

**PENGGUNAAN PERMAINAN POHON PENGETAHUAN PADA PEMBELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS I-B SDN
NGAGELREJO II/397 SURABAYA**

Tika Puji Hartini

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya tika.pujihartini@yahoo.com

Sujarwanto

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Dalam kegiatan pembelajaran ada beberapa aspek yang perlu disiapkan agar mencapai tujuan pembelajaran. Diantara beberapa aspek salah satunya adalah siswa atau peserta didik itu sendiri. Salah satu faktor intrinsik yang sangat penting adalah motivasi peserta didik. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh besar kecilnya motivasi yang ada pada diri peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di kelas I-B SDN Ngagelrejo II/397 Surabaya rendahnya hasil belajar siswa karena rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar ini disebabkan sifat bahan ajar IPS yang identik dengan wacana dan menghafal dan model pembelajaran yang diterapkan guru masih secara monoton. Oleh karena itu adanya kegiatan pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan permainan Pohon Pengetahuan dalam peningkatan motivasi belajar dan hasil siswa kelas I pada pembelajaran IPS. Pelaksanaan penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang bersifat berdaur ulang atau siklus. Data diperoleh dari observasi aktivitas guru, angket motivasi siswa, tes hasil belajar siswa dan catatan lapangan, yang kemudian data-data tersebut dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan Permainan Pohon Pengetahuan meningkatkan: 1) Motivasi belajar siswa pada siklus I yaitu 1 siswa yang tidak termotivasi, sebanyak 20 siswa yang kurang termotivasi, 13 siswa yang cukup termotivasi, 6 siswa yang termotivasi dan 0 siswa yang sangat termotivasi meningkat menjadi sebanyak 0 siswa yang tidak termotivasi, sebanyak 5 siswa yang kurang termotivasi, 16 siswa yang cukup termotivasi, 13 siswa yang termotivasi dan 6 siswa yang sangat termotivasi pada siklus II. 2) Meningkatkan hasil belajar siswa terlihat pada hasil belajar siswa siklus I rata-rata 68,06 meningkat pada siklus II rata-rata menjadi 77,38. Kesimpulan data yang diperoleh penggunaan Pohon Pengetahuan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas I-B SDN Ngagelrejo II/397 Surabaya.

Kata Kunci: permainan Pohon Pengetahuan, motivasi belajar siswa dan IPS

Abstract: Learning in studying include some aspect that needed to increased the purpose the study. One of the some aspec is the student's themselves. One of the intrence factor is student's motivation. Good or bad of student learning outcomes because big or small the student's motivation. Based on the observation in class of I-B from Ngagelrejo II/397 state primary schools of Surabaya, lack of student learning outcomes because the material of social science are identic by read method and not variation. Therefore existense of a inovation learning activities are needed. The purpose of this study is to describe the implementation of learning by using the game Tree of Knowledge to improve the student's motivation at the first grade students. This study is a classroom action research using the game Tree of Knowledge which consist of the some stage of planning implementation of observation and reflection that are recycled or cycle. Based the observation the theacher's activities, an question of student's motivation result the student's study and some note from the action, therefor by analise whitout descriptive methode. The research result prove that aplication of the game Tree of Knowledge: 1) Improve student's motivation in first cycle by 1 student is not motivated, 20 student are not enough motivated, 13 students are enough motivated, 6 students are motivated, and 0 student very motivated. That increased to 0 student is not motivated, 5 students are not enough motivated, 16 students are enough motivated, 13 students are motivated, and 6 students very motivated in second cycle. 2) Improve the student's learning outcomes seen in the first cycle on average 68,06 increase at second cycle rate average 77,38. Based from the research result prove that using the game Tree of Knowledge to improve the motivation and the student's learning outcomes at the first grade students

Keywords: game Tree of Knowledge, student's motivation, and social science.

PENDAHULUAN

Di sekolah terjadi interaksi tiga komponen pengajaran yaitu : guru, materi pelajaran, dan siswa. Interaksi antara ketiga komponen melibatkan sarana dan prasarana, metode, media dan penataan lingkungan tempat belajar sehingga tercipta situasi belajar yang memungkinkan tercapainya tujuan belajar. SD merupakan tempat belajar anak usia 6 – 12 tahun. Kelas satu merupakan kelas transisi karena merupakan masa peralihan dari TK ke SD, di mana anak masih dalam tahap menyesuaikan diri dalam belajar dari lingkup TK ke lingkup SD. Semua mata pelajaran di SD tidak lepas dari konteks wacana, salah satunya adalah mata pelajaran IPS.

Pembelajaran IPS identik dengan wacana yang berkesan serius, materi hafalan dan membosankan tentu saja sangat bertolak belakang dengan usia anak kelas satu SD yang masih suka bercanda, bermain-main dan cara berfikirnya masih dalam taraf perkembangan operasional konkret. Oleh karena itu guru dituntut untuk memiliki keterampilan yang bertalian dengan materi IPS yang berkesan menjenuhkan bagi siswa menjadi menggairahkan, menyenangkan dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Syaiful Bahri D (200:155), dari berbagai hasil penelitian selalu menyimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi prestasi belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang anak didik. Dalam kegiatan belajar mengajar motivasi memegang peranan yang sangat besar. Motivasi penting untuk diketahui makna dan penerapannya di kelas.

Motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aksi tertentu, demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya (Hamzah, 2009:3). Menurut Mc.Donald (dalam Sardiman A.M, 2007:73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi dapat juga dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila dia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku.

