

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR IPS MELALUI
MODEL ACTIVE LEARNING TIPE PERMAINAN *BINGO*
SISWA KELAS V-A SD N BANTUL WARUNG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Dhiah Kushartanti
NIM 10108244082

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR IPS MELALUI MODEL ACTIVE LEARNING TIPE PERMAINAN BINGO SISWA KELAS V-A SD N BANTUL WARUNG**” yang disusun oleh Dhiah Kushartanti, NIM 10108244082 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

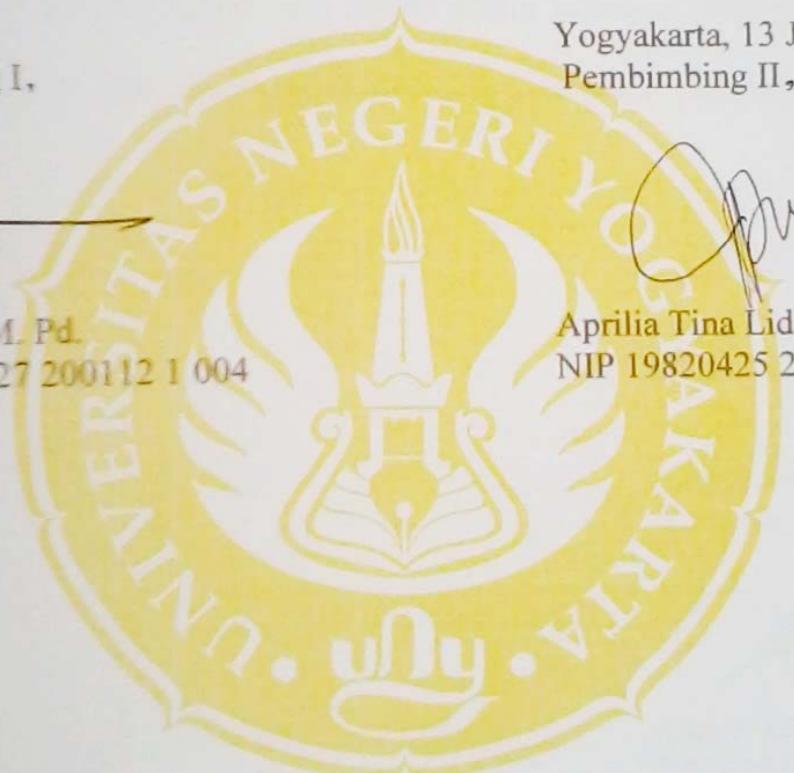
Pembimbing I,

Sugiyatno, M. Pd.
NIP 19711227 200112 1 004

Yogyakarta, 13 Juni 2014

Pembimbing II,

Aprilia Tina Lidyasari, M. Pd.
NIP 19820425 200501 2 001

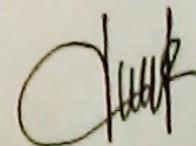


PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 1 Juli 2014
Yang menyatakan,



Dhiah Kushartanti
NIM 10108244082

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR IPS MELALUI MODEL *ACTIVE LEARNING* TIPE PERMAINAN *BINGO* SISWA KELAS V-A SD N BANTUL WARUNG" yang disusun oleh Dhiah Kushartanti, NIM 10108244082 ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal 25 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sugiyatno, M. Pd.	Ketua Pengaji		03-07-14
Hidayati, M. Hum	Sekretaris Pengaji		03-07-14
Dr. Sujarwo, M. Pd.	Pengaji Utama		02-07-14
Aprilia Tina Lidyasan, M. Pd.	Pengaji Pendamping		03-07-14

Yogyakarta, 10 JUL 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001



MOTTO

“Belajarlah dari masa lalu, hiduplah untuk masa depan. Yang terpenting adalah tidak berhenti bertanya.” (Albert Einstein)

“Ilmu itu didapat dari lidah yang gemar bertanya dan akal yang suka berpikir.”
(Abdullah bin Abbas)

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan untuk:

- *Ayah dan Ibu*
- *Almamater UNY*
- *Agama, Nusa, dan Bangsa*

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR IPS MELALUI
MODEL ACTIVE LEARNING TIPE PERMAINAN BINGO
SISWA KELAS V-A SD N BANTUL WARUNG**

Oleh
Dhiah Kushartanti
NIM 10108244082

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar IPS melalui model *active learning* tipe permainan *bingo* siswa kelas V-A SD N Bantul Warung.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan McTagart. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V-A SD N Bantul Warung tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 25 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala aktivitas belajar, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model *active learning* tipe permainan *bingo* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa kelas V-A SD N Bantul Warung. Peningkatan dibuktikan dengan hasil skor skala aktivitas belajar siswa rata-rata *pre test* sebesar 66,2 (kategori rendah); *post test I* sebesar 92 (kategori sedang); dan *post test II* sebesar 109,64 (kategori tinggi). Hasil tersebut telah diperkuat dengan hasil wawancara dan observasi terhadap subjek yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih berani untuk bertanya, mengemukakan pendapat, maupun menjawab pertanyaan, dan merasa senang melakukan permainan *bingo*.

kata kunci: *aktivitas belajar, IPS, model active learning*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya. Hanya dengan pertolongan dari Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR IPS MELALUI MODEL ACTIVE LEARNING TIPE PERMAINAN BINGO SISWA KELAS V-A SD N BANTUL WARUNG**”. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas kemudahan dan izin penelitian.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar yang telah berkenan memberikan izin dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Sugiyatno, M. Pd. selaku dosen pembimbing I yang baik dan cermat terhadap perencanaan dan pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Ibu Aprilia Tina Lidysari, M. Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu bersedia memberikan inspirasi pada penulis sejak awal penyusunan skripsi ini.

6. Seluruh dosen jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar yang telah memberikan banyak ilmu, wawasan dan pengalamannya selama penulis mengikuti perkuliahan.
7. Ayahku Rubiyanto, Ibuku Semi, dan juga kakakku tercinta Novitasari, terima kasih atas doa dan dukungan yang diberikan tanpa henti. Karya ini kupersembahkan untuk kalian.
8. Kepala Sekolah dan Bapak/Ibu Guru SD N Bantul Warung yang telah memberikan izin penelitian dan membimbing peneliti secara langsung di lapangan.
9. Siswa kelas V-A SD N Bantul Warung, atas kerjasama yang baik dalam proses penelitian.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam segala hal yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis sangat menerima saran, komentar dan kritik yang membangun. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak. Amin.

Yogyakarta, 1 Juli 2014



Dhiah Kushartanti

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Aktivitas Belajar IPS	11
1. Pengertian Aktivitas	11
2. Pengertian Belajar	14
3. Pengertian Aktivitas Belajar IPS	16
4. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar	17

B.	IPS di Sekolah Dasar	19
1.	Hakikat IPS	19
2.	Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar.....	22
C.	Model Pembelajaran <i>Active Learning</i>	23
1.	Pengertian Model Pembelajaran	23
2.	Pengertian Model Pembelajaran <i>Active Learning</i>	24
3.	Pembelajaran <i>Active Learning</i> tipe Permainan <i>Bingo</i>	26
4.	Kelebihan Pembelajaran <i>Active Learning</i> tipe Permainan <i>Bingo</i>	28
D.	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	29
E.	Kerangka Berpikir.....	30
F.	Hipotesis Tindakan	31
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Jenis Penelitian.....	32
B.	<i>Setting</i> Penelitian	32
C.	Subjek dan Objek Penelitian	33
D.	Desain Penelitian	33
E.	Metode Pengumpulan Data	40
F.	Instrumen Penelitian	42
G.	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	48
H.	Teknik Analisis Data	51
I.	Kriteria Keberhasilan	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Hasil Penelitian	55
1.	Deskripsi Kondisi Awal	55
2.	Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan Model <i>Active Learning</i> Tipe Permainan <i>Bingo</i>	57
3.	Langkah Sebelum Pelaksanaan Tindakan.....	58
4.	Siklus I	59
5.	Siklus II	73
B.	Pembahasan	90

BAB V HASIL PENELITIAN

A. Kesimpulan	96
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	102

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Angket Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Uji Coba.....	43
Tabel 2. Skor Skala Aktivitas Belajar Siswa	44
Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	45
Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	46
Tabel 5. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa.....	47
Tabel 6. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru.....	47
Tabel 7. Rangkuman Item Gugur dan Item Sahih.....	49
Tabel 8. Kisi-kisi Angket Aktivitas Belajar Setelah Uji Coba.....	50
Tabel 9. Rumusan Kategori Skala Aktivitas Belajar	53
Tabel 10. Kategori Skala Aktivitas Belajar.....	53
Tabel 11. Skor <i>Pre Test</i> Siswa	56
Tabel 12. Waktu Pelaksanaan Tindakan	58
Tabel 13. Skor <i>Post Test I</i> Pada Siklus I.....	68
Tabel 14. Skor Perbandingan <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test I</i>	71
Tabel 15. Skor <i>Post Test II</i> Pada Siklus II	85
Tabel 16. Skor Perbandingan <i>Pre Test</i> , <i>Post Test I</i> dan <i>Post Test II</i>	87

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Model Spiral dari Kemmis dan Mc Taggart	34
Gambar 2. Grafik Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Setelah Tindakan.....	89
Gambar 3. Grafik Peningkatan Skor Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa	90

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Skala Aktivitas Belajar IPS Sebelum Uji Coba	102
Lampiran 2. Hasil Uji Validitas	105
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas melalui SPSS 16	106
Lampiran 4. Skala Aktivitas Belajar IPS Setelah Uji Coba.....	108
Lampiran 5. Pedoman dan Hasil Observasi Siswa	111
Lampiran 6. Pedoman dan Hasil Observasi Guru	129
Lampiran 7. Pedoman dan Hasil Wawancara Siswa	147
Lampiran 8. Pedoman dan Hasil Wawancara Guru	158
Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	163
Lampiran 10. Skor <i>Pre Test</i> , <i>Post Test I</i> , dan <i>Post Test II</i>	173
Lampiran 11. Foto Kegiatan	176
Lampiran 12. Surat Izin dan Surat Keterangan Penelitian.....	180

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Strategi untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan. Menurut beberapa pengertian tentang pendidikan, Arif Rohman (2009: 10) mengatakan bahwa pendidikan merupakan “Proses yang dicapai melalui penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran.” Selain itu, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai:

“Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa.” Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat diwujudkan dalam berbagai kegiatan. Wina Sanjaya (2009: 182) menyebutkan bahwa “Keaktifan siswa dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk kegiatan seperti mendengarkan, berdiskusi, memproduksi sesuatu, menyusun laporan, memecahkan masalah, dan lain sebagainya.” Selain itu, siswa yang belajar sambil melakukan akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pendapat tersebut sesuai dengan Masnur Muslich (2011: 69) yang menyebutkan bahwa “Penerapan model belajar sambil bekerja (*learning by doing*) sangat

dianjurkan.” Dengan demikian, keaktifan siswa dalam pembelajaran diperlukan untuk mencapai prestasi belajar yang baik.

Prestasi belajar yang baik dapat tercapai apabila pembelajaran dirancang secara seimbang dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Pendapat tersebut senada dengan Wina Sanjaya (2009: 28) yang menyebutkan bahwa “Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotor.” Berdasarkan pendapat tersebut, kegiatan pembelajaran bukan hanya berupa penyampaian informasi kepada siswa saja, tetapi juga melibatkan gerak motorik dan menanamkan nilai-nilai moral dalam kehidupan.

Realita yang terjadi di Indonesia saat ini adalah pembelajaran lebih banyak mengembangkan kemampuan otak kiri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Anik Ghufron (2003: 6) bahwa “Guru cenderung mengembangkan belahan otak kiri daripada belahan otak kanan.” Keterampilan motorik dan pendidikan moral menjadi dikesampingkan, sehingga siswa hanya diberi informasi secara terus menerus serta tidak diberi kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh termasuk pelajaran IPS. Menurut Sapriya (2012: 194) “Pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.” Berdasarkan pendapat tersebut, pendidikan IPS memberikan pengetahuan sosial yang bisa diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan pembelajaran Semester I Tahun Ajaran 2013/2014 yang dilakukan pada tanggal 4 Desember 2013 di SD Bantul Warung, terlihat bahwa pembelajaran IPS lebih berpusat pada guru. Metode yang sering digunakan dalam pelajaran IPS adalah metode konvensional. Kegiatan siswa lebih banyak duduk di kursi, mendengarkan penjelasan guru, dan mengerjakan soal latihan di buku paket atau LKS secara mandiri. Sumber belajar yang digunakan adalah sumber buku dan kurang memanfaatkan sumber lain di sekitar siswa.

Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa yang duduk di barisan belakang sering membuat gaduh dengan berbicara dan bermain bersama teman sebangkunya. Ada juga siswa yang berkali-kali minta izin ke kamar mandi. Hal tersebut dilakukan karena siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran. Pendapat tersebut dibenarkan oleh siswa yang mengatakan bahwa pelajaran IPS membuat mengantuk, sehingga siswa mengajak bermain teman yang lain ataupun sering pergi ke kamar mandi untuk mencuci muka. Bermain bersama teman dilakukan pada saat pembelajaran di kelas maupun di luar jam pelajaran. Pada saat jam istirahat beberapa siswa bermain *game* di *handphone* atau bermain di halaman sekolah. Selain itu, siswa juga sering bermain *game* di komputer ketika kegiatan ekstrakurikuler komputer.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V-A SD Bantul Warung pada tanggal 13 Januari 2014, siswa kurang tertarik pada pelajaran IPS karena banyak berisi hafalan teks dalam buku pelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru terus menerus saat pembelajaran IPS. Siswa

yang mengalami kesulitan tidak berani bertanya dan diam saja ataupun tidak memperhatikan pelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan siswa mudah lupa dengan penjelasan yang disampaikan. Kegiatan siswa juga kurang diarahkan dalam kegiatan kelompok, diskusi, maupun permainan, sehingga menyebabkan kurangnya partisipasi siswa dalam belajar.

Pendapat tersebut dibenarkan oleh guru kelas V-A SD Bantul Warung yang mengatakan bahwa pelajaran IPS mencakup banyak materi. Siswa juga dituntut untuk memahami semua materi, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam belajar IPS. Model pembelajaran tersebut membuat aktivitas belajar siswa menjadi rendah dan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal. Rata-rata hasil belajar siswa Semester 1 Tahun Ajaran 2013/2014 adalah 72 dan terdapat 16 siswa yang memiliki nilai dibawah KKM 75. Terdapat 15 siswa memiliki nilai di bawah KKM dari jumlah seluruh siswa adalah 25.

Untuk meningkatkan partisipasi dan aktivitas belajar siswa ada berbagai macam cara. Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah menggunakan model *active learning*. Menurut Rusman (2010: 324) pembelajaran aktif atau model *active learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi. Model *active learning* juga memiliki banyak kelebihan.

Kelebihan model *active learning* disebutkan oleh Mel Silberman (2009: 9) bahwa “*Active Learning* pada dasarnya berusaha untuk memperkuat dan

memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan, tidak menjadi hal yang membosankan bagi mereka.” Dengan demikian, pelajaran IPS dengan model *active learning* menjadi lebih menarik dan menumbuhkan perhatian siswa karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Ada berbagai metode dalam model *active learning*, salah satunya adalah permainan *bingo*. Permainan *bingo* merupakan permainan yang memudahkan penyampaian materi dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Chumi Zahroul F dan Charisyah Widya Y (2013: 52) bahwa teknik permainan dapat menciptakan keaktifan siswa, mewujudkan pembelajaran yang memudahkan siswa memahami materi, mendorong siswa menyimak materi yang disampaikan guru, dan dapat meningkatkan hasil belajar. Permainan *bingo* juga dapat meningkatkan motivasi belajar yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Pendapat tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Dyah Palupi Rohmiati dan Supriyono (2012: 17) bahwa dengan permainan *bingo* siswa akan lebih mudah memahami materi, termotivasi dalam belajar, dan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif serta kreatif. Dengan demikian, permainan *bingo* dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Kualitas pembelajaran dapat meningkat karena pembelajaran IPS menjadi lebih bervariasi dan siswa akan berkompetisi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan dari guru. Pada kompetisi tersebut, siswa mencari jawaban pada papan *bingo* dan akan mendapat nilai jika jawaban benar.

Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen, sehingga siswa dapat saling bekerja sama dengan siswa lain. Teknik dalam permainan *bingo* juga mudah dipahami oleh siswa dan mudah untuk diterapkan. Kelompok yang bisa menjawab 3 kotak secara mendatar, menurun, maupun horizontal pada papan *bingo*, maka kelompok tersebut mengatakan “*bingo*”.

Berdasarkan uraian di atas, metode permainan *bingo* memberikan manfaat bagi peningkatan aktivitas belajar IPS. Siswa dituntut untuk mencari jawaban sendiri dalam sebuah kelompok dan siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Menyadari akan kegunaan model *active learning* tipe permainan *bingo* dan melihat kenyataan bahwa model *active learning* belum pernah digunakan dalam pembelajaran di SD Bantul Warung, maka perlu diadakan penelitian untuk mengetahui penerapannya dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V-A dalam mata pelajaran IPS SD Bantul Warung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu:

1. Penyajian materi pembelajaran menggunakan pendekatan satu arah dan kurang mengaktifkan siswa
2. Metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan lebih banyak ceramah oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik

3. Guru masih menjadi satu-satunya sumber belajar di kelas yang memberikan informasi
4. Kurangnya partisipasi siswa secara aktif dalam pembelajaran
5. Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru
6. Model *active learning* tipe permainan *bingo* belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V-A SD N Bantul Warung
7. Beberapa siswa kurang termotivasi belajar IPS karena berisi materi yang berupa hafalan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada upaya meningkatkan aktivitas belajar IPS melalui model *active learning* tipe permainan *bingo* siswa kelas V-A SD N Bantul Warung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Bagaimana model *active learning* tipe permainan *bingo* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa kelas V-A SD N Bantul Warung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar IPS melalui model *active learning* tipe permainan *bingo* siswa kelas V-A SD N Bantul Warung.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pelajaran IPS di kelas.

b. Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik dalam peningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

G. Definisi Operasional

1. Aktivitas Belajar

Pada penelitian ini, aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan siswa yang bersifat fisik maupun mental dalam pembelajaran. Kegiatan yang bersifat fisik yaitu yang dilihat secara langsung seperti menulis, menjawab pertanyaan secara lisan, bertanya, mengemukakan pendapat, dan mengerjakan di papan tulis. Kegiatan yang bersifat mental yaitu yang tidak dapat dilihat secara langsung seperti berpikir, dan berdiskusi. Aktivitas belajar yang ditingkatkan pada penelitian ini cenderung pada aktivitas belajar siswa secara fisik agar mudah diamati secara langsung.

2. IPS di Sekolah Dasar

Pada penelitian ini, IPS di Sekolah Dasar merupakan ilmu yang mengkaji tentang isu sosial yang berkaitan dengan manusia dan lingkungannya. Dalam penelitian ini, materi IPS yang dibahas adalah Standar Kompetensi 2 dan Kompetensi Dasar 2.2 yaitu menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

3. Model *Active Learning* Tipe Permainan *Bingo*

Model *active learning* tipe permainan *bingo* merupakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif. Permainan *bingo* diawali dengan pemberian materi kepada siswa. Setelah itu siswa berkelompok untuk berdiskusi dalam menjawab pertanyaan dari guru. Pertanyaan dalam permainan *bingo* ini terdiri dari 9 pertanyaan. Jawaban dari pertanyaan

tersebut tersedia dalam papan *bingo* yang berbentuk 3 kotak x 3 kotak. Setiap kelompok mendapatkan lembar stiker berbeda untuk menjawab pertanyaan. Pada saat menjawab pertanyaan, kelompok akan berkompetisi untuk mencari jawaban yang tersedia di papan *bingo*. Kelompok yang mendapat kesempatan menjawab harus menempelkan lembar stiker pada jawaban di papan *bingo*. Siswa yang menjawab dengan benar mendapat *reward* dan skor bagi kelompoknya. Adanya kompetisi membuat siswa berkonsentrasi penuh dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran IPS menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo* menjadi lebih menarik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian tentang Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hal ini sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya (2009: 31) bahwa “Dalam proses pembelajaran guru dan siswa perlu bekerja sama secara harmonis.” Guru berperan untuk membimbing siswa dalam mengembangkan minat dan bakat yang dimilikinya. Siswa merupakan subjek dalam pembelajaran yang memiliki potensi untuk dikembangkan.

Potensi siswa dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas dalam pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan. Untuk itu, pembelajaran perlu dirancang agar melibatkan siswa dalam suatu kegiatan. Pendapat tersebut sesuai dengan R. Ibrahim dan Nana Syaodih (2010: 27) yang mengatakan agar siswa berperan sebagai subjek dalam pembelajaran, guru hendaknya merencanakan pengajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar.

Aktivitas belajar perlu dirancang agar dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki siswa. Oemar Hamalik (2011: 170) juga mengatakan bahwa “Siswa adalah suatu organisme yang hidup, di dalam dirinya beraneka ragam kemungkinan dan potensi yang hidup yang sedang berkembang.” Berdasarkan pendapat tersebut, siswa memiliki potensi yang bisa

dikembangkan melalui pembelajaran. Sehingga, pembelajaran hendaknya mengarahkan segala potensi yang dimiliki siswa melalui berbagai kegiatan yang melibatkan siswa.

Keterlibatan siswa melalui aktivitas memiliki banyak nilai dalam pembelajaran. Oemar Hamalik (2011: 75) mengatakan 8 nilai aktivitas dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri,
- b. berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral,
- c. memupuk kerja sama yang harmonis antar siswa,
- d. siswa belajar menurut minat dan kemampuan sendiri,
- e. memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis,
- f. mempererat hubungan sekolah dan masyarakat serta hubungan antara orang tua dengan guru,
- g. pembelajaran diselenggarakan secara realistik dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalitas, dan
- h. pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran memiliki nilai yang sangat besar. Aktivitas siswa dalam belajar memberikan sumbangsih yang besar dalam mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Dengan demikian, guru hendaknya merancang pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif.

Penerapan pembelajaran yang mengaktifkan siswa menyangkut beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2012: 33) prinsip penerapan pembelajaran yang mengaktifkan siswa meliputi beberapa hal yaitu:

- a. mendesain pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif sepenuhnya dalam proses belajar, baik dari aktivitas fisik, mental, dan emosional.

- b. membebaskan siswa dari ketergantungan yang berlebihan pada guru agar siswa memiliki inisiatif sendiri.
- c. menilai hasil belajar siswa dengan berbagai cara seperti: ujian lisan, ujian tertulis, tes buku terbuka, tes yang dikerjakan di rumah, dan lain-lain.

Dengan demikian, pembelajaran yang aktif tidak hanya berupa aktivitas siswa di dalam kelas saja, tetapi juga kegiatan aktivitas mental dan emosional siswa. Pembelajaran yang aktif juga tidak lepas dari peran guru dalam merencanakan dan mengorganisasikan pembelajaran.

Pembelajaran yang baik hendaknya melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan di kelas. Keterlibatan siswa saat pembelajaran dapat dilihat dari berbagai aspek. Menurut Wina Sanjaya (2009: 180) “Aktivitas belajar siswa tidak hanya dilihat dari aktivitas fisik saja, tetapi juga aktivitas mental termasuk emosional dan intelektualnya”. Aktivitas mental emosional misalnya, berdiskusi, menyimak, dan berpikir. Aktivitas fisik seperti siswa yang berjalan-jalan di kelas, melempar-lemparkan benda di dalam kelas, melukis, dan melakukan senam. Kedua aspek ini hendaknya dikembangkan secara beriringan agar mencapai tujuan yang diharapkan. Martinis Yamin (2007: 77) mengatakan ada 6 aspek terjadinya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran yaitu:

- a. partisipasi siswa dalam menetapkan tujuan kegiatan pembelajaran,
- b. tekanan pada aspek afektif dalam belajar,
- c. partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama yang berbentuk interaksi antar siswa,
- d. kekompakkan kelas sebagai kelompok besar,
- e. kebebasan belajar yang diberikan kepada siswa dan kesempatan untuk berbuat serta mengambil keputusan penting dalam proses pembelajaran, dan
- f. pemberian waktu untuk menanggulangi masalah pribadi siswa, baik berhubungan maupun tidak berhubungan dengan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai aspek tersebut, guru hendaknya melibatkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan informasi, keterampilan, dan sikap kepada siswa saja, tetapi juga membawa siswa untuk aktif dalam berbagai bentuk belajar berupa belajar mandiri, belajar kelompok, belajar memecahkan masalah, dan sebagainya.

2. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu. Ada beberapa pengertian belajar yang dikemukakan oleh ahli. Menurut Muhibbin Syah (2011: 68) belajar adalah “Tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.” Berdasarkan pendapat tersebut, belajar bertujuan untuk merubah tingkah laku siswa sebagai hasil berpikir dan berinteraksi dengan lingkungan. Hasil interaksi dengan lingkungan tersebut akan memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

Sementara pengertian belajar menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih (2010: 35) adalah “Serangkaian upaya untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dan sikap serta nilai siswa, baik kemampuan intelektual, sosial, afektif, maupun psikomotor.” Berdasarkan pengertian tersebut, kemampuan yang dikembangkan tidak hanya kemampuan kognitif saja, tetapi juga meliputi kemampuan afektif, dan psikomotor.

Kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor dapat dikembangkan secara seimbang setelah melalui proses belajar. Oleh sebab itu, kegiatan siswa

dalam belajar hendaknya dapat melibatkan siswa untuk melakukan sesuatu. Pendapat tersebut sejalan dengan Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010: 38) bahwa pada hakikatnya, “Belajar adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.” Sebab aktivitas yang dilakukan siswa secara langsung akan lebih mudah untuk dipahami dan lebih diingat oleh siswa. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Suyono dan Hariyanto (2012: 14) bahwa “Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan aktivitas siswa sendiri.” Sehingga keterlibatan siswa secara langsung dalam belajar akan membuat hasil belajar menjadi lebih bermakna.

Kebermaknaan hasil belajar diperoleh dari peran siswa secara langsung dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Eveline Siregar dan Hartini Nara (2011: 107) bahwa “Belajar yang bermakna terjadi bila siswa atau anak didik berperan secara aktif dalam proses belajar dan akhirnya mampu memutuskan apa yang akan dipelajari dan cara mempelajarinya.” Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, belajar membutuhkan keterlibatan mental dan aktivitas siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar dari hasil berpikirnya sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan, sikap, dan psikomotor melalui berbagai aktivitas dengan lingkungan sekitar. Belajar akan bermakna apabila siswa mengalami apa yang dipelajari dan memecahkan permasalahan dengan caranya sendiri.

3. Pengertian Aktivitas Belajar

Pembelajaran hendaknya bukan hanya transfer informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Sebab menurut Rusman (2010: 324) pembelajaran yang aktif dapat “Mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penilaian terhadap berbagai peristiwa belajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.” Manfaat dari pembelajaran aktif hendaknya bisa dikembangkan dalam pembelajaran di SD.

Pembelajaran dapat dirancang dengan mengaktifkan siswa dalam berbagai kegiatan secara langsung. Pendapat tersebut sesuai dengan Dick & Carey (dalam Hamzah B. Uno, 2008: 6) bahwa “Proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik secara aktif melakukan latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.” Kegiatan siswa secara langsung dapat diwujudkan dalam bentuk kegiatan yang diamati secara langsung maupun tidak bisa diamati secara langsung.

Kegiatan yang dapat diamati secara langsung dan yang tidak dapat diamati hendaknya dikembangkan dalam pembelajaran. Menurut Wina Sanjaya (2009: 182) kegiatan siswa yang dapat diamati secara langsung dapat berbentuk diskusi kelompok, mengerjakan tugas, mengumpulkan data, dan sebagainya. Kegiatan yang tidak bisa diamati secara langsung berupa kegiatan mendengarkan dan menyimak.

Kegiatan siswa hendaknya menyangkut berbagai aspek dalam diri siswa. Hal ini sesuai dengan Wina Sanjaya (2008: 141) bahwa “Pembelajaran

berbasis aktivitas siswa tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, akan tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual, dan emosional.” Oleh sebab itu, pembelajaran di SD hendaknya dirancang agar memfasilitasi siswa untuk belajar secara langsung baik secara individu maupun kelompok dalam materi pelajaran.

4. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Aktivitas siswa dalam belajar dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam pembelajaran, seperti pada saat mendengarkan ceramah, mendiskusikan, membuat laporan, membuat suatu alat, dan sebaginya. Ada beberapa jenis aktivitas belajar yang dikemukakan oleh para ahli. Menurut Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2012: 101), aktivitas siswa bisa digolongkan sebagai berikut:

- a. kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*), misalnya: membaca, memperhatikan gambar, melakukan percobaan, dan mengamati pekerjaan orang lain,
- b. kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*), seperti menyatakan suatu fakta, merumuskan suatu tujuan, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi,
- c. kegiatan-kegiatan mendengarkan (*listening activities*), seperti mendengarkan percakapan atau diskusi, mendengarkan musik, dan mendengarkan radio,

- d. kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*), misalnya menulis cerita atau laporan, mengisi angket, dan menyalin rangkuman,
- e. kegiatan-kegiatan menggambar (*drawing activities*), misalnya menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram,
- f. kegiatan-kegiatan metrik (*motor activities*), misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, mereparasi, bermain, berkebun, dan menari,
- g. kegiatan-kegiatan mental (*mental activities*), misalnya merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisa, melihat hubungan, dan membuat keputusan
- h. kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*), seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, dan gugup.

Moh. Uzer Usman dan Lili Setiawati (2002: 22) juga menjabarkan bahwa jenis aktivitas belajar dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. aktivitas visual (*visual activities*), seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen, dan demonstrasi,
- b. aktivitas lisan (*oral activities*), seperti bercerita, membaca puisi, melakukan tanya jawab, dan menyanyi,
- c. aktivitas mendengarkan (*listening activities*), seperti mendengarkan ceramah atau penjelasan guru,
- d. aktivitas gerak (*motor activities*), seperti senam pagi, atletik, tari, dan melukis,

- e. aktivitas menulis (*writing activities*), seperti mengarang, membuat makalah, membuat laporan, dan menulis surat.

Berdasarkan uraian di atas, aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan siswa yang bersifat fisik maupun mental dalam pembelajaran. Aktivitas fisik dapat dilihat secara langsung, sementara aktivitas mental tidak dapat dilihat secara langsung. Aktivitas tersebut dapat dilakukan secara individu maupun secara berkelompok. Jika macam-macam aktivitas tersebut dapat terwujud dalam pembelajaran di kelas, maka kegiatan pembelajaran lebih bervariasi dan kualitas pembelajaran akan meningkat. Hal ini merupakan tantangan bagi guru untuk lebih kreatif merancang pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan yang menarik.

B. IPS di Sekolah Dasar

1. Hakikat IPS

- a. Pengertian IPS

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. IPS mengkaji tentang seluruh aspek yang berkaitan dengan manusia. IPS mengkaji bagaimana hubungan manusia dengan manusia dan manusia dengan lingkungan di sekitarnya. Menurut Trianto (2010: 171) “IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.” Sementara menurut Nu’man Somantri (2001: 103) IPS diartikan sebagai “Seleksi dari struktur disiplin akademik ilmu-ilmu sosial

yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk mewujudkan tujuan pendidikan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila.”

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS dirumuskan berdasar cabang-cabang ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan. IPS memiliki cakupan materi yang luas dan bersifat terpadu.

b. Tujuan dan Fungsi IPS

Pada dasarnya IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi dan kepekaan yang dimiliki siswa terhadap masalah sosial. Menurut Trianto (2012: 174) “IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.” IPS juga bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa agar menjadi warga negara yang baik.

Tujuan IPS menurut Sapriya (2012: 194) adalah “Pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.” Pengetahuan dan kemampuan yang diperoleh melalui pembelajaran IPS dapat diterapkan siswa untuk menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian,

pembelajaran IPS tidak hanya untuk melatih daya ingat siswa saja, tetapi juga mengembangkan kemampuan dan keterampilan agar berdaya guna.

Sementara itu, tujuan IPS pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006

Tentang Standar Isi adalah sebagai berikut:

- a. mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis
- b. mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya,
- c. memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial,
- d. memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan
- e. memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa

pelajaran IPS di SD bertujuan mendidik siswa agar sadar dengan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Pembelajaran IPS juga memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa agar peduli dan mampu memecahkan masalah sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Pelajaran IPS berfungsi untuk mengembangkan potensi siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pendapat tersebut sesuai dengan Sapriya (2012: 12) bahwa “IPS berfungsi mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan bermasyarakat dan menjadi warga negara yang baik.” Dengan demikian, pelajaran IPS berfungsi membantu siswa

mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki untuk mengatasi masalah dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar

Pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi dikemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI, mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Berikut ini adalah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk SD/MI pada mata pelajaran IPS untuk kelas V Semester 2, sesuai dengan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi:

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran IPS untuk kelas V Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan 2.4 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS di Sekolah Dasar merupakan ilmu yang mengkaji tentang isu sosial yang berkaitan dengan manusia dan lingkungannya.

C. Model Pembelajaran *Active Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan perencanaan yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran di kelas. Pendapat tersebut sesuai dengan Trianto (2010: 52) bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran dapat membantu guru untuk mendesain pembelajaran agar mencapai tujuan yang diharapkan.

Ada beberapa pendapat yang dikemukakan oleh ahli tentang pengertian model pembelajaran. Diana Mutiah (2010: 120) mengartikan model pembelajaran sebagai “Suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses perincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak.” Pembelajaran dirancang untuk menciptakan interaksi siswa dalam pembelajaran. Interaksi dapat dilakukan antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain, dan siswa dengan sumber belajar lainnya.

Untuk menciptakan interaksi dalam pembelajaran dibutuhkan seperangkat alat pembelajaran. Adanya model pembelajaran, segala hal yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran dapat dipersiapkan dengan baik. Pendapat tersebut sesuai dengan Joyce dan Weil (dalam Trianto, 2009: 22) yang mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan “Suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan

perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.” Seluruh perangkat pembelajaran hendaknya dipersiapkan oleh guru sebagai perencana pembelajaran.

Guru bertugas untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar dapat mewujudkan tujuan pembelajaran. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Suyono dan Hariyanto (2012: 5) bahwa “Guru sendiri dituntut inovatif, adaptif, dan kreatif serta mampu membawa suasana pembelajaran, dimana terjadi interaksi belajar mengajar yang intensif dan berlangsung dari banyak arah (*multiways and joyful learning*).” Oleh karena itu, guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang tepat agar dapat memfasilitasi siswa dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Active Learning*

Pemilihan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan siswa dan tujuan yang ingin dicapai. Model pembelajaran ada berbagai macam. Trianto (2009: 26) mengatakan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran berbasis kompetensi, dikembangkan pula model pembelajaran seperti *learning strategi* (strategi-strategi belajar), pembelajaran berbasis inkuiri, *active learning*, *quantum learning*, dan sebagainya. Model pembelajaran tersebut memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Oleh sebab itu, guru hendaknya memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Salah satu cara untuk mencapai kompetensi pembelajaran adalah melalui model *active learning*. Menurut Eveline Siregar dan Hartini Nara (2011: 106) “Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.” Rusman (2010: 324) juga mengatakan bahwa “Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas.” Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran IPS dengan model *active learning* menjadi lebih menarik bagi siswa karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat menambah semangat dan ketertarikan siswa dalam pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hollingsworth dan Gina Lewis (2008: 8) bahwa “Pembelajaran aktif melibatkan pembelajaran yang terjadi ketika siswa bersemangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami.” Oleh sebab itu, model *active learning* dapat digunakan untuk meningkatkan aktifitas dan semangat siswa dalam pembelajaran.

3. Pembelajaran *Active Learning* tipe Permainan *Bingo*

Ada banyak metode dalam model *active learning* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di SD. Mel Silberman (2009: 113-125) mengemukakan ada beberapa tipe dalam model *active learning* yang mengajarkan informasi, keterampilan, dan sikap secara aktif dalam pembelajaran aktif, antara lain: 1) pengajaran dengan analogi, 2) tim pendengar, 3) pencatatan terarah, dan 4) permainan *bingo*. Semua tipe dalam model *active learning* dapat digunakan sesuai dengan materi dan tujuan yang ingin dicapai.

