dengan membentuk anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda. Metode permainan mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan ketrampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

### **Ciri-Ciri Metode Pembelajaran Bermain**

1. Siswa dalam kelompok secara bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai.

2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. jika mungkin anggota kelompok berasal
3. Dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender.
4. Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu.

### **Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Bermain**

#### **Kelebihan Metode Permainan**

1. Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian
2. Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup.
3. Anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri.
4. Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.
5. Kekurangan Metode Permainan
6. Tidak semua topik dapat disajikan melalui permainan.
7. Memerlukan banyak waktu
8. Penentuan kalah menang dan bayar-membayar dapat berakibat negatif.
9. Mungkin juga terjadi pertengkaran.
10. Mengganggu ketenangan belajar di kelas-kelas lain.

Permainan kelompok bergerak yaitu pada saat pembelajaran berlangsung setiap kelompok memberikan kontribusinya dalam melakukan penyampaian dan memberikan pendapat atau pemikiran dalam materi secara langsung dari kelompok ke kelompok lain serta melibatkan media gambar dalam pengarah materi yang telah ditentukan.

#### **Langkah-Langkah Permainan Kelompok Bergerak Dengan Media Gambar**

Sebelum diterapkan metode permainan peneliti melakukan kegiatan pengenalan media gambar melalui media cetak dan menjelaskan dan memberikan tugas kepada siswa, kemudian guru membagi kelompok kepada peserta didik untuk persiapan pertemuan berikutnya. Berikut langkah-langkah dalam permainan kelompok bergerak.

- Salah satu siswa dalam masing-masing kelompok menilai dengan memberikan pandangan dan pemikirannya mengenai tugas yang sedang dikerjakan.
- Siswa berikutnya juga memberikan kontribusinya
- Demikian seterusnya, sehingga semuanya mendapatkan giliran. Dalam hal ini, giliran pembicara atau kelompok bisa dilaksanakan searah dengan perputaran jarum jam atau dari kiri ke kanan.
- Setelah selesai, guru mengulasnya bersama siswa tentang pelajaran yang telah di bahas tersebut.
- Penutup, guru memberikan ulasan tentang materi pelajaran.

### Hipotesis Tindakan

Penerapan metode pembelajaran permainan kelompok bergerak dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 30 Mataram Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019.

### METODE PENELITIAN

#### Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilaksanakan di kelas VI SD Negeri 30 Mataram Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019, dengan jumlah peserta didik sebanyak 39 orang.

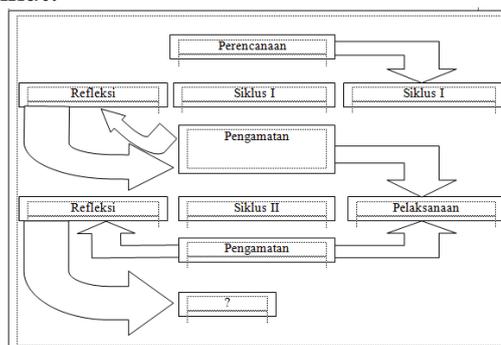
#### Faktor yang Diteliti

- Faktor Guru: yaitu dengan mengamati cara guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan pelaksanaannya dalam pembelajaran di kelas senyatanya dengan menerapkan metode permainan kelompok bergerak dalam upaya meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik Kelas VI SD Negeri 30 Mataram.
- Faktor Peserta didik: yaitu peningkatan aktifitas belajar peserta didik yang terlihat pada saat melaksanakan diskusi kelompok, dan pada saat tes tertulis di akhir pembelajaran bagi peserta didik kelas VI Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019 di SD Negeri 30 Mataram.

#### Rencana Tindakan

kegiatan nyata di kelas VI yaitu melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan metode permainan kelompok

bergerak dalam upaya meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 30 Mataram Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019. Tindakan nyata yang dilakukan oleh guru selaku peneliti adalah dengan menggunakan siklus. Gambaran siklus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Setiap siklus selama penelitian ini berisi 4 (empat) tahapan yaitu: 1) Perencanaan (Planning), 2) Pelaksanaan (Action), 3) Observasi (Observation), dan 4) Refleksi (Reflection).