Sedangkan arti belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi

sebagai hasil dari praktik penguatan (motivasi) yang dilandasi tujuan tertentu (Agus Suprijono, 2010:163). Berdasarkan beberapa teori tentang belajar dan motivasi, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sendiri identik dengan materi yang bersifat wacana dan menghafal. Bisa dikatakan materi IPS sangat menjenuhkan dan membosankan bagi peserta didik. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya (Fakih Samlawi, 1998:1). Ada pendapat lagi istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan (Sapriya, 2009:20). maka maka dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan dari integrasi berbagai cabang ilmu sosial dan dijadikan program pengajaran pada tingkat sekolah yang bertujuan untuk membekali siswa supaya nantinya mampu hidup di masyarakat yang penuh dengan kompleksitas kehidupan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, motivasi belajar siswa kelas I-B SDN Ngagelrejo II/397 Surabaya pada pembelajaran IPS masih rendah. Hasil observasi belajar selama proses pembelajaran yang berlangsung yaitu : Guru menyampaikan materi pembelajaran secara monoton, dimana siswa aktivitasnya hanya membaca materi, siswa menyimak penjelasan dari guru, siswa dan guru bertanya jawab, siswa mengerjakan soal, dan siswa dan guru bersama-sama membahas hasil pekerjaan siswa. Siswa terlihat malas untuk membaca, bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru sehingga kelas berkesan kurang hidup. Data hasil ulangan siswa yang dikumpulkan kepada guru 75% nilai yang diperoleh siswa dibawah KKM yaitu mendapat nilai rata-rata 60 sedangkan KKM yang ditarget guru sebesar 75.

Tidak hanya melakukan observasi peneliti juga melakukan kegiatan wawancara kepada guru tentang pembelajaran IPS, khususnya pembelajaran kebersihan lingkungan rumah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru ternyata guru mengalami kesulitan dalam mencari media dan metode dalam pembelajaran IPS yang tepat, yang dapat memotivasi belajar siswa.

Permasalahan di atas harus segera diatasi karena kurangnya motivasi belajar siswa akan mengakibatkan kurangnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Motivasi

tidak akan terbentuk apabila siswa tersebut tidak mempunyai keinginan, cita-cita, atau menyadari manfaat belajar bagi dirinya. Oleh karena itu, dibutuhkan pengkondisian tertentu, agar diri kita atau siapa pun juga yang menginginkan semangat untuk belajar dapat termotivasi.

Disinilah seorang guru dituntut kreatifitasnya untuk bisa menciptakan kondisi atau suasana dimana siswa termotivasi untuk belajar. Upaya meningkatkan motivasi siswa dalam belajar adalah salah satunya dengan menggunakan sebuah permainan dalam pembelajaran. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya (Semiawan, 2008 : 20). Salah satu media permainan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS pada kelas I-B, yaitu permainan Pohon Pengetahuan.

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Permainan adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian menang-kalah (Andang Ismail, 2009:26).

Permainan Pohon Pengetahuan. Permainan Pohon Pengetahuan memiliki tujuan dan karakteristik sendiri. Dari permainan ini siswa akan belajar bersama-sama tentang berbagai pengetahuan umum. Oleh karena itu, melalui belajar sambil bermain ini siswa akan teruji pengetahuan umum mereka secara terbuka (Syab'an Jamil, 2009:57-58).

Tujuan : melatih kecepatan atau keterampilan anak-anak dalam merespon pesan, meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang berbagai hal dan melatih dan meningkatkan kekuatan mental anak di depan umum. Jumlah peserta : tidak dibatasi atau semua anak yang ada bisa ikut bermain dalam permainan ini. Bahan/alat : papan tulis, spidol atau kapur.

Cara bermain: Seluruh anak-anak yang ikut dalam *game* ini dipersilahkan duduk santai, dengan formasi huruf 'U'. Di depan telah disediakan papan tulis dan spidol. Pada papan tulis itu telah dibuat semacam gambar pohon besar dengan beberapa cabang ke kiri, ke kanan, ke atas. Lalu di bawah pohon ditulis kata-kata tertentu, misalnya sumber daya alam. Untuk penelitian ini dituliskan rumah sehat dan rumah tidak sehat. Pemandu berdiri di depan dan siap memulai acara dengan memanggil seorang anak secara acak agar menuliskan di dalam salah satu cabang pada gambar pohon itu, misalnya tentang apa saja yang termasuk jenis sumber daya alam yang sangat pokok?. Untuk penelitian ini

dituliskan apa saja ciri-ciri rumah sehat dan ciri-ciri rumah tidak sehat? Jika jawaban benar, si anak boleh menunjuk anak lain menjawab pertanyaan yang sejenis. Jika jawaban salah anak dihukum dan proses ke pemandu. Begitu seterusnya sampai sekitar lima anak mendapat giliran yang sama. Lalu proses berlangsung lagi seperti nomor 3-5, tetapi dengan cara dibuat ranting-ranting dari jawaban anal-anak sebelumnya yang benar. Akhirnya, jawaban anak-anak berikutnya semakin banyak dan rinci dengan melibatkan seluruh anak-anak yang lain untuk ikut menulis jawaban ke 'gambar pohon' pengetahuan tersebut. Melalui *game* ini, ada hal-hal penting yang bisa diungkapkan antara lain: bisa menarik perhatian dan belajar pun menjadi lengkap karena memetakan suatu pengetahuan, keberanian anak-anak juga teruji dengan mengemukakan jawaban di hadapan orang lain sekaligus berfungsi untuk saling belajar bersama, dan agar belajar tetap semangat, bagi anak-anak yang tidak bisa menjawab diminta ke depan kuntut mengulang jawaban dari anak-anak yang sudah menjawab di depan sehingga mereka ikut menjawab secara benar.

Variasi *game* ini bisa digunakan untuk membahas berbagai tema pelajaran/pengetahuan umum yang lain sehingga semua materi bisa terserap dengan lengkap.