Untuk mengajarkan informasi, keterampilan, dan sikap aktif dalam pembelajaran dapat menggunakan permainan. Neville Bennett, Liz Wood & Sue Rogers (2005: 47) mengatakan bahwa “Permainan menguatkan sikap positif terhadap pembelajaran sehingga membantu anak untuk mengembangkan kepercayaan diri dan harga diri, menjadi lebih mandiri serta bertanggung jawab pada keputusan mereka sendiri.” Oleh sebab itu, permainan *bingo* merupakan cara yang menarik untuk mengaktifkan dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Pendapat tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Dyah Palupi Rohmiati dan Supriyono (2012: 17) bahwa dengan permainan *bingo* siswa akan lebih mudah memahami materi, termotivasi dalam belajar, dan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif serta kreatif. Dengan demikian, permainan *bingo* dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran model *active learning* tipe permainan *bingo* menurut Mel Silberman (2009: 125) sebagai berikut:

- a. Buatlah penjelasan dengan 9 poin kunci
- b. Buatlah kartu *bingo* yang memuat poin-poin kunci tersebut pada kotak 3x3. Tempatkan poin yang berbeda di tiap kotak. Jika memiliki kurang dari 9 poin kunci, biarkan beberapa kotak kosong
- c. Buatlah kartu *bingo* tambahan dengan poin kunci yang sama, tetapi tempatkan poin-poin tersebut di kotak yang berbeda. Maka tidak akan ada kartu *bingo* yang serupa dalam hal lokasi poin-poinnya
- d. Bagikan kartu *bingo* kepada peserta. Berikan juga kepada peserta lembaran berisi sembilan stiker berbentuk bundaran berwarna. Instruksikan kepada peserta bahwa, saat penjelasan berlanjut dari satu poin ke poin yang lain, mereka harus meletakkan satu stiker mereka di kartu untuk setiap poin yang Anda diskusikan. (Catatan: kotak yang kosong tidak bisa diberi bundaran)
- e. Saat peserta berhasil mendapatkan tiga bundaran secara vertikal, horizontal, atau diagonal dalam satu deretan, mereka teriak “*bingo*”
- f. Selesaikan pelajaran. Biarkan peserta mendapatkan *bingo* sebanyak mungkin

Langkah-langkah pembelajaran model *active learning* tipe permainan *bingo* yang digunakan sesuai dengan pendapat di atas, namun ada beberapa hal yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran model *active learning* tipe permainan *bingo* yang telah dimodifikasi:

- a. siswa memperhatikan penjelasan singkat guru mengenai suatu materi
- b. siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen
- c. guru menyiapkan papan *bingo* yang memuat jawaban pada kolom 3x3.
- d. setiap kelompok mendapat lembaran stiker berbeda dan mendapat penjelasan tentang aturan permainan
- e. guru mengajukan pertanyaan dan siswa berlomba untuk menjawabnya dengan cara menempelkan stiker pada jawaban yang tersedia di papan *bingo*

- f. ketika kelompok berhasil menempelkan 3 stiker secara vertikal, horizontal, ataupun diagonal dalam satu deretan, maka mereka harus berteriak “*bingo*”
- g. kelompok yang menjadi pemenang adalah yang mendapatkan nilai terbanyak

4. Kelebihan Pembelajaran *Active Learning* tipe Permainan *Bingo*

Menurut Oemar Hamalik (2001:91), pembelajaran aktif (*active learning*) memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a. Siswa dapat mencari pengalamannya sendiri dan langsung mengalami sendiri
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa
- c. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa dan dapat memperlancar kerja kelompok
- d. Siswa dapat belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuannya sendiri
- e. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat
- f. Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa yang bermanfaat dalam pendidikan siswa
- g. Pembelajaran dilaksanakan secara realistik dan konkret, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalisme
- h. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika

Berdasarkan kelebihan tersebut, model *active learning* tipe permainan *bingo* dapat membuat siswa aktif dan membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menarik.

D. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai model *active learning* pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muh Fatkul Khoiri (2011) dengan judul “Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Index Card Match* Siswa Kelas IV SD Negeri Ngunut Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo.” Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *active learning* tipe *index card match* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Ngunut. Hal ini terbukti pada rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I menunjukkan 73% dan pada siklus II naik menjadi 78%. Ketuntasan pada siklus I adalah 56% dan meningkat menjadi 88% pada siklus II. Jadi indikator keberhasilan pada prestasi belajar siswa kelas IV telah tercapai.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Palupi Rohmiati dan Supriyono (2012) dengan judul “Penerapan Permainan Bingo Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Heads Together*) Pada Materi Cahaya Di Kelas VIII SMPN 2 Jombang.” Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan permainan bingo dalam model pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih baik daripada kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT tanpa permainan bingo. Respon siswa menunjukkan bahwa siswa memberikan

respon positif terhadap penerapan permainan bingo dalam pembelajaran kooperatif tipe NHT. Jadi indikator keberhasilan pada hasil belajar siswa kelas VIII telah tercapai.

E. Kerangka Berpikir

Aktivitas belajar siswa penting untuk ditingkatkan karena merupakan faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Siswa kelas V-A SD Bantul Warung memiliki aktivitas belajar yang masih rendah. Siswa kurang merespon guru saat memberikan pertanyaan, siswa takut untuk bertanya atau berpendapat, dan kurangnya interaksi siswa dengan siswa lain berkaitan dengan pembelajaran IPS. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru, sementara siswa cenderung pasif.

Siswa yang pasif perlu mendapatkan perhatian agar kualitas pembelajaran menjadi meningkat. Dengan demikian, guru perlu merancang pembelajaran yang bervariasi, menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu caranya adalah melalui model *active learning* tipe permainan *bingo*. Model *active learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa di kelas.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran menjadi lebih bervariasi, karena siswa akan berkompetisi secara berkelompok untuk menjawab pertanyaan dari guru. Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen, sehingga siswa dapat saling bekerja sama dengan siswa lain. Siswa dapat berdiskusi dengan teman sekelompoknya, sehingga guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar di

kelas. Dengan demikian, diharapkan model *active learning* tipe permainan *bingo* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut. Model *active learning* tipe permainan *bingo* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas V-A SD N Bantul Warung.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara kolaboratif. Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi (2009: 3) mengartikan PTK sebagai “Suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan yang dilakukan oleh siswa.” Penelitian ini dilakukan dengan berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan untuk meningkatkan proses dan praktik pembelajaran di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa kelas V-A SD N Bantul Warung melalui model *active learning* tipe permainan *bingo*. Peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas karena jenis penelitian ini dianggap cocok untuk meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa kelas V-A SD N Bantul Warung.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V-A SD Bantul Warung yang beralamat di Jl. Ahmad Yani No.1 Bantul Warung 55712. Sekolah ini terletak di pinggir jalan dan dekat dengan pemukiman penduduk. Suasana sekolah cukup nyaman dan mendukung proses belajar mengajar. Latar belakang siswa juga beragam, baik dari aspek akademik, sosial, ekonomi, dan budaya siswa.

Kelas V-A terletak di gedung bagian tengah sekolah bersebelahan dengan kelas VI dan kelas IV. Ruang kelas V-A cukup luas dan nyaman digunakan untuk proses pembelajaran. Ada sebuah taman yang rindang dan halaman sekolah yang luas di depan ruang kelas.

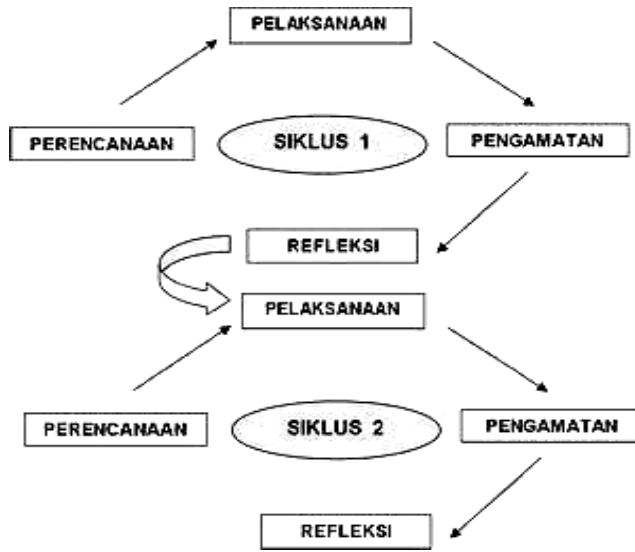
C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-A SD N Bantul Warung tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 25 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPS menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo*.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas yang menjadi acuan penelitian adalah model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Menurut Kemmis dan McTaggart (dalam Hamzah B. Uno, Satria Koni, dan Nina Lamatenggo, 2011: 88), model penelitian tindakan terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian tindakan model Kemmis dan McTaggart dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Model Spiral dari Kemmis dan McTaggart (dalam Hamzah B. Uno, 2011: 88)

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V-A SD Bantul Warung pada pembelajaran IPS dengan model *Active Learning* tipe permainan *Bingo*. Pada penelitian ini dilakukan beberapa proses pelaksanaan sebagai berikut:

1. Siklus I

- a. Perencanaan (*planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah menyusun rancangan yang akan dilakukan sesuai dengan penemuan masalah dan gagasan awal. Sebelum melakukan rencana tindakan, peneliti melakukan beberapa langkah untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberi tindakan agar dapat berjalan dengan lancar dan sesuai tujuan yang diinginkan. Langkah-langkah tersebut meliputi:

- 1) Peneliti melakukan wawancara kepada guru untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siswa tentang permasalahan aktivitas belajar yang rendah.
- 2) Peneliti melakukan observasi awal terhadap siswa kelas V-A SD N Bantul Warung untuk mengetahui kondisi subjek yang akan diberi tindakan.
- 3) Guru dan peneliti berdiskusi tentang tindakan yang akan diberikan kepada siswa.
- 4) Peneliti menyusun skala aktivitas belajar berdasarkan aspek-aspek aktivitas belajar untuk diuji validitas dan reliabilitasnya.
- 5) Peneliti memberikan tes sebelum tindakan (*pre test*) berupa skala aktivitas belajar untuk mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa sebelum diberi tindakan.

Langkah selanjutnya, peneliti mempersiapkan instrumen dan teknik pelaksanaan tindakan yang akan diberikan pada siswa untuk mendukung kelancaran tindakan penelitian. Peneliti berkoordinasi dengan guru dan dosen untuk mengembangkan rencana pembelajaran, lembar observasi, dan pedoman wawancara yang akan digunakan dalam tindakan penelitian.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini menyesuaikan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru. Materi yang belum disampaikan adalah Kompetensi Dasar 2.2 menghargai jasa dan

peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Sehingga materi yang digunakan dalam penelitian adalah materi tersebut.

b. Pelaksanaan (*acting*)

Pada tahap ini, guru melaksanakan desain model *active learning* tipe permainan *bingo* yang telah direncanakan. Selama pemberian tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi untuk merekam kesesuaian jalannya tindakan. Sebelum guru melaksanakan model *active learning* tipe permainan *bingo*, peneliti terlebih dahulu memberikan gambaran kepada guru dengan mempraktekkan model tersebut di kelas. Hal ini bertujuan agar guru lebih paham terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo*.

Pada usaha perbaikan, perencanaan bersifat fleksibel dan siap dilakukan perubahan sesuai apa yang terjadi dalam proses pelaksanaan di lapangan. Tahap-tahap yang dilakukan dalam implementasi tindakan adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Awal
 - a) Guru membuka pelajaran dengan mengucap salam, dilanjutkan dengan berdoa dan melakukan presensi.
 - b) Guru melakukan apersepsi.
 - c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

- 2) Kegiatan Inti
 - a) Siswa memperhatikan penjelasan singkat oleh guru mengenai hal-hal penting dalam materi dan mencatat di buku masing-masing.
 - b) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok.
 - c) Guru menyiapkan papan *bingo* yang memuat jawaban pada kolom 3x3.
 - d) Setiap kelompok mendapat lembaran stiker berbeda dan mendapat penjelasan tentang aturan permainan.
 - e) Guru mengajukan pertanyaan dan siswa berlomba untuk menjawabnya dengan menempelkan stiker pada jawaban yang tersedia di papan *bingo*.

- 3) Kegiatan Akhir
 - a) Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran.
 - b) Siswa mengisi *post test* berupa angket yang dibagikan oleh guru
 - c) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berprestasi.
 - d) Guru mengucapkan salam penutup untuk mengakhiri pertemuan.

c. Pengamatan (*observing*)

Pengamatan dilakukan dengan mengamati jalannya pembelajaran berdasarkan lembar observasi aktivitas yang disiapkan oleh peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa, baik sebelum, saat, maupun sesudah implementasi tindakan dalam pembelajaran di kelas. Hal tersebut dicatat dalam kegiatan observasi yang terencana secara fleksibel dan terbuka. Pada saat pengamatan, peneliti dibantu oleh seorang *observer* yang mengamati jalannya pembelajaran di kelas.

Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pemberian tindakan dengan rancangan tindakan. Selain itu, observasi dapat mengetahui pelaksanaan model *active learning* tipe permainan *bingo* dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa seperti yang diharapkan pada setiap kegiatan, yaitu meningkatnya aktivitas belajar siswa di kelas. Selanjutnya, hasil observasi akan diakumulasikan dalam laporan hasil penelitian.

d. Refleksi

Refleksi bertujuan untuk memahami seberapa besar pengaruh model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Peneliti menggunakan skala aktivitas belajar yang diberikan kepada siswa di akhir siklus (*post test*) yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan skor aktivitas belajar

siswa setelah diberi tindakan. Apabila dalam siklus ini sudah terdapat peningkatan skor aktivitas belajar dan sebanyak 75% dari jumlah siswa memiliki skor aktivitas belajar tinggi, maka penelitian selesai. Jika belum mengalami peningkatan dan sebanyak 75% dari jumlah siswa belum memiliki skor aktivitas belajar tinggi, maka akan dilakukan perbaikan dan tindakan pada siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada siklus II bertujuan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran dengan model *Active Learning* tipe permainan *Bingo* pada siklus I. Prosedur pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sama dengan siklus I yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan, 3) pengamatan; dan 4) refleksi. Perencanaan pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus II akan dilakukan perbaikan tindakan untuk mengatasi masalah yang muncul pada siklus I. Siklus akan dihentikan apabila skor aktivitas belajar siswa sudah mengalami peningkatan dan sebanyak 75% dari jumlah siswa memiliki skor aktivitas belajar tinggi.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data melalui angket, observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa di kelas terhadap mata pelajaran IPS. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang pengukurannya menggunakan skala. Menurut Sugiyono (2009: 142) “Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.” Skala menurut Sugiyono (2009: 92) “Merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.” Angket ini diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan skor aktivitas belajar sebelum dan setelah dilakukan tindakan.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan data aktivitas belajar siswa di kelas. Hamzah B. Uno, Satria Koni dan Nina Lamatenggo (2011: 90) mengatakan bahwa observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian ketika peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian yang meliputi: 1) kondisi/interaksi belajar mengajar; 2) tingkah laku; dan

3) interaksi kelompok. Observasi ini dilakukan menggunakan pedoman observasi untuk mengamati aktivitas belajar siswa. Hal-hal yang diobservasi meliputi: aktivitas siswa selama mengikuti pelajaran dan dampak dari penerapan model *active learning* terhadap aktivitas belajar siswa kelas V-A SD N Bantul Warung pada pelajaran IPS.

3. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan terhadap guru dan siswa. Wawancara mengungkap data yang sulit dicari atau ditemukan pada saat observasi serta untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model *active learning*. Sugiyono (2009: 137) juga mengatakan bahwa wawancara dilakukan apabila “Peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.”

Suharsimi Arikunto (2010: 198-199) mengatakan bahwa wawancara digunakan untuk menilai keadaan seseorang. Jika dilihat dari pelaksanaannya, wawancara dibedakan menjadi:

- a. Wawancara bebas, yaitu pewawancara bebas menanyakan apa saja tanpa menggunakan pedoman wawancara, namun tetap mengingat data apa yang akan dikumpulkan.
- b. Wawancara terpimpin, yaitu pewawancara menggunakan pertanyaan lengkap dan terperinci seperti yang dimaksud dalam

wawancara terstruktur serta menggunakan pedoman wawancara.

- c. Wawancara bebas terpimpin, yaitu kombinasi antara wawancara bebas dan wawancara terpimpin.

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terpimpin. Peneliti menyusun pedoman wawancara yang berisi pertanyaan tentang peningkatan aktivitas belajar setelah diberikan tindakan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas belajar siswa menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo* pada mata pelajaran IPS. Angket ini terdiri dari 38 butir pernyataan. Siswa mengisi angket dengan memberikan tanda ✓ sesuai kondisi yang dialaminya pada setiap pernyataan. Indikator dalam kisi-kisi angket dijabarkan dari teori tentang aktivitas belajar menurut Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2012: 101). Indikator yang dikembangkan disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Kisi-kisi angket aktivitas belajar siswa dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Aktivitas Belajar Siswa (Sebelum Uji Coba)

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item		Σ
			(+)	(-)	
Aktivitas Belajar	Aspek Visual	a. Membaca materi pelajaran sebelum guru menyampaikannya b. Memperhatikan penjelasan guru	1,2 3,4	5 6	3 3
		a. Aktif bertanya pada saat pembelajaran b. Mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok c. Menjawab pertanyaan dari guru d. Menanggapi pernyataan dari guru ketika menjelaskan materi pelajaran e. Ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok	7 8 9 10 11	12,13 14,15 16 17,18 19,20	3 3 2 3 3
	Aspek Lisan	a. Mencatat penjelasan materi dari guru b. Mengerjakan latihan dari guru c. Merangkum materi pelajaran	21 22 23	24,25 26 27	3 2 2
		Aspek Metrik	Berlomba menjawab pertanyaan di depan kelas	28,29 30,31, 32	5
	Aspek Emosional	a. Menunjukkan rasa semangat saat pelajaran b. Menunjukkan rasa senang pada pembelajaran	33 34	35,36 37,38	3 3
Jumlah Item			16	22	38

Pedoman penskoran untuk setiap kriteria adalah Selalu (SL), Sering (S), Kadang-kadang (K), dan Tidak Pernah (TP). Skor untuk skala aktivitas belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Skala Aktivitas Belajar Siswa

Pilihan Jawaban	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Selalu (SL)	4	1
Sering (S)	3	2
Kadang-kadang (K)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

Keterangan:

- Selalu (SL) : pasti dilakukan secara rutin dalam satu kali pertemuan
- Sering (S) : beberapa kali tidak dilakukan dalam satu kali pertemuan
- Kadang-kadang (K) : hanya beberapa kali dilakukan dalam satu kali pertemuan
- Tidak pernah (TP) : sama sekali tidak pernah dilakukan dalam satu kali Pertemuan

2. Lembar Observasi

Observasi dilakukan saat proses pembelajaran IPS menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo*. Observasi dilakukan untuk memperoleh data aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo* dan data aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung. Instrumen yang digunakan terdiri dari dua lembar observasi sebagai berikut:

a. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Lembar observasi aktivitas belajar siswa merupakan lembar yang berisi pedoman dalam mengamati aktivitas siswa pada saat pembelajaran di dalam kelas dan kelompok. Aspek yang dikembangkan dalam kisi-kisi berdasarkan pendapat dari Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2012: 101). Peneliti menetapkan 5 aspek yang disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo*.

Berikut kisi-kisi lembar observasi aktivitas belajar siswa:

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Aspek	Kegiatan	No Item
1.	Aspek Visual	a. Siswa aktif membaca materi pelajaran IPS ketika guru menyiapkan papan <i>bingo</i> b. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi c. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang aturan permainan <i>bingo</i>	1 2 3
2.	Aspek Lisan	a. Siswa aktif bertanya pada saat pembelajaran berlangsung b. Siswa dapat mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok, ketika guru mengajukan pertanyaan dalam permainan <i>bingo</i> c. Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam permainan <i>bingo</i> d. Siswa dapat menanggapi pernyataan dari guru ketika menjelaskan materi pelajaran e. Siswa ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i> f. Siswa mengatakan “ <i>bingo</i> ” ketika bisa menempelkan stiker secara vertikal, horizontal, ataupun diagonal dalam satu deretan	4 5 6 7 8 9
3.	Aspek Menulis	a. Siswa mencatat penjelasan tentang materi yang diberikan oleh guru b. Siswa dapat menulis rangkuman materi pelajaran ketika guru menyiapkan papan <i>bingo</i>	10 11

No	Aspek	Kegiatan	No Item
4.	Aspek Metrik	Siswa dapat menempelkan stiker pada jawaban yang benar di papan <i>bingo</i>	12
5.	Aspek Emosional	a. Siswa menunjukkan rasa semangatnya dalam permainan <i>bingo</i> b. Siswa menunjukkan rasa senang dalam permainan <i>bingo</i>	13 14

b. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru disusun sesuai dengan karakteristik dan langkah-langkah model *active learning* tipe permainan *bingo* yang melibatkan siswa secara aktif, serta membuat pembelajaran menjadi menarik. Aspek-aspek yang diamati antara lain:

Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek	Kegiatan	Deskripsi
1.	Tahap Persiapan	a. Membuka dan menyiapkan pelajaran b. Melakukan apersepsi c. Menyampaikan tujuan pembelajaran	
2.	Tahap Pelaksanaan	a. Guru membahas materi secara singkat b. Melakukan pembelajaran dengan model <i>active learning</i> tipe permainan <i>bingo</i> yang meliputi: 1) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen 2) Menjelaskan peraturan dalam permainan <i>bingo</i> 3) Menyiapkan papan <i>bingo</i> yang memuat jawaban 4) Membagi lembaran stiker berbeda kepada masing-masing kelompok 5) Mengajukan pertanyaan kepada 6) Memberikan penilaian terhadap jawaban siswa	
3.	Tahap Tindak Lanjut	a. Menyimpulkan b. Penyampaian tugas dan materi selanjutnya c. Menutup pelajaran	

3. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara disusun untuk mengetahui hal-hal yang tidak dapat atau kurang jelas diamati saat observasi. Pedoman wawancara juga untuk mempermudah peneliti dalam melakukan tanya jawab tentang tanggapan siswa dan guru terhadap pembelajaran menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo*. Berikut ini adalah kisi-kisi pedoman wawancara dengan guru maupun siswa:

Tabel 6. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Siswa

Aspek	Deskripsi	Indikator	No Item
Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model <i>active learning</i> tipe permainan <i>bingo</i>	Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dengan model <i>active learning</i> tipe permainan <i>bingo</i>	Respon siswa dengan pelajaran IPS menggunakan permainan <i>bingo</i>	1
		Aktif saat penyampaian materi oleh guru	2,3
		Aktif dalam permainan <i>bingo</i>	4,5,6,7,8,9
		Respon siswa terhadap permainan <i>bingo</i>	10

Tabel 7. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

Aspek	Deskripsi	Indikator	No Item
Pelaksanaan pembelajaran IPS setelah menggunakan model <i>active learning</i> tipe permainan <i>bingo</i>	Tanggapan guru tentang respon siswa terhadap pembelajaran IPS dengan model <i>active learning</i> tipe permainan <i>bingo</i>	Respon siswa dengan pelajaran IPS menggunakan permainan <i>bingo</i>	1
		Keaktifan siswa saat guru menyampaikan materi	2,3
		Keaktifan siswa dalam permainan <i>bingo</i>	4,5
		Respon siswa terhadap permainan <i>bingo</i>	6
Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model <i>active learning</i> tipe permainan <i>bingo</i>	Kelebihan dan kekurangan penerapan model <i>active learning</i> tipe permainan <i>bingo</i>	Kelebihan dan kekurangan penerapan model <i>active learning</i> tipe permainan <i>bingo</i>	7,8
		Pengaruh model <i>active learning</i> tipe permainan <i>bingo</i> terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa	9,10

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2009: 122) “Instrumen yang valid merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid.” Peneliti menyusun instrumen berdasarkan definisi aktivitas belajar yang dijabarkan dalam aspek-aspek, indikator, dan dalam bentuk pernyataan maupun pertanyaan. Pada penelitian ini, angket, pedoman observasi, dan wawancara diuji dengan validitas internal untuk mengetahui kesesuaian instrumen tersebut. Setelah instrumen disusun, tahap selanjutnya adalah mengonsultasikannya kepada dosen pembimbing dan dosen ahli.

Skala yang sudah dikonsultasikan kemudian diujicobakan (validitas eksternal) kepada 11 responden yang tidak terlibat dalam proses pemberian tindakan dalam penelitian. Responden tersebut adalah siswa kelas V-B SD N Bantul Warung. Responden dipilih karena memiliki kesamaan tingkat kelas yaitu kelas V dan belajar di sekolah yang sama dengan subjek penelitian.

Pengolahan uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *product moment* dari Karl Pearson dengan bantuan *SPSS For Window seri 16.0*. Berikut ini adalah rumus korelasi *product moment* dalam Suharsimi Arikunto (2010:146):

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Keterangan:

$$x : X - \bar{X}$$

$$y = : Y - \bar{Y}$$

X : skor rata-rata dari X

Y : skor rata-rata dari Y

Suharsimi Arikunto (2010: 317) mengatakan bahwa kaidah pengambilan keputusan dalam uji validitas adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%, maka instrumen dikatakan valid dan layak digunakan dalam pengambilan data. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%, maka instrumen dikatakan tidak valid dan tidak layak digunakan dalam pengambilan data.