#### SIKLUS I

##### Tahap Perencanaan (Planning)

- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan skenario sesuai dengan aturan main metode pembelajaran Permainan Kelompok Bergerak.
- Menyiapkan sumber, bahan, dan semua alat yang digunakan dalam penelitian.
- Menyusun/membuat lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik.
- Menyusun alat evaluasi.

##### Tahap Pelaksanaan (Action)

###### Pertemuan I

- Guru membagi peserta didik menjadi 8 (delapan) kelompok kecil, masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang peserta didik.
- Setiap Kelompok mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

###### Pertemuan II

- Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dihadapan semua peserta didik secara bergiliran
- Tes tertulis

##### Tahap Observasi (Observation)

1. Observasi guru : Dilakukan oleh pengawas pembimbing dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
2. Observasi Peserta didik : Dilakukan oleh guru kelas sebagai peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada kegiatan diskusi kelompok dan presentasi kelompok.

#### 4). Tahap Refleksi (Reflection)

1. Renungan hasil perolehan data
2. Pengolahan dan analisa data hasil penelitian
3. Mencocokkan hasil analisa data dengan indikator keberhasilan
4. Rencana perbaikan dan tindak lanjut

#### SIKLUS II

Pada siklus ini semua kegiatan dan tahapan selama penelitian adalah sama, sifatnya mengulang dan memperbaiki terhadap tindakan yang masih memerlukan penyempurnaan dan pembenaran sebagaimana mestinya.

#### Teknik pengumpulan data

Yang menjadi sumber data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah semua peserta didik kelas VI SD Negeri 30 Mataram Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019 dan guru kelas/mata pelajaran .

#### Jenis Data

- Jenis data yang berasal dari guru selaku peneliti
  1. Data tentang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
  2. Data Pelaksanaan Pembelajaran
- Jenis data yang berasal dari peserta didik :
  1. Data kemajuan aktifitas belajar
  2. Data hasil laporan individu hasil diskusi kelompok
  3. Data hasil belajar peserta didik/tes tertulis

#### Cara Pengambilan data

- Data kegiatan pembelajaran diambil dari RPP yang dibuat oleh guru dan lembar observasi pelaksanaan metode permainan kelompok bergerak
- Data kemajuan aktifitas belajar; diambil dari lembar observasi selama kerja kelompok dan presentasi kelompok.

- Data kemajuan hasil belajar; diambil dari laporan hasil kerja kelompok secara individual dan nilai hasil tes tertulis yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran

#### Teknik analisa data

Untuk menganalisis data akan dilakukan melalui analisis deskriptif kuantitatif melalui pendataan, analisis dan pembahasan terhadap data yang diperoleh dengan mencocokkan tingkat keoptimalan terhadap capaian indikator keberhasilan yang ada.

#### Indikator Keberhasilan

- guru telah dinyatakan berhasil melaksanakan proses pembelajaran dengan metode permainan kelompok bergerak, bila telah mencapai skor rata-rata  $\geq 4,00$
- aktifitas belajar peserta didik kelas VI dinyatakan telah meningkat jika  $\geq 85\%$  dari jumlah peserta didik telah memperoleh skor rata-rata  $\geq 4,0$  (kategori baik) dan hasil belajar dinyatakan telah meningkat jika  $\geq 85\%$  dari jumlah peserta didik memperoleh nilai rata-rata  $\geq 75,00$  (KKM Peserta didik).

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan ini yang telah dilakukan oleh guru selaku peneliti adalah; 1) menyusun RPP dengan skenario pembelajaran Permainan kelompok bergerak, 2) telah berhasil menyiapkan alat, sumber, bahan yang diperlukan dalam penelitian, 3) berhasil menyusun instrument observasi guru dan instrument observasi peserta didik, dan 4) menyusun alat evaluasi.