Dengan bermain peserta didik akan lebih mudah menikmati proses pembelajaran dengan lebih menyenangkan dan tidak tegang. Ini menjadi "nilai tambah" untuk lebih meningkatkan gairah belajar para siswa. Jiwa dan pikiran para siswa yang dalam kondisi senang, nyaman dan bersemangat adalah motivasi yang sangat berharga bagi siswa dalam belajar. Kalau hati dan pikiran senang, mereka akan betah belajar. Para ahli pendidikan anak di dalam risetnya menyatakan bahwa cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain di dalam kegiatan belajar mengajar. Secara alamiah, bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan bahasanya, mendapat kesempatan bereksperimen dan memahami konsep-konsep sesuai dengan permainan (Andang Ismail, 2009:36).

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang diambil adalah bagaimana aktivitas guru, aktivitas siswa, motivasi belajar, hasil belajar siswa dan kendala-kendala yang ditemukan dalam menggunakan permainan Pohon Pengetahuan dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas I-B SDN Ngagelrejo II / 397 Surabaya selama kegiatan belajar berlangsung.

Kurangnya motivasi belajar siswa sangat besar mempengaruhi tingkah laku dalam belajar mereka. Usaha dalam meningkatkan motivasi siswa sangat diperlukan. Usaha itu dapat dilakukan pada perombakan

aspek-aspek kegiatan belajar mengajar. Bisa pada aspek media, model ataupun metode yang digunakan. Salah satunya untuk memecahkan permasalahan di atas peneliti menggunakan sebuah permainan dalam pembelajaran, yaitu melalui penerapan permainan Pohon Pengetahuan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas I-B SDN Ngagelrejo II/397 Surabaya pada pembelajaran IPS.

Tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah untuk Mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa, motivasi belajar, hasil belajar siswa dan kendala-kendala yang ditemukan dalam menggunakan permainan Pohon Pengetahuan dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas I-B SDN Ngagelrejo II / 397 Surabaya.

Dalam penelitian ini, indikator ketercapaian atau keberhasilan dalam menggunakan Permainan Pohon Pengetahuan dapat diukur sesuai dengan aktivitas guru dinyatakan berhasil apabila mencapai keberhasilan skor dengan kriteria $\leq 80\%$, siswa dinyatakan motivasinya meningkat berhasil apabila sebanyak 75% siswa memperoleh nilai minimal 75 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan di sekolah untuk tahun pelajaran 2012 - 2013 yakni 75, untuk rata-rata hasil belajar siswa dikatakan berhasil apabila diperoleh rata-rata kelas ≤ 75 . Dan kendala – kendala yang muncul dapat diatasi sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat dan dapat menunjang sistem pendidikan dan terlaksananya kurikulum pembelajaran. Adapun manfaat dari penelitian ini, diantaranya : Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru dalam menentukan dan menerapkan permainan Pohon Pengetahuan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan wawasan terhadap guru dalam penggunaan permainan Pohon pengetahuan. Bagi siswa dengan penerapan permainan Pohon Pengetahuan agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai bahkan melampaui dari Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Memberikan pengalaman yang berkesan menyenangkan dan gembira selama kegiatan pembelajaran. Sedangkan bagi peneliti sendiri, penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat berupa pengalaman dalam menerapkan permainan Pohon Pengetahuan dalam pembelajaran IPS dan untuk meningkatkan kemampuan peneliti dalam menulis, khususnya karya ilmiah dan terbiasa mengkaji atau memecahkan masalah secara ilmiah.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas bisa memiliki makna yang bermacam-macam, bergantung

pada referensi yang digunakan sebagai acuan. Jenis Penelitian ini menggunakan PTK. Basrowi dan Suwandi (2008:28), berpendapat PTK adalah penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian PTK memiliki beberapa tahapan, menurut Arikunto (2008:74) PTK terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus yang berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Perencanaan, rencana pelaksanaan PTK antara lain: Peneliti melakukan analisis materi untuk mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar yang menjadi permasalahan bagi siswa. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan indikator-indikator hasil belajar. Mengembangkan alat peraga/alat bantu untuk menunjang penerapan permainan dalam rangka implementasi PTK. Menyusun instrumen penelitian yang terdiri dari lembar pengamatan aktivitas siswa dan pedoman wawancara dengan guru untuk mengetahui tingkat motivasi siswa. Menentukan observer. Menyamakan persepsi dengan pengamat.

Setelah kegiatan perencanaan selesai tahap berikutnya adalah melakukan implementasi/tindakan inti di kelas sesuai dengan langkah – langkah pembelajaran yang disusun dalam Rencana Pembelajaran. Tindakan yang dilakukan antara lain melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dan mengumpulkan data – data yang diperlukan dalam penelitian.

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dan menyeluruh tentang pembelajaran pada setiap siklus. Dalam tahap ini juga peneliti akan dibantu oleh teman sejawat sebagai pengamat atau observer dalam kegiatan pembelajaran. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan adalah : Mencatat peristiwa-peristiwa yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan bantuan teman sejawat. Pelaksanaan observasi dengan menggunakan format observasi yang sudah dirancang dengan bantuan teman sejawat. Merangkum hasil pengamatan.

Refleksi, diskusi bersama antara peneliti dengan pengamat. Menganalisis hasil pengamatan. Melakukan evaluasi untuk menentukan apakah tindakan yang telah dilakukan perlu diulangi atau diperbaiki.

Subyek penelitian adalah subyek yang dikenai tindakan. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek adalah guru dan siswa kelas I-B SDN Ngagelrejo II/397 Surabaya dengan jumlah siswa putra 20 dan siswa putri

20. Penelitian ini dilaksanakan di kelas I-B SDN Ngagelrejo II/397 Surabaya, Jl. Ngagel Mulyo No.35, Kecamatan Wonokromo, Surabaya. Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2013 dan siklus II pada tanggal 4 Juni 2013.