Pengembangan dan penyusunan skala-skala psikologi menggunakan harga koefisien korelasi yang sesuai dengan r_{tabel} . Anas Sudijono (2010: 401) mengatakan bahwa untuk $N=11$, r minimal sama dengan 0,576. Dengan demikian, semua pernyataan yang memiliki korelasi dengan skor skala kurang dari 0,576 harus disisihkan dan pernyataan yang memiliki korelasi dengan skor skala lebih dari 0,576 diikutkan dalam skala aktivitas belajar. Berikut hasil uji validitas skala aktivitas belajar dengan SPSS-16:

Tabel 8. Rangkuman Item Gugur dan Item Sahih

Variabel	Aspek	Item Gugur		Item Sahih	
		Nomor	\sum	Nomor	\sum
Aktivitas Belajar	Aspek Visual	1	1	2,3,4,5,6	5
	Aspek Lisan	9,11,15	3	7,8,10,12,13,14,16,17,18,19,20	11
	Aspek Menulis	27	1	21,22,23,24,25,26	6
	Aspek Metrik	-	0	28,29,30,31,32	5
	Aspek Emosional	37	1	33,34,35,36,38	5
Jumlah		6		32	

Berdasarkan perhitungan analisis uji validitas untuk angket aktivitas belajar yang dinyatakan valid seperti tabel diatas, berikut ini kisi-kisi angket aktivitas belajar setelah diujicobakan:

Tabel 9. Kisi-kisi Angket Aktivitas Belajar (setelah uji coba dengan nomor baru)

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item		Σ
			(+)	(-)	
Aktivitas Belajar	Aspek Visual	a. Membaca materi pelajaran sebelum guru menyampaikannya b. Memperhatikan penjelasan guru	1 2,3	4 5	2 3
		a. Aktif bertanya pada saat pembelajaran b. Mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok c. Menjawab pertanyaan dari guru d. Menanggapi pernyataan dari guru ketika menjelaskan materi pelajaran e. Ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok	6 7 - 8 -	9,10 11 12 13,14 15,16	3 2 1 3 2
	Aspek Lisan	d. Mencatat penjelasan materi dari guru e. Mengerjakan latihan dari guru f. Merangkum materi pelajaran	17 18 19	20,21 22 -	3 2 1
		Aspek Metrik	Berlomba menjawab pertanyaan di depan kelas	23,2 4	25,26, 27
	Aspek Emosional	a. Menunjukkan rasa semangat saat pelajaran b. Menunjukkan rasa senang pada pembelajaran	28 29	30,31 32	3 2
Jumlah Item			13	19	32

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Menurut Saifuddin Azwar (2003: 5-9) reliabilitas berkaitan dengan tingkat keterpercayaan hasil pengukuran alat tersebut bagi subjek yang diteliti. Reliabilitas juga mengacu pada hasil pengukuran yang diperoleh akan tetap konsisten atau tidak berubah jika dilakukan berulang kali. Koefisien reliabilitas berkisar mulai dari 0 sampai 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas atau semakin mendekati 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya jika koefisien reliabilitas semakin rendah atau mendekati 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya.

Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini diolah menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan program *SPSS For Windows Seri 16.0*. Hasil uji reliabilitas instrumennya adalah 0,973 sehingga instrumen ini dapat reliabel (tinggi dengan tingkat hubungannya sangat kuat).

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis data kualitatif.

1. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini adalah dengan menghitung skor maksimal dan skor minimal skala aktivitas belajar serta skor masing-masing subjek. Menurut Saifuddin Azwar (2010: 109) langkah-langkah dalam mengkategorikan aktivitas belajar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Menentukan Skor Tertinggi dan Terendah

$$\text{Skor Tertinggi} = 4 \times \text{jumlah item}$$

$$= 4 \times 32$$

$$= 128$$

$$\text{Skor Terendah} = 1 \times \text{jumlah item}$$

$$= 1 \times 32$$

$$= 32$$

b. Menghitung Mean (M)

$$M = \frac{1}{2} \times (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$= \frac{1}{2} (128 + 32)$$

$$= \frac{1}{2} (160)$$

$$= 80$$

c. Menghitung Standar Deviasi (SD)

$$SD = \frac{1}{6} \times (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

$$= \frac{1}{6} \times (128-32)$$

$$= \frac{1}{6} \times 96$$

$$= 16$$

Berdasarkan penghitungan tersebut, berikut ini adalah kategori skala aktivitas belajar:

Tabel 10. Rumusan Kategori Skala Aktivitas Belajar

Batas (Interval)	Kategorisasi
(skor terendah) sampai dengan $(M-1SD)-1$	Rendah
$(M-1SD)$ sampai dengan $(M+1SD)-1$	Sedang
$(M+1SD)$ sampai dengan (skor tertinggi)	Tinggi

Keterangan:

M = Mean

SD = Standar Deviasi

Berdasarkan tabel diatas pengaktegorian tingkat skala dibagi menjadi 3, yaitu kategori rendah, sedang, dan tinggi. Kategori rendah antara skor terendah sampai dengan $(M-1SD)-1$. Kategori sedang antara $M-1SD$ sampai dengan $(M+1SD)-1$. Sementara kategori tinggi antara $M+1SD$ sampai dengan skor tertinggi. Berikut ini batas kategori skor aktivitas belajar:

Tabel 11. Kategori Skala Aktivitas Belajar

Batas (Interval)	Kategorisasi
32 - 63	Rendah
64 - 95	Sedang
96 - 128	Tinggi

2. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini berdasarkan data hasil observasi pembelajaran. Observasi pembelajaran dilakukan selama proses tindakan berlangsung dan setelah proses tindakan berlangsung. Data kualitatif ini digunakan untuk mendukung data kuantitatif.

I. Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini dikelompokkan dalam 2 aspek, yaitu indikator keberhasilan proses dan indikator keberhasilan produk.

1. Indikator keberhasilan proses dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:
 - a. Proses pembelajaran dilakukan secara menarik dan menyenangkan
 - b. 75 % dari jumlah siswa terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung
 - c. Siswa lebih paham tentang materi yang diberikan dengan model *active learning* tipe permainan *bingo*.
2. Kriteria keberhasilan produk dilihat dari peningkatan skor aktivitas belajar siswa kelas V-A SD N Bantul Warung selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan skor aktivitas belajar dihitung berdasarkan penilaian terhadap indikator-indikator pada skala aktivitas belajar dan skor tersebut diakumulasikan. Keberhasilan tindakan pada penelitian ini apabila 75 % dari jumlah siswa memiliki skor aktivitas belajar sekurang-kurangnya mencapai 96-128 dan skor rata-rata 1 kelas termasuk dalam kategori aktivitas belajar tinggi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal

Peneliti melaksanakan observasi di kelas V-A SD N Bantul Warung untuk memperoleh gambaran kondisi siswa pada saat proses pembelajaran IPS berlangsung. Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran yang berlangsung. Guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab. Siswa belum terlibat aktif dalam pembelajaran. Aktivitas siswa secara fisik maupun mental juga belum tercipta dengan baik. Kegiatan siswa lebih banyak berada di meja masing-masing dan jarang berkelompok. Beberapa siswa sering jalan-jalan mengelilingi kelas sambil mengganggu teman yang lain. Ketika ditegur oleh guru, siswa beralasan sedang meminjam alat tulis.

Pada saat guru memberikan pertanyaan, siswa hanya berbisik-bisik dengan teman dan tidak berani menyampaikannya kepada guru. Seorang siswa akan menjawab pertanyaan dari guru jika ditunjuk oleh guru untuk menjawab. Siswa mencatat semua materi yang disampaikan jika guru telah menginstruksikan untuk mencatat materi. Jika diberi kesempatan untuk bertanya, siswa hanya diam dan guru melanjutkan penjelasan materi selanjutnya karena beranggapan bahwa semua siswa sudah paham. Ketika

guru memberikan soal untuk dikerjakan, ada beberapa siswa yang terlihat bingung dan belum paham, namun mereka tidak mau bertanya kepada guru. Sebagian siswa yang tidak bisa mengerjakan soal, justru membuat gaduh dengan berbicara maupun mengganggu teman yang lain.

Gambaran kondisi awal siswa didukung oleh pemberian *pre test* berupa angket yang diberikan kepada siswa kelas V-A SD N Bantul Warung sebanyak 25 siswa. Hasil *pre test* pada siswa kelas V-A SD N Bantul Warung dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 12. Skor *Pre Test* Siswa Kelas V-A

No	Nama	Skor <i>Pre Test</i>	Kategori
1.	AA	61	Rendah
2.	AIW	62	Rendah
3.	AM	70	Sedang
4.	CNA	69	Sedang
5.	CP	68	Sedang
6.	DD	58	Rendah
7.	DPR	72	Sedang
8.	FAA	71	Sedang
9.	HYP	70	Sedang
10.	IAS	60	Rendah
11.	KAZ	52	Rendah
12.	MDH	57	Rendah
13.	MJY	61	Rendah
14.	MND	63	Rendah
15.	NHP	68	Sedang
16.	NKP	76	Sedang
17.	PME	77	Sedang
18.	PR	74	Sedang
19.	RF	69	Sedang
20.	RJD	70	Sedang
21.	RKY	60	Rendah
22.	VDL	61	Rendah
23.	WRA	59	Rendah
24.	YW	79	Sedang
25.	ZEN	68	Sedang
Rata-rata		66,2	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 11 siswa memiliki kategori skor aktivitas belajar IPS rendah (32 – 63) dan sisanya yaitu sebanyak 14 siswa memiliki kategori skor aktivitas belajar IPS sedang (64-95). Rata-rata skor aktivitas belajar siswa juga masih termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan hasil observasi dan *pre test* yang telah dilakukan terhadap proses pembelajaran IPS, maka disusunlah rencana perbaikan pembelajaran menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo* sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa kelas V-A SD N Bantul Warung.

2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan Model *Active Learning* Tipe Permainan *Bingo*

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan RI siswa kelas V-A SD N Bantul Warung dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Materi yang diberikan mengikuti kurikulum yang berjalan di sekolah tersebut. Penelitian dilaksanakan bulan April pada semester II, yaitu sesuai dengan materi pada kurikulum pembelajaran yang digunakan.

Berikut ini adalah tabel perincian waktu pelaksanaan tindakan:

Tabel 13. Waktu Pelaksanaan Tindakan

Siklus	Pelaksanaan Tindakan	Waktu Pelaksanaan
Siklus I	Pemberian <i>Pre test</i>	Senin, 21 April 2014
	Tindakan I	Rabu, 23 April 2014
	Tindakan II	Senin, 28 April 2014
	Pemberian <i>Post test</i> dan Wawancara	Senin, 28 April 2014
Siklus II	Tindakan III	Rabu, 30 April 2014
	Tindakan IV	Senin, 5 Mei 2014
	Pemberian <i>Post test</i> dan Wawancara	Senin, 5 Mei 2014

3. Langkah Sebelum Pelaksanaan Tindakan

Persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti berdiskusi dengan guru tentang model *active learning* tipe permainan *bingo* yang digunakan dalam pembelajaran. Kemudian peneliti mempraktikkan model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam pembelajaran di kelas V-A dengan materi yang berbeda.
- b. Peneliti memberikan *pre test* dengan skala aktivitas belajar pada seluruh siswa kelas V-A SD N Bantul Warung.
- c. Peneliti dan guru menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas, yaitu setiap hari Senin dan Rabu atau sesuai jadwal mata pelajaran IPS di kelas V-A SD N Bantul Warung.
- d. Peneliti berdiskusi dan berkoordinasi dengan guru pembimbing tentang rencana tindakan penelitian yang akan dilaksanakan. Peneliti menyusun RPP melalui koordinasi dengan dosen dan guru yang bersangkutan.

4. Siklus I

a. Perencanaan

- 1) Mempersiapkan media pembelajaran yaitu papan *bingo* dan sejumlah pertanyaan yang digunakan dalam permainan.
- 2) Mempersiapkan replika bintang yang terbuat dari kertas sebagai *reward* untuk siswa yang aktif bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, dan menyimpulkan materi.
- 3) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi, angket, dan pedoman wawancara untuk guru serta siswa.

b. Pelaksanaan dan Observasi

Siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran IPS di kelas V-A dengan menerapkan model *active learning* tipe permainan *bingo*. Pada siklus I Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang diberikan yaitu Standar Kompetensi 2 dengan Kompetensi Dasar 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Materi yang diberikan menyesuaikan materi yang telah disampaikan guru sebelumnya.

1) Tindakan 1

Tindakan pertama pada siklus I dilakukan pada hari Rabu, 23 April 2014. Pada awal pelajaran guru membuka dengan salam dan melakukan absensi. Materi yang disampaikan adalah tentang usaha-usaha persiapan kemerdekaan. Sebagai apersepsi guru memulai dengan menyanyikan lagu “Hari Merdeka” bersama siswa dan sekaligus untuk menambah semangat siswa untuk belajar. Setelah menyampaikan tujuan pelajaran, guru bertanya kepada siswa “Kapan Indonesia merdeka?” dan siswa dapat menjawab dengan benar. Kemudian guru menyampaikan hal-hal penting tentang usaha-usaha persiapan kemerdekaan melalui BPUPKI dan PPKI.