#### Pertemuan I

1. Guru membagi peserta didik menjadi 7 (tujuh) kelompok kecil, masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 orang peserta didik.
2. Setiap Kelompok mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

#### Pertemuan II

1. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dihadapan semua peserta didik secara bergiliran
2. Tes tertulis

#### Tahap Observasi

Observasi guru memperoleh skor rata-rata pertemuan I (3,29) dan pertemuan II (3,50). Observasi peserta didik memperoleh skor rata-rata pertemuan I (3,41) dan pertemuan II (3,56). Nilai tugas dan tes tertulis masing-masing memperoleh nilai rata-rata sebesar (68,74) dan (56,41)

#### **Tahap Refleksi**

1. Renungan data hasil perolehan data pada siklus I
2. Pengolahan data hasil observasi guru, peserta didik dan tes tertulis.
3. Mencocokkan hasil yang ada dengan Indikator keberhasilan.
4. Merencanakan perbaikan terhadap jenis tindakan yang menyebabkan belum tuntas Indikator keberhasilan. Oleh karena Indikator keberhasilan belum terbukti maka penelitian dilanjutkan ke siklus II.

### **DESKRIPSI SIKLUS II**

#### **Tahap Perencanaan**

Pada tahapan ini jenis kegiatan yang dilakukan masih mengacu pada kegiatan siklus I, bedanya hanya terjadi perbaikan seperlunya yaitu: 1) penyusunan RPP dengan mengacu pada pendekatan Permainan kelompok bergerak dan penyempurnaan pada bagian skenario pembelajaran, 2) menyiapkan alat, sumber, bahan yang diperlukan dalam proses tindakan dikelas senyatannya, 3) menyiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik sebagaimana pada siklus I, 4) menyiapkan alat evaluasi sebagaimana yang telah dibuat pada siklus I.

#### **Tahap Pelaksanaan**

Secara umum tahapan pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II ini masih mengacu pada pelaksanaan proses pembelajaran sebelumnya. Yang dilakukan pada proses pembelajaran ini adalah: 1) pelaksanaan proses diskusi kelompok kecil lebih dioptimalkan, 2) pelaksanaan pembimbingan kelompok sekaligus observasi peserta didik lebih di efektifkan. Utamanya pengamatan peserta didik yang aktif, yang kurang aktif, peserta didik yang tidak aktif, dengan harapan proses analisa data lebih signifikan, 3) laporan hasil kerja kelompok yang dibuat secara individu lebih difokuskan, dan 4) pelaksanaan tes tertulis sebagai tolak

ukur keberhasilan peserta didik lebih dioptimalkan.

#### **Tahap Observasi**

Observasi guru memperoleh skor rata-rata pertemuan I (4,50) dan pertemuan II (4,71). Observasi peserta didik memperoleh skor rata-rata pertemuan I (4,44) dan pertemuan II (4,56). Nilai tugas dan tes tertulis masing-masing memperoleh nilai rata-rata sebesar (90,95) dan (86,67)

#### **Tahap Refleksi**

1. Renungan atas perolehan data hasil observasi guru, observasi peserta didik, dan hasil tes tertulis sebagai hasil dari peningkatan aktifitas dan hasil belajar peserta didik di kelas senyatannya.
2. Pengolahan data hasil observasi guru, observasi peserta didik dan tes tertulis
3. Mencocokkan perolehan data hasil tindakan dengan Indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.
4. Guru memberikan hadiah/reward kepada semua peserta didik kelas VI atas keberhasilannya dalam upaya meningkatkan aktifitas dan hasil belajar dan perolehan hasil belajar sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan.

#### **Pembahasan**

Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah menyusun RPP, menyiapkan alat, sumber, bahan yang diperlukan dalam proses pembelajaran, menyusun instrument observasi guru maupun instrument observasi Peserta didik. Ada beberapa kendala yang dihadapi, tetapi setelah meminta petunjuk dan arahan kepada pembimbing kendala pun dapat diatasi dengan baik.