Dari berbagai teknik pengumpulan data yang ada, peneliti menggunakan observasi, angket, tes hasil belajar dan catatan lapangan. Lembar observasi berupa daftar pernyataan yang diisi oleh observer untuk mengamati aktivitas guru. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru ketika melaksanakan penerapan permainan Pohon Pengetahuan pada pembelajaran IPS, yaitu meliputi tahap persiapan hingga tahap proses pembelajaran berlangsung. Penilaian terhadap proses mengajar guru difokuskan pada indikator yang diamati sesuai dengan ruang lingkup penelitian. Lembar angket motivasi siswa berupa daftar pernyataan yang diisi oleh siswa untuk mengukur motivasi siswa. Pada angket terdapat banyak bentuk yaitu pertanyaan terbuka, pertanyaan berstruktur dan pertanyaan tertutup. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket dengan pertanyaan tertutup yang memungkinkan responden hanya bisa memberikan jawaban atau respon sesuai yang telah disediakan sebagai alternatif jawaban. Tes hasil belajar berupa lembar kerja siswa (LKS) dan lembar penilaian (LP) untuk mengetahui hasil belajar siswa. Sedangkan catatan lapangan berupa catatan-catatan yang ditulis selama KBM berlangsung.

Ada banyak teknik dalam analisis data mengenai Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Nana Syaodih S (2007:148) data dianalisis secara kualitatif (bukan secara kuantitatif menggunakan perhitungan statistik), dalam arti diuraikan, dibandingkan, dikategorikan, disintesis, lalu disusun atau diurutkan secara sistematis. Sedangkan menurut H.M.Basrowi, M.Pd dan Suwandi (2008:130-131) data kuantitatif dari angket dan hasil belajar maupun data kualitatif dari hasil wawancara dan pengamatan, keduanya harus dianalisis. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif (persentase, mean, median, mode, frekuensi, tabel, grafik, dan lain-lain), sedangkan data kualitatif yang berupa kalimat, ekspresi siswa, tingkah laku siswa dan lain-lain dianalisis dengan metode analisis kualitatif. Berdasarkan pendapat penulis di atas maka peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif yang sesuai dengan pengumpulan data yang dilakukan.

Angket digunakan untuk mengukur pengukuran afektif. Dalam penelitian yang dimaksud adalah ranah motivasi siswa. Untuk penskoran motivasi siswa, peneliti menggunakan skala bertingkat dengan rentangan 1-5. Pertanyaan yang digunakan berjumlah 10 butir, kemungkinan skor tertinggi seorang siswa adalah 50 (5x10), dan terendah 10 (1x10) (Asep Jihad & Abdul

Haris, 2010:88-89). Pada tes objektif hanya memiliki dua kemungkinan jawaban yaitu benar dan salah. Lazimnya, jawaban benar diberi skor 1, sedang jawaban yang salah diberi skor 0. Skor yang dicapai siswa dilakukan dengan menjumlahkan semua jawaban benar. Jadi, skor siswa sama dengan jumlah jawaban yang benar (Asep Jihad & Abdul Haris, 2010:86-87). Sedangkan untuk uraian atau isian tiap-tiap nomor memiliki skor yang berbeda-beda (dapat dilihat pada kisi-kisi soal). Penskoran dapat pula menurut kebutuhan tergantung bobot dari masing-masing butir soal yang diujikan (Asep Jihad & Abdul Haris, 2010:87). Untuk mencari rata-rata nilai dengan cara jumlah total nilai dalam distribusi dibagi dengan jumlah individu. Lembar catatan lapangan berisi hasil catatan lapangan yang selanjutnya dianalisis dengan cara mencermati setiap masukan yang disampaikan observer, mencari kelemahan atau kekurangan selama proses belajar mengajar, dan mencari cara untuk menutupi kelemahan tersebut untuk siklus berikutnya.

Pada siklus I pelaksanaan proses belajar mengajar (PBM) sesuai dengan RPP yang telah disusun yaitu : Guru melakukan apersepsi dengan cara mengajak siswa bernyanyi "Tik-Tik Bunyi Hujan". Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa yaitu tentang ciri-ciri rumah sehat dan ciri-ciri rumah tidak sehat dan cara merawatnya . Siswa membaca materi dengan bersama-sama. Siswa menyimak penjelasan dari guru tentang peraturan tata cara bermain dalam permainan Pohon Pengetahuan. Siswa duduk dengan membentuk formasi huruf 'U' dengan bimbingan guru. Kemudian siswa dibimbing untuk mengamati gambar pohon besar dengan beberapa cabang ke kiri, ke kanan, ke atas di bawah pohon ditulis kata-kata " Ciri-ciri rumah sehat, ciri-ciri rumah tidak sehat dan cara memelihara kebersihan rumah " yang ada papan tulis. Guru berdiri di depan dan siap memulai acara dengan memanggil seorang siswa secara acak agar menuliskan jawaban di dalam salah satu cabang pada gambar pohon itu, Misalnya apa saja ciri-ciri rumah sehat? Jika jawaban benar, siswa boleh menunjuk anak lain menjawab pertanyaan yang sejenis. Jika jawaban salah siswa disuruh duduk kembali dan tidak mendapat poin. Begitu seterusnya sampai sampai semua siswa mendapat giliran yang sama. Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang baru disampaikan dengan kegiatan bermain . Siswa mengerjakan lembar kegiatan siswa dan lembar penilaian yang sudah disiapkan oleh guru. Siswa membaca teks percakapan sederhana berjudul "Menjaga Kebersihan" secara bersama-sama. Siswa menyimak penjelasan guru cara membaca teks percakapan. Siswa menirukan cara membaca teks percakapan yang dibacakan oleh guru secara bersama-sama. Dengan diberikan teks percakapan, siswa dapat melakukan

percakapan sederhana di depan kelas sesuai dengan kunci lembar kegiatan siswa. Siswa mengerjakan lembar penilaian. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Kemudian Pengisian angket motivasi siswa oleh siswa.