Penyajian materi diberikan dalam bentuk peta konsep yang telah dibagikan kepada masing-masing siswa agar siswa dapat sambil menyimak dan mencatat. Peta konsep ini berisi gambaran umum tentang materi yang sedang dibahas. Kegiatan ini dapat dilihat dalam lampiran (halaman 177). Setelah itu, guru memberikan pertanyaan kepada siswa “Apa saja yang dihasilkan dalam sidang PPKI pertama?” Tidak ada siswa yang berani untuk mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan. Ketika guru menunjuk salah satu siswa, baru siswa tersebut menjawab pertanyaan guru dan siswa lain memperhatikannya.

Setelah guru memberikan garis-garis besar tentang materi, siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Setiap siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memperhatikan penjelasan guru mengenai peraturan permainan *bingo*. Kelompok mendapatkan sebuah bendera dan setiap siswa mendapatkan stiker sesuai kelompok masing-masing. Kegiatan ini dapat dilihat dalam lampiran (halaman 177). Kemudian, guru mempersiapkan papan *bingo* di papan tulis dan menyuruh siswa untuk mendiskusikan materi pada peta konsep yang dibagikan. Siswa tidak berdiskusi dengan kelompok dan hanya memperhatikan papan *bingo* saja.

Permainan *bingo* dimulai dengan pertanyaan yang dibacakan oleh guru. Pertanyaan ini terdiri dari 9 soal dan jawaban sudah tersedia di papan *bingo*. Kelompok yang menjawab pertanyaan harus mengangkat bendera terlebih dahulu dan guru menunjuk salah satu kelompok untuk menjawab. Kegiatan ini dapat dilihat dalam lampiran (halaman 178). Kemudian salah satu anggota kelompok menempelkan stiker pada jawaban yang benar di papan *bingo*. Kegiatan ini dapat dilihat dalam lampiran (halaman 178).

Pada saat permainan, siswa lebih bekerja secara individual. Siswa yang tidak membawa bendera ikut berebut menjawab pertanyaan sehingga membuat kelas menjadi gaduh. Akibatnya, guru mengalami kesulitan dalam menunjuk salah satu siswa untuk

menjawab pertanyaan. Siswa juga sering mendahului dalam mengangkat tangan sebelum guru selesai membacakan pertanyaan. Hal ini membuat siswa lain protes dan suasana kelas menjadi gaduh.

Pada permainan *bingo*, siswa yang bisa menjawab pertanyaan mendapat *reward* berupa replika bintang sebagai penghargaan dan jawaban yang benar mendapatkan nilai 10 bagi kelompoknya. Kegiatan ini dapat dilihat dalam lampiran (halaman 178). Pada pertemuan ini masih ada beberapa siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan, sehingga guru mengoreksi jawaban tersebut. Pada kegiatan akhir, siswa dibimbing untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, namun belum ada siswa yang berani menyimpulkan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, guru sudah melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik. Saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, guru telah menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan permainan *bingo* dengan baik. Masih ada beberapa siswa yang terlihat bingung dengan peraturan permainan *bingo* karena siswa belum pernah melakukannya.

Penerapan permainan *bingo* dalam pembelajaran IPS membuat siswa tampak senang dan antusias mengikuti pelajaran IPS. Masih ada beberapa siswa yang bingung dan kurang

memperhatikan guru ketika menyampaikan materi. Siswa yang belum paham tidak berani untuk bertanya dan hanya diam saja. Beberapa siswa tampak membaca materi dan mendengarkan penjelasan guru sambil melihat ke arah lain maupun bermain dengan temannya. Pada saat permainan *bingo*, siswa laki-laki lebih mendominasi dalam menjawab pertanyaan. Siswa perempuan hanya mendengarkan pertanyaan yang diberikan guru dan tidak berani untuk menjawabnya.

Pada saat diskusi kelompok hanya beberapa siswa yang aktif dan yang lain hanya diam saja. Saat mencatat materi, siswa masih menunggu sampai guru menginstruksikan untuk mencatat. Siswa juga masih belum berani mengemukakan pendapatnya, tidak bertanya jika mengalami kesulitan, dan tidak berani menjawab pertanyaan dari guru.

Pada akhir pelajaran, guru melakukan evaluasi berupa tanya jawab secara lisan sebagai umpan balik untuk mengetahui pemahaman siswa. Siswa laki-laki lebih berani untuk menjawab pertanyaan dari guru dan siswa perempuan hanya diam saja. Pada pertemuan pertama ini guru terlalu banyak ceramah dan hanya disertai variasi tanya jawab kepada siswa sebanyak dua kali. Akibatnya, waktu tidak bisa digunakan dengan optimal dan pembelajaran tidak bisa diakhiri tepat waktu.

2) Tindakan 2

Tindakan kedua pada siklus I dilakukan pada hari Senin, 28 April 2014. Langkah-langkah kegiatan pada pertemuan kedua sama seperti kegiatan pada pertemuan pertama. Guru membuka pelajaran dengan salam dan melakukan absensi. Sebagai apersepsi guru bersama siswa menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” sekaligus memberi semangat kepada siswa.

Pada pertemuan ini, materi yang dibahas tentang perumusan dasar negara. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, guru bertanya kepada siswa “Siapa yang memberi nama istilah Pancasila sebagai dasar negara kita?” Beberapa siswa bisa menjawab pertanyaan tersebut dengan benar dan yang lain hanya diam saja. Kemudian guru menjelaskan siapa saja tokoh yang mengusulkan dasar negara.

Materi disampaikan melalui peta konsep yang telah dibagikan kepada masing-masing siswa. Materi yang disampaikan berupa hal-hal penting dalam materi perumusan dasar negara. Siswa tampak memperhatikan penjelasan guru sambil mencatatnya. Kegiatan ini tampak pada lampiran (halaman 177).

Beberapa kali guru bertanya kepada siswa terkait materi yang sedang dibahas sekaligus sebagai stimulus agar siswa mau berpikir dan berani menjawab pertanyaan. Ketika guru memberikan pertanyaan, siswa menjawab pertanyaan secara

bersama-sama sehingga suasana kelas menjadi gaduh. Siswa laki-laki lebih mendominasi dalam menjawab pertanyaan dari guru, sementara siswa perempuan hanya diam.

Kegiatan dilanjutkan dengan membagi siswa menjadi 5 kelompok dan masing-masing terdiri dari 5 siswa. Siswa berkumpul dengan kelompoknya dan memperhatikan penjelasan guru tentang peraturan permainan *bingo*. Kelompok mendapatkan sebuah bendera dan setiap siswa mendapatkan stiker sesuai kelompok masing-masing. Kegiatan ini tampak pada lampiran (halaman 177). Kemudian, guru mempersiapkan papan *bingo* di papan tulis dan menyuruh siswa untuk mendiskusikan materi bersama kelompoknya. Siswa tidak berdiskusi kelompok dan hanya memperhatikan papan *bingo* maupun berbicara dengan teman lain.

Setelah papan *bingo* disiapkan, guru membacakan pertanyaan yang terdiri dari 9 soal. Kemudian, kelompok berlomba mengangkat bendera untuk menjawab dan guru menunjuk kepada satu kelompok. Setelah itu anggota kelompok maju untuk menempelkan stiker pada jawaban yang tersedia di papan *bingo*. Kegiatan ini tampak pada lampiran (halaman 178). Siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar mendapatkan *reward* dan nilai 10 bagi kelompoknya. Kegiatan ini tampak pada lampiran (halaman 178).

Pada saat permainan *bingo*, beberapa kelompok masih mendahului mengangkat bendera sebelum pertanyaan selesai dibacakan. Hal ini menimbulkan siswa lain protes agar mengulangi pertanyaan. Ada beberapa siswa dalam satu kelompok maju beberapa kali untuk menempelkan stiker di papan *bingo*, sementara siswa lain hanya diam saja. Diskusi kelompok juga belum berjalan dengan baik karena siswa masih bekerja secara individual. Pada kegiatan akhir, siswa dibimbing untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Beberapa siswa berani untuk menyimpulkan materi yang dibimbing oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, guru sudah melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP. Guru tidak banyak menjelaskan materi dengan ceramah dan hanya menyampaikan materi secara garis besar melalui peta konsep. Saat pelaksanaan pembelajaran, guru telah menyampaikan langkah-langkah pelaksanaan permainan *bingo* dengan baik dan selesai tepat waktu.

Penerapan permainan *bingo* dalam pembelajaran IPS membuat siswa tampak senang dan antusias mengikuti pelajaran. Beberapa siswa tampak membaca materi dan memperhatikan guru dengan serius. Masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan guru ketika pembelajaran berlangsung dan justru berbicara dengan teman.

Pada pertemuan ini, beberapa siswa sudah mampu mencatat penjelasan guru tanpa menunggu instruksi dari guru. Saat permainan bingo siswa laki-laki masih mendominasi dalam menjawab pertanyaan, sementara siswa perempuan hanya diam saja. Ketika diskusi kelompok hanya beberapa siswa yang aktif dan beberapa siswa perempuan hanya diam saja.

Siswa cenderung bekerja secara individual dalam menyelesaikan permainan *bingo*. Siswa juga belum berani bertanya dan tidak berani menjawab pertanyaan dari guru. Pada akhir pembelajaran, guru melakukan evaluasi berupa tanya jawab secara lisan sebagai umpan balik untuk mengetahui pemahaman siswa. Hanya beberapa siswa yang berani mengemukakan pendapatnya dan yang lain hanya memperhatikan guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, siswa merasa senang melakukan permainan *bingo* dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa senang dengan pemberian *reward* dan bersemangat dalam permainan *bingo* karena ada kompetisi dengan kelompok lain.

Penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* merupakan model pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa dalam pembelajaran. Guru juga merasa senang bisa mengenal permainan *bingo* karena bisa menjadi alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Guru masih mengalami kesulitan dalam

mengorganisasikan permainan *bingo* karena belum pernah dilakukan oleh guru.

c. Hasil Tindakan

Hasil tindakan dari dua pertemuan pada siklus I dapat dilihat dari hasil observasi, wawancara, dan *post test*. Pemberian *post test I* dilakukan setelah tindakan, yaitu pada hari Senin, 28 April 2014. Berikut hasil skor aktivitas belajar siswa setelah tindakan berlangsung:

Tabel 14. Skor *Post Test I* Pada Siklus I

No	Nama	Skor <i>Post Test I</i>	Kategori
1.	AA	87	Sedang
2.	AIW	85	Sedang
3.	AM	97	Tinggi
4.	CNA	90	Sedang
5.	CP	107	Tinggi
6.	DD	81	Sedang
7.	DPR	97	Tinggi
8.	FAA	97	Tinggi
9.	HYP	93	Sedang
10.	IAS	85	Sedang
11.	KAZ	89	Sedang
12.	MDH	76	Sedang
13.	MJY	88	Sedang
14.	MND	75	Sedang
15.	NHP	103	Tinggi
16.	NKP	101	Tinggi
17.	PME	115	Tinggi
18.	PR	87	Sedang
19.	RF	109	Tinggi
20.	RJD	91	Sedang
21.	RKY	87	Sedang
22.	VDL	75	Sedang
23.	WRA	69	Sedang
24.	YW	113	Tinggi
25.	ZEN	103	Tinggi
Rata-rata		92	

Berdasarkan hasil *post test I* pada siklus I, ada 15 siswa yang skor aktivitas belajarnya termasuk dalam kategori sedang dan 10 siswa termasuk dalam kategori skor aktivitas belajar tinggi. Perolehan rata-rata skor aktivitas belajar pada siklus I adalah 92 yang termasuk kategori skor aktivitas belajar sedang. Berdasarkan data tersebut, PME memiliki skor tertinggi yaitu 115 dan WRA memiliki skor terendah yaitu 69. Berdasarkan hasil pengamatan, WRA kurang memperhatikan guru dan sering berbicara dengan temannya ketika pembelajaran.