#### **Tahap Pelaksanaan**

##### **Pertemuan I**

1. Guru membagi peserta didik menjadi 8 (delapan) kelompok kecil, masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang peserta didik.
2. Setiap Kelompok mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

##### **Pertemuan II**

1. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dihadapan semua peserta didik secara bergiliran

## 2. Tes tertulis

### **Tahap Observasi**

Observasi guru memperoleh skor rata-rata pertemuan I 3,29 dan pertemuan II 3,50, sementara Indikator keberhasilan yang diharapkan ( $\geq 4,0$ ). Hasil observasi peserta didik dalam upaya peningkatan aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas VI Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019 di SD Negeri 30 Mataram diperoleh skor rata-rata pertemuan I (3,41) dan pertemuan II (3,56). Perolehan nilai rata-rata tugas individual dan tes tertulis yang dilakukan pada akhir pelajaran adalah (62,77) kategori cukup.

### **Tahap Refleksi**

Hasil analisa data perolehan aktifitas dan hasil belajar pada siklus I inimeroleh skor rata-rata (3,49) sedangkan yang diminta dalam Indikator keberhasilan ( $\geq 4,0$ ), ini artinya belum berhasil.

Karena Indikator keberhasilan belum tercapai, penelitian tindakan kelas (PTK) dilanjutkan ke siklus II dengan harapan optimalisasi penerapan strategi pembelajaran dengan pendekatan Permainan kelompok bergerak dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas VI Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019 di SD Negeri 30 Mataram.

## **SIKLUS II**

### **Tahap Perencanaan**

Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan kesalahan-kesalahan pada siklus I. peneliti lebih memfokuskan tentang Rencana strategi jitu sehingga proses pembelajaran dengan metode pembelajaran permainan kelompok bergerak dapat terelaisasi dengan baik, karenanya dalam penyusunan skenario benar-benar dirinci dari tiap aspek pada proses pembelajaran dengan JIGSAW.

Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, peneliti menyiapkan semua alat, bahan, dan segala sesuatunya sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran berjalan sesuai dengan skenario yang telah direncanakan. Agar proses pembelajaran dapat teratasi maka peneliti juga menyiapkan lembar observasi guru dan lembar observasi

peserta didik sebagai tolak ukur ketercapaian peningkatan aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 30 Mataram.

### **Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan di siklus II ini pada dasarnya masih mengacu pada pelaksanaan siklus I, yaitu penerapan metode pembelajaran permainan kelompok bergerak. Bedanya pada siklus ini lebih dioptimalkan.

### **Tahap Observasi**

Pada siklus II ini hasil observasi memperoleh skor rata-rata pertemuan I (4,50) dan pertemuan II (4,71) sementara Indikator keberhasilan yang diharapkan ( $\geq 4,0$ ), upaya meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas VI Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019 di SD Negeri 30 Mataram diperoleh skor rata-rata pertemuan I (4,44) dan pertemuan II (4,56), dampak nyata dari meningkatnya aktifitas dan hasil belajar adalah prestasi belajar juga meningkat, dari data hasil perolehan nilai rata-rata tes tertulis adalah (88,81) sementara pada siklus sebelumnya hanya (62,77) berarti mengalami peningkatan yang signifikan.

### **Tahap Refleksi**

Hasil analisa data peningkatan aktifitas dan hasil belajar peserta didik pada siklus II adalah (4,50) sedangkan Indikator keberhasilan ( $\geq 4,0$ ). Ini artinya pada siklus II hasilnya telah melampaui Indikator keberhasilan . Hasil belajar pada siklus I (62,77) sedangkan pada siklus II (88,81), ini artinya indikator keberhasilan telah dilampaui.

Karena Indikator keberhasilan telah terbukti, maka tidak perlu ada upaya perbaikan dan penyempurnaan. Metode pembelajaran permainan kelompok bergerak telah mampu meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan tercapainya Indikator keberhasilan dan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik. "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dihentikan pada siklus II dengan hasil memuaskan."