Pada siklus II pelaksanaan KBM berdasarkan susunan RPP dari siklus I yang telah disempurnakan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung yaitu : Guru melakukan apersepsi dengan cara mengajak siswa bernyanyi “Tik-Tik Bunyi Hujan“. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Siswa duduk santai di lantai dengan membentuk formasi huruf “U” dengan bimbingan guru. Guru membimbing siswa yang tinggi dan besar untuk duduk di belakang, sebaliknya siswa yang bertubuh kecil dan pendek duduk di depan. Siswa dibimbing untuk mengamati media Pohon Pengetahuan yang terbuat dari gabus yang berwarna-warni dan mudah untuk ditempel dan ditarik dari papan tulis. Siswa menyimak penjelasan dari guru tentang peraturan tata cara bermain dalam permainan Pohon Pengetahuan. Siswa membaca materi. Guru menunjuk siswa yang tertib untuk ikut permainan. Jika jawaban benar, siswa boleh menunjuk anak lain menjawab pertanyaan yang sejenis. Jika jawaban salah siswa dihukum dan proses ke guru. Begitu seterusnya sampai semua siswa mendapat giliran yang sama. Siswa dan guru bertanya jawab. Siswa mengerjakan LKS dan LP dengan bimbingan guru. Siswa membaca teks percakapan sederhana berjudul “Lomba Kebersihan Rumah dan Lingkungan” secara bersama-sama. Siswa menyimak penjelasan guru cara membaca teks percakapan. Siswa menirukan cara membaca teks percakapan yang dibacakan oleh guru secara bersama-sama. Siswa melakukan latihan berdialog dengan teman sebangkunya. Dengan diberikan teks percakapan, siswa dapat melakukan percakapan sederhana di depan kelas sesuai dengan kunci lembar kegiatan siswa (LKS). Siswa mengerjakan LP. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Siswa mengisi angket motivasi belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL SIKLUS I

Rencana pelaksanaan PTK antara lain mencakup kegiatan yaitu melakukan analisis materi untuk mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar yang menjadi permasalahan bagi siswa, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan indikator-indikator hasil belajar, membuat alat peraga/alat bantu untuk menunjang penerapan permainan dalam rangka implementasi PTK,

menyusun instrumen penelitian yang terdiri dari lembar angket motivasi siswa, aktivitas guru, lembar penilaian, dan lembar kegiatan siswa .

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2013. Saat PBM berlangsung para observer mengisi lembar ketercapaian aktivitas guru. Hasil observasi aktivitas guru pada pembelajaran rumah sehat dan rumah tidak sehat dengan menggunakan permainan Pohon Pengetahuan diperoleh sebesar 71,43 %.

Dari hasil analisis angket motivasi siklus I (terlampir) diperoleh yaitu sebanyak 1 siswa yang tidak termotivasi, 20 siswa kurang termotivasi, 13 siswa cukup termotivasi, 6 siswa termotivasi dan 0 siswa yang sangat termotivasi. Hasil diatas tidak sesuai dengan indikator keberhasilan. Indikator keberhasilan dikatakan berhasil jika lebih setengah dari jumlah siswa keseluruhan berada di jenjang kriteria termotivasi. Dari tabel analisis lembar hasil belajar siswa siklus I (terlampir) dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang telah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebanyak 40 % yaitu 16 siswa dari 40 siswa yang ada di kelas I-B. Hasil dari siklus I tidak sesuai dengan indikator keberhasilan, karena penelitian dikatakan berhasil apabila sebanyak 75% siswa memperoleh nilai ≥ 75 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan di sekolah. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh adalah 68,06, yang tidak sesuai dengan indikator keberhasilan. Pada indikator keberhasilan menyebutkan dikatakan berhasil apabila rata-rata nilai yang diperoleh adalah 75.

Kendala Ketika Proses Belajar Mengajar Berlangsung Berdasarkan catatan lapangan yang diperoleh dari observer selama pembekajaran berlangsung pada siklus I yaitu guru terlalu lama dalam menyiapkan media Pohon Pengetahuan sehingga tidak sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan, siswa tidak begitu tertarik memperhatikan media Pohon Pengetahuan karena bahan yang digunakan kurang berwarna, siswa duduk di bangku sehingga tidak mencaai formasi huruf “U” dengan sempurna, hal itu menyebabkan anak yang duduk di belakang terlihat terganggu dengan siswa yang duduk di depan, guru belum maksimal dalam menyiapkan media, karena ketika sudah masuk waktu pelajaran dimulai guru terlihat masih sibuk menyiapkan media, karena pertama kali menggunakan media ini, guru kurang bisa mengelola waktu dengan baik, sehingga waktu yang digunakan lebih lama tidak sesuai dengan alokasi waktuyang telah ditentukan, guru tidak memberikan *reward* dan *punishment* kepada siswa, sehingga kurang bisa mengontrol aktivitas siswa. Siswa yang aktif terlihat selalu maju ke depan media. Sedangkan siswa yang pasif hanya duduk bahkan mengobrol sendiri dengan temannya, kelas terlalu gemuk

dengan 40 siswa dan dengan posisi duduk di bangku sehingga menjadi terlalu luas ketika membentuk formasi huruf "U". Oleh karena itu guru agak kesulitan dalam menguasai kelas.