## **KESIMPULAN**

Data kumulatif dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) dari siklus I ke Siklus II adalah sebagai berikut:

No	Jenis Kegiatan	Indikator Keberhasilan	Siklus I		Siklus II		Ket
			A	B	A	B	
1.	Hasil Observasi Guru	≥ 4,00	3,29	3,50	4,50	4,71	Tuntas
2.	Observasi Peserta didik	≥ 4,00	3,41	3,56	4,44	4,56	Tuntas
3.	Nilai Tugas	≥ 75,00	68,74		90,95		Tuntas
4.	Hasil Tes tertulis	≥ 75,00	56,41		86,67		Tuntas

Penerapan pendekatan cooperative learning (CL) tipe Jigsaw sangat efektif dalam upaya untuk meningkatkan aktifitas dan hasil dan hasil belajar peserta didik kelas VI Semester Satu Tahun Pelajaran 2018/2019 di SD Negeri 30 Mataram. Fakta telah menunjukkan perolehan rata-rata skor aktifitas dan hasil belajar peserta didik pada siklus I (3,49), sedangkan pada siklus II (4,50), hasil belajar dari 62,77 menjadi 88,81 sudah melampaui Indikator keberhasilan yang ditetapkan. Penelitian dinyatakan “berhasil” dan dihentikan pada siklus II.

#### SARA

Disarankan kepada guru sejawat untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam upaya untuk meningkatkan aktifitas dan hasil dan hasil belajar peserta didik sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.

Disarankan kepada para semua peserta didik kelas VI SD Negeri 30 Mataram untuk membiasakan belajar dengan pendekatan yang kontekstual utamanya strategi yang mampu membangkitkan aktifitas dan hasil dan hasil belajar peserta didik yang dampaknya prestasi belajar dapat ditingkatkan seperti yang diharapkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Anonim, 2018, dalam <https://ekokhoerul.wordpress.com/2012/06/27/konsep-aktivitas-belajar-siswa/>, diambil tanggal 16 Agustus 2018, pukul 13.46 Wita.

Anonim, 2018, dalam <http://ainamulyana.blogspot.co.id/2012/01/pengertian-hasil-belajar-dan-faktor.html>, diambil tanggal 16 Agustus 2018, Pukul 14.54 Wita

Anonim, 2018, dalam <https://idtesis.com/metode-pembelajaran-permainan/> diambil tanggal 19 Agustus 2018, Pukul 10.35 Wita

Anonim, 2018, dalam <http://www.wartamadrasahku.com/2017/04/metode-permainan-dalam-proses.html>, diambil tanggal 19 Agustus 2018, Pukul 10.54 Wita

Anonim, 2018, dalam <http://www.wartamadrasahku.com/2017/06/definisi-permainan-kelompok-bergerak.html> diambil tanggal 20 Agustus 2018, Pukul 09.50 Wita

Al Hakim, S dan Riyanto, M, 2002, strategi Pembelajaran Berdasarkan Deep Dialogue/Critical Thinking (DD/CT), Malang: PPPG IPS dan PMP

Arikunto, s. 2009, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta : Bumi Aksara.

Harun Rasyid dan Mansur, 2008, Penilaian Hasil Belajar, Bandung : CV Wacana Prima.

Lie, A, 2002, Cooperative Learning, Jakarta: Gramedia Widiasarma Indonesia.

Lukmanul A, 2008, Perencanaan Pembelajaran, Bandung : CV Wacana Prima.

Mukhtar, 2003, Prosedur Penilaian, Jakarta : Rineka Cipta.

Nurhadi, 2003, Yasin ,B dan Sendule.A, 2003, Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK, Malang : Unitipetas Negeri Malang.

Robert E Slavin, 2010, Cooperative Learning Teori, riset dan Praktik, Bandung : Nusa Media.

Sardiman, 2007, Indikator Dan Aktifitas dan hasil Belajar Mengajar, Jakarta : Raja Grafindo Perkasa.

Supriono, 2009, Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.