HASIL SIKLUS II

Rencana pelaksanaan PTK antara lain melakukan analisis materi untuk mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar yang menjadi permasalahan bagi siswa, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan indikator-indikator hasil belajar, mempersiapkan media yang lebih atraktif dan berwarna untuk menunjang penerapan permainan Pohon Pengetahuan, mengatur tempat duduk siswa agar lebih efisien dalam bermain Pohon Pengetahuan, menyusun instrumen penelitian yang terdiri dari lembar pengamatan aktivitas guru, angket motivasi siswa, dan lembar penilaian.

Siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2013. Hasil observasi siklus II menunjukkan hasil yang signifikan. Hasil analisis aktivitas keterlaksanaan guru pada siklus II diperoleh adalah 91,07%. Hasil observasi motivasi siswa pada siklus II diperoleh gambaran tentang sikap dan perilaku yang merupakan indikator dari motivasi belajar siswa. Ketika pembelajaran berlangsung terlihat hanya beberapa anak yang aktif dalam menjawab, bertanya dan berani maju sendiri tanpa ditunjuk oleh guru dalam permainan Pohon Pengetahuan. Dari analisis lembar angket motivasi siswa (terlampir) terdapat hasil : sebanyak 6 siswa yang sangat termotivasi, 13 siswa yang termotivasi, 16 siswa yang motivasinya cukup, 5 siswa yang motivasinya kurang dan 0 siswa yang tidak termotivasi. Hasil dari evaluasi yang berupa lembar penilaian dan adalah rata-rata 75,36 dan lembar kegiatan siswa adalah rata-rata 79,375 (tabel analisis terlampir). Yang kemudian dimasukkan ke dalam lembar analisis hasil belajar siswa siklus II (terlampir) dapat diketahui rata-rata hasil belajar IPS siklus II melalui penerapan permainan Pohon Pengetahuan sebesar 77,38. Sedangkan jumlah siswa yang telah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebanyak 29 siswa dari 40 siswa yang ada di kelas I-B. Sedangkan 11 siswa mendapat nilai di bawah KKM. Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar yang diperoleh adalah 72,5 %.

Catatan lapangan pada siklus II yang diperoleh dari Wiwi Lestariati, S.Pd dan Sri Wahyuni S. Pd selaku observer yaitu guru telah menyiapkan media Pohon Pengetahuan yang penuh warna dan menarik tertarik memperhatikan media Pohon Pengetahuan, siswa dibimbing untuk duduk lesehan sehingga mencaai formasi huruf "U" dengan sempurna, hal itu menyebabkan anak yang duduk dapat mengamati media tanpa terganggu dengan siswa yang duduk di depan, dalam aktivitas pembelajaran guru menggunakan

memberikan *reward* dan *punishment* sehingga terlihat siswa yang semula pasif menjadi lebih aktif dan bersemangat mengikuti permainan. Sedangkan yang terlalu aktif menjadi lebih terkontrol karena adanya *punishment* dari guru.

Dengan penggunaan permainan Pohon Pengetahuan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari aktivitas guru yang meningkat dari siklus I sebesar 76,78% meningkat pada siklus II menjadi 91,07%, meningkatnya motivasi belajar siswa dari siklus I kriteria motivasi sebanyak 1 siswa yang tidak termotivasi, sebanyak 20 siswa yang kurang termotivasi, 13 siswa yang cukup termotivasi, 6 siswa yang termotivasi dan 0 siswa yang sangat termotivasi. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi sebanyak 0 siswa yang tidak termotivasi, sebanyak 5 siswa yang kurang termotivasi, 16 siswa yang cukup termotivasi, 13 siswa yang termotivasi dan 6 siswa yang sangat termotivasi, rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari siklus I sebesar 68,06 dengan jumlah 16 siswa yang tuntas. Peningkatan terjadi pada siklus II rata-rata menjadi 77,38 dengan jumlah 29 siswa yang tuntas.

Peningkatan aktivitas guru dapat dilihat pada grafik dibawah ini

Grafik 4.1



Diagram 1
Persentase Keterlaksanaan Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa dengan menggunakan permainan Pohon Pengetahuan pada siklus I mencapai peningkatan pada siklus II. Perubahan motivasi belajar siswa bisa dilihat pada grafik di bawah ini.

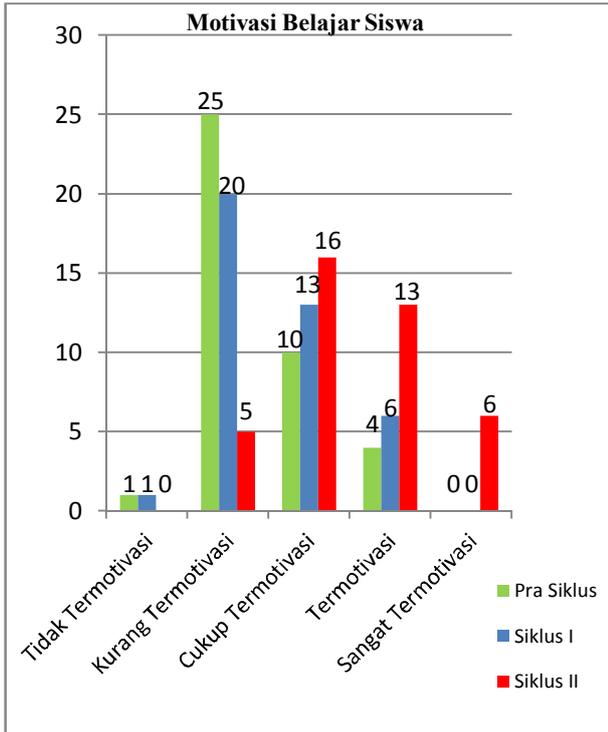


Diagram 2 Motivasi Belajar Siswa

Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa kelas I-B SDN Ngagelrejo II/397 Surabaya pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini.

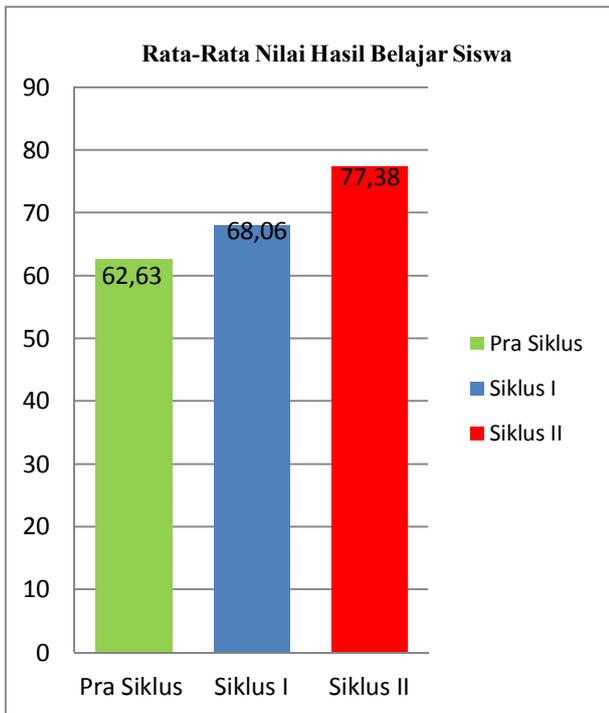


Diagram 3 Rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa

PEMBAHASAN

Dari hasil pengolahan data data siklus I (terlampir) dapat dikatakan bahwa motivasi siswa masih rendah dan hasil belajarnya banyak yang belum tuntas. Padahal menurut teori dikatakan bahwa multimedia permainan dapat meningkatkan motivasi belajar yang merupakan pengaruh besar dalam menentukan hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu dilaksanakan lagi penelitian dengan perbaikan-perbaikan untuk menyempurnakan hasilnya nanti. Pada siklus II guru sudah melakukan evaluasi terhadap RPP dan langkah-langkah guru selama KBM sehingga siswa termotivasi dalam belajar. Menurut Sardiman A.M (2006:40) mengatakan bahwa tanpa motivasi kegiatan belajar mengajar sulit untuk berhasil.

Naiknya motivasi dan hasil belajar siswa dikarenakan guru sudah melaksanakan kegiatan PBM sesuai dengan rencana yang sudah dipersiapkan sebelumnya yang dari siklus I telah disempurnakan. Media permainan Pohon Pengetahuan yang secara tampilannya sudah dikemas begitu menarik. Tindakan guru yang mengkondisikan siswa untuk duduk di lantai membentuk huruf “U” memungkinkan siswa untuk lebih nyaman berperan dalam permainan Pohon Pengetahuan.

Menurut Agus Suprijono (2010:163), motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Sedangkan arti belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik penguatan (motivasi) yang dilandasi tujuan tertentu. Pada siklus I, hasil motivasi belajar siswa tidak mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%.

Pada siklus I guru sudah melaksanakan langkah-langkah kegiatan mengajar sesuai dengan RPP yang telah dibuat, tetapi ada beberapa hal yang dijadikan bahan evaluasi guru, yaitu :berdasarkan hasil angket motivasi siswa dan hasil catatan lapangan pada Siklus I, guru menggunakan media yang warnanya tidak menarik perhatian siswa. Padahal menurut Robertus Angkowo dan A.Kosasih (2007:28) yang menyatakan bahwa sebuah media pembelajaran warnanya harus bisa menarik perhatian siswa. Oleh karena itu dalam Siklus II, guru memperbaiki dengan membuat media Pohon Pengetahuan dengan warna-warna yang menarik perhatian siswa.

Dari hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran pada Siklus I diperoleh hasil tidak banyak melibatkan siswa dalam penggunaan media padahal menurut Niken Ariani dan Dany Hariyanto (2010:27-28) dan Hamzah B Uno (2009:35) mengatakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar harus melibatkan siswa, selama proses pembelajaran guru jarang sekali memberikan penghargaan secara verbal sebagai salah satu teknik untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Hal itu

bertentangan dengan teori yang disampaikan oleh Hamzah (2009:34-37) bahwa pernyataan penghargaan secara verbal terhadap perilaku yang baik atau hasil kerja atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motif belajar siswa kepada hasil belajar yang baik.

Dalam PBM dengan menggunakan permainan Pohon Pengetahuan guru tidak memberikan *reward* dan hukuman padahal menurut Sardiman (2006:46) pemberian *reward* dan hukuman sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan memberikan *reward* seperti pujian dan tepuk tangan yang tepat akan membuat suasana yang menyenangkan dan menambah semangat siswa dalam belajar.

Mengatur tempat duduk siswa tidak sesuai dengan ketentuan cara bermain permainan Pohon Pengetahuan. Secara teori menurut Sya'ban Jamil (2009:57-58) mengatakan bahwa seluruh anak-anak yang ikut dalam *game* ini dipersilahkan duduk santai, dengan formasi huruf 'U'. Pada pelaksanaannya siswa tidak duduk di lantai tetapi duduk dibangku sehingga siswa kurang nyaman dalam mengamati gambar Pohon Pengetahuan. Menguasai kelas karena siswa tampak banyak yang berbicara dengan temannya sehingga kelas menjadi ramai, guru melaksanakan pembelajaran melebihi / banyak dari waktu yang telah dialokasikan.

Pada siklus II guru sudah melakukan evaluasi terhadap RPP dan langkah-langkah guru selama KBM sehingga siswa termotivasi dalam belajar. Menurut Sardiman A.M (2006:40) mengatakan bahwa tanpa motivasi kegiatan belajar mengajar sulit untuk berhasil.

Dari perolehan diatas dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal itu sesuai dengan teori Niken Ariani dan Dany Haryanto (2010:30), dengan bermain peserta didik akan lebih mudah menikmati proses pembelajaran dengan lebih menyenangkan dan tidak tegang. Ini menjadi "nilai tambah" untuk lebih meningkatkan gairah belajar para siswa. Jiwa dan pikiran para siswa yang dalam kondisi senang, nyaman dan bersemangat adalah motivasi yang sangat berharga bagi siswa dalam belajar.

Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, berpengaruh juga dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Karena motivasi bertalian erat dengan suatu tujuan. Tercapainya tujuan pembelajaran atau hasil pengajaran itu sangat dipengaruhi oleh bagaimana aktivitas siswa dalam belajar (Sardiman A.M, 2006:48). Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, terbukti teori dari R.Angkowo dan A.Kosasih (2007:35), bahwa semakin besar motivasi yang ada dalam diri siswa, makin besar pula hasil belajar yang akan dicapai. Motivasi akan menentukan intensitas usaha

siswa untuk melakukan sesuatu termasuk melakukan belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan terhadap penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa aktivitas guru pada saat pembelajaran IPS melalui penggunaan permainan Pohon Pengetahuan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Aktivitas guru sudah sesuai dengan RPP. Aktivitas siswa sudah mengalami peningkatan dalam kegiatan belajar dengan menggunakan permainan Pohon Pengetahuan pada pembelajaran IPS. Pada siklus II siswa banyak yang aktif dalam kegiatan belajar.

Peningkatan data hasil belajar siswa setelah diterapkan permainan Pohon Pengetahuan pada pembelajaran IPS dapat dilihat dari hasil belajar siswa selama 2 siklus. Pada siklus I belum mencapai target. Hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar siswa yang kemudian mengalami peningkatan pada siklus II.

Motivasi belajar siswa sudah mengalami peningkatan dalam kegiatan belajar dengan menggunakan permainan Pohon Pengetahuan pada pembelajaran IPS. hal itu dapat dilihat dari data motivasi belajar siswa. Kendala-kendala yang terjadi diperoleh dari catatan lapangan. Pada siklus II, kendala-kendala yang ditemukan dapat diatasi oleh guru dengan memperbaiki RPP, langkah-langkah permainan Pohon Pengetahuan, dan langkah-langkah aktivitas guru.

Saran

Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dengan menggunakan permainan Pohon Pengetahuan memiliki beberapa kendala dalam penerapannya. Untuk itu akan disampaikan saran-saran yang berupa masukan berikut : Guru perlu memahami lebih jauh lagi tentang permainan Pohon Pengetahuan pada pembelajaran IPS. Sebelum penerapan permainan Pohon Pengetahuan guru hendaknya mempertimbangkan kondisi kelas, apakah termasuk kategori kelas gemuk atau kelas biasa. Karena disini nanti sangat berpengaruh dalam membentuk motivasi dan menentukan hasil belajar siswa. Siswa harus lebih memperhatikan guru ketika guru memberikan instruksi atau arahan aturan bermain maupun memberikan penjelasan tentang materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, Robertus & A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grasindo
- Ariani, Niken & Hariyanto, Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta : PT. Prestasi Pustaka
- Arikunto, Suharsini. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- _____. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Basrowi & Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta : GP Press
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media
- Jihad, Asep & Haris Abdul. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Multi Pressindo
- Mulyasa, H.E. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Gaung Persada (GP) Press
- Nutriana, Anggerina S. 2005. *Menemukan sekolah yang membebaskan: perjalanan menggapai sekolah yang mendidik anak menjadi manusia berkarakter*. Jakarta: PT. Kawan Pustaka
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Samlawi, Fakih & Maftuh, Bunyamin. 1998. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sardiman A.M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Semiawan, Conny.R. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Indeks
- Siradjuddin & Suhanadji. 2012. *Pendidikan IPS*. Surabaya : Unesa University Press
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT.Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Suhanadji & Tjipto Subroto, Waspodo. 2003. *Pendidikan IPS*. Surabaya : Insan Cendikia.
- Sukmadinata. Nana Syaodih. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : PT Pustaka Pelajar
- Suradisatra, Djojo. 1991. *Pendidikan IPS III*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susetyo, Asri R. 2009. *Pengembang Perangkat Pembelajaran Tematik*. Lembaga Penerbit FBS UNESA : Surabaya
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta : PT Prestasi Pustaka
- _____. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya : Kencana
- _____. 2012. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Pustakarya
- Uno.B, Hamzah. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Angkowo, Robertus & A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grasindo
- Ariani, Niken & Hariyanto, Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta : PT. Prestasi Pustaka
- Arikunto, Suharsini. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- _____. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Basrowi & Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta : GP Press
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media
- Jihad, Asep & Haris Abdul. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Multi Pressindo

- Mulyasa, H.E. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Gaung Persada (GP) Press
- Nutriana, Anggerina S. 2005. *Menemukan sekolah yang membebaskan: perjalanan menggapai sekolah yang mendidik anak menjadi manusia berkarakter*. Jakarta: PT. Kawan Pustaka
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Samlawi, Fakhri & Maftuh, Bunyamin. 1998. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sardiman A.M. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Semiawan, Conny.R. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. Jakarta : PT Indeks
- Sudjana, Nana DR. 1989. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT.Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Suhanadji & Tjipto Subroto, Waspodo. 2003. *Pendidikan IPS*. Surabaya : Insan Cendikia.
- Sukmadinata. Nana Syaodih. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : PT Pustaka Pelajar
- Suradisastra, Djojo. 1991. *Pendidikan IPS III*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susetyo, Asri R. 2009. *Pengembang Perangkat Pembelajaran Tematik*. Lembaga Penerbit FBS UNESA : Surabaya
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya : Kencana
- Trianto. 2012. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Pustakarya
- Uno.B, Hamzah. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.