Pada siklus I ini siswa yang sebelumnya memiliki skor aktivitas belajar rendah mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan dan tidak ada siswa yang memiliki skor aktivitas belajar yang rendah. Peningkatan tersebut juga ditunjukkan dari hasil observasi dan wawancara bahwa siswa sudah terlibat aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, siswa merasa senang dan tertarik melakukan permainan *bingo*. Menurut guru permainan *bingo* juga sangat efektif diterapkan dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, beberapa siswa sudah mampu mencatat tanpa menunggu instruksi dari guru dan lebih berani untuk menjawab pertanyaan guru. Siswa dapat belajar dalam kelompok dan lebih berani dalam mengemukakan pendapat. Masih ada siswa yang hanya diam selama proses pembelajaran. Beberapa siswa perempuan masih pasif dalam diskusi kelompok dan hanya aktif

mendengarkan penjelasan guru. Siswa juga belum bekerja sama dengan baik dan masih bersifat individual dalam menyelesaikan permainan *bingo*.

d. Refleksi

Tahap keempat dalam penelitian ini adalah refleksi. Refleksi merupakan tindakan untuk mengungkapkan kembali apa yang sudah dilakukan, menguraikan informasi, mengkaji secara mendalam kekurangan dan kelebihan tindakan yang diberikan. Peneliti dan guru melakukan evaluasi proses pembelajaran dengan mengolah dan mendiskusikan hasil observasi, serta mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing.

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah mengalami peningkatan tiap pertemuannya, namun masih didominasi oleh siswa laki-laki. Peningkatan skor masing-masing siswa juga belum mencapai target keberhasilan yaitu mencapai kategori tinggi (≥ 96). Peningkatan skor aktivitas belajar IPS dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post test I*, seperti pada tabel berikut:

Tabel 15. Skor Perbandingan *Pre Test* dan *Post Test I*

No	Nama Subjek	<i>Pre Test</i>		<i>Post Test I</i>		Peningkatan	Percentase
		Skor	Kategori	Skor	Kategori		
1.	AA	61	Rendah	87	Sedang	26	42,62%
2.	AIW	62	Rendah	85	Sedang	23	37,1%
3.	AM	70	Sedang	97	Tinggi	27	38,57%
4.	CNA	69	Sedang	90	Sedang	21	30,43%
5.	CP	68	Sedang	107	Tinggi	39	57,35%
6.	DD	58	Rendah	81	Sedang	23	39,66%
7.	DPR	72	Sedang	97	Tinggi	25	34,72%
8.	FAA	71	Sedang	97	Tinggi	26	36,62%
9.	HYP	70	Sedang	93	Sedang	23	32,86%
10.	IAS	60	Rendah	85	Sedang	25	41,67%
11.	KAZ	52	Rendah	89	Sedang	37	71,15%
12.	MDH	57	Rendah	76	Sedang	19	33,33%
13.	MJY	61	Rendah	88	Sedang	27	44,26%
14.	MND	63	Rendah	75	Sedang	12	19,05%
15.	NHP	68	Sedang	103	Tinggi	35	51,47%
16.	NKP	76	Sedang	101	Tinggi	25	32,89%
17.	PME	77	Sedang	115	Tinggi	38	49,35%
18.	PR	74	Sedang	87	Sedang	13	17,57%
19.	RF	69	Sedang	109	Tinggi	40	57,97%
20.	RJD	70	Sedang	91	Sedang	21	30%
21.	RKY	60	Rendah	87	Sedang	27	45%
22.	VDL	61	Rendah	75	Sedang	14	22,95%
23.	WRA	59	Rendah	69	Sedang	10	16,95%
24.	YW	79	Sedang	113	Tinggi	34	43,04%
25.	ZEN	68	Sedang	103	Tinggi	35	51,47%
Rata-rata		66,2		92			39,12%

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan dengan rata-rata persentase 39,12%. Persentase peningkatan terbesar adalah pada siswa KAZ yaitu sebesar 71,15% dan persentase terkecil pada siswa WRA yaitu 16,95%. Artinya, persentase terbesar dan terkecil dihitung berdasarkan jumlah skor peningkatan skala aktivitas belajar yang dibandingkan dengan peningkatan siswa lainnya. Skor aktivitas belajar siswa mengalami

peningkatan dari kategori rendah menjadi sedang, dan kategori sedang menjadi kategori tinggi, namun ada 4 siswa yaitu CNA, HYP, PR, dan RJD yang tetap berada pada kategori skor aktivitas belajar sedang (64-95). Pada saat pembelajaran keempat siswa tersebut cenderung diam dan tidak berani bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil observasi, aktivitas belajar siswa telah menunjukkan adanya peningkatan. Siswa sudah terlibat aktif dalam pembelajaran dan memperhatikan penjelasan guru dengan lebih serius. Siswa lebih berani dalam menyampaikan pendapatnya dan menjawab pertanyaan dari guru. Siswa juga dapat berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan *bingo*. Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa senang dengan permainan *bingo* karena dapat bekerja secara kelompok dan berkompetisi dengan kelompok lain.

Peningkatan skor aktivitas belajar pada siklus I dalam penelitian ini sudah baik, yaitu mencapai rata-rata 39,12%, namun masih belum sesuai dengan target yaitu 75% dari jumlah siswa belum mencapai skor aktivitas belajar tinggi dan peningkatan skor belum merata pada seluruh siswa. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I terdapat beberapa permasalahan antara lain:

- 1) Masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan mengganggu teman yang lain.

- 2) Siswa masih kurang aktif dalam diskusi kelompok dan mencatat materi. Siswa mencatat materi setelah guru memberi instruksi untuk mencatatnya.
- 3) Kerjasama antar siswa dalam saat diskusi kelompok juga kurang berjalan dengan baik. Ada siswa yang mendominasi dalam kelompok, sedangkan siswa lain hanya diam.
- 4) Pada saat permainan *bingo* kelompok saling berebut dan berteriak untuk menjawab pertanyaan, sehingga suasana kelas menjadi gaduh.

Berdasarkan hasil *post test*, wawancara, dan observasi tersebut peneliti dan guru bermusyawarah untuk mencari jalan keluar yang akan dilakukan pada siklus II agar mencapai hasil yang optimal.

5. Siklus II

Berdasarkan permasalahan yang muncul di siklus I maka perlu upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus II, yaitu:

- a. Guru lebih tegas dalam menegur siswa yang tidak memperhatikan pelajaran.
- b. Memotivasi siswa agar lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui *reward* bagi siswa dan kelompok yang aktif.

- c. Guru menambahkan peraturan yaitu hanya menunjuk kelompok yang tenang dan tidak membuat gaduh untuk menjawab pertanyaan saat permainan *bingo*.

a. Perencanaan

Rencana tindakan yang dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan pertimbangan guru sebagai acuan dalam melaksanakan model *active learning* tipe permainan *bingo*
- 2) Mempersiapkan media pembelajaran, yaitu papan *bingo* dan sejumlah pertanyaan yang digunakan dalam permainan.
- 3) Mempersiapkan replika bintang yang terbuat dari kertas sebagai *reward* untuk siswa yang aktif bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan guru, memberikan pendapat, dan menyimpulkan materi.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi, angket, dan pedoman wawancara untuk guru serta siswa
- 5) Memberikan motivasi agar siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran melalui *reward* bagi siswa dan kelompok yang aktif.

b. Pelaksanaan dan Observasi

Siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran IPS di kelas V-A dengan menerapkan model *active learning* tipe permainan *bingo*. Pada siklus II Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang diajarkan yaitu Standar Kompetensi 2 dengan Kompetensi Dasar 2.3 Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

1) Tindakan 1

Tindakan pertama pada siklus II dilakukan pada hari Rabu, 30 April 2014. Pada awal pelajaran guru membuka dengan salam dan melakukan absensi. Pada pertemuan ini seluruh siswa hadir. Materi yang disampaikan tentang peristiwa penting menjelang proklamasi.

Sebagai apersepsi guru bertanya kepada siswa “Apa saja badan yang telah dibentuk untuk mempersiapkan kemerdekaan?” Siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Ketika guru bertanya “Apa kepanjangan dari BPUPKI dan PPKI?” ada beberapa siswa yang sudah lupa. Padahal materi tersebut telah disampaikan dalam pertemuan sebelumnya. Setelah menyampaikan tujuan pelajaran, guru bertanya kepada siswa “Siapa saja yang telah berperan dalam proklamasi

kemerdekaan?”. Kemudian siswa menjawab dengan serempak Ir.Sukarno dan Moh Hatta.

Guru menyebutkan peristiwa penting menjelang proklamasi meliputi peristiwa di Dalat, peristiwa Rengasdengklok dan peristiwa bom Hiroshima-Nagasaki. Guru menyampaikan hal-hal penting tentang peristiwa tersebut dan sesekali bertanya kepada siswa. Siswa memperhatikan guru dengan serius dan menjawab pertanyaan dari guru. Siswa sudah memiliki inisiatif sendiri untuk mencatat materi tanpa harus menunggu instruksi dari guru. Kegiatan ini tampak pada lampiran (halaman 179).

Pada pertemuan ini, siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru secara bergantian dan berani menyampaikan pendapatnya. Siswa perempuan juga lebih berani untuk menjawab pertanyaan dari guru. Guru segera menyuruh siswa yang membuat gaduh atau yang bermain dengan teman untuk menjawab pertanyaan dari guru. Sehingga suasana kelas menjadi lebih tenang dan tidak ada siswa yang jalan-jalan maupun membuat gaduh.

Siswa dibagi menjadi 5 kelompok dan masing-masing terdiri dari 5 siswa. Setiap siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memperhatikan penjelasan guru tentang peraturan permainan *bingo*. Guru menyampaikan peraturan tambahan bahwa kelompok yang diberi kesempatan untuk

menjawab adalah kelompok yang tenang dan paling awal mengangkat bendera. Guru menegaskan bahwa kelompok bisa mengangkat bendera setelah pertanyaan selesai dibacakan. Apabila ada kelompok yang mendahului sebelum pertanyaan selesai dibacakan, maka pertanyaan tersebut dibatalkan.

Siswa yang belum pernah menjawab pertanyaan diberi motivasi oleh guru dengan memberikan *reward* bila siswa tersebut berani menjawab pertanyaan. Guru juga menjelaskan bahwa siswa dapat berdiskusi untuk menjawab pertanyaan dalam permainan *bingo*. Hal ini bertujuan agar permainan *bingo* dapat berjalan dengan lancar dan tidak mengganggu kelas lain.

Pada pertemuan ini siswa sudah lebih paham tentang peraturan dalam permainan *bingo*. Siswa juga terlihat kompak dengan kelompok masing-masing karena sudah sering melakukan kerja kelompok. Setelah semua siswa berkumpul dalam kelompok, guru membagikan sebuah bendera kepada setiap kelompok dan stiker sesuai kelompok masing-masing. Kegiatan ini tampak pada lampiran (halaman 179). Kemudian guru menyiapkan papan *bingo* dan ditempelkan di papan tulis. Selama guru menyiapkan papan *bingo*, siswa berdiskusi dengan kelompok dan membaca kembali materi pada peta konsep yang dibagikan.

Setelah papan *bingo* disiapkan, guru membacakan pertanyaan kepada siswa yang terdiri dari 9 pertanyaan. Kelompok berlomba untuk mengangkat bendera dan guru menunjuk salah satu kelompok yang paling awal mengangkat bendera dan tidak membuat gaduh. Pada pertemuan ini kelompok mengangkat bendera setelah pertanyaan selesai dibacakan dan hanya perwakilan kelompok saja yang mengangkat bendera. Kegiatan ini tampak pada lampiran (halaman 180). Kelompok yang diberi kesempatan oleh guru, menjawab pertanyaan dengan menempelkan stiker pada jawaban di papan *bingo*. Kegiatan ini tampak pada lampiran (halaman 180).

Siswa yang berani menjawab pertanyaan mendapatkan *reward* dan nilai 10 bagi kelompoknya. Kegiatan ini tampak pada lampiran (halaman 180). Siswa sudah mampu bekerja secara berkelompok dan berdiskusi dalam menjawab pertanyaan. Pada pertemuan ini, kelompok 3 berhasil menempelkan stiker pada 3 kotak secara mendatar, dan kelompoknya mengatakan “*bingo*” dengan keras. Setelah itu, guru bersama siswa membahas hasil jawaban dalam permainan *bingo*.

Pada pertemuan ini masih ada beberapa siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan, namun guru tetap memberikan *reward* sebagai bentuk penghargaan agar memotivasi siswa untuk berani menjawab. Kemudian guru dengan segera mengoreksi

jawaban siswa yang salah. Siswa yang belum pernah menjawab, pada pertemuan ini sudah berani menjawab pertanyaan. Pada akhir pelajaran guru kembali memberikan penjelasan singkat terhadap beberapa pertanyaan yang belum dijawab dengan benar oleh siswa. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membimbing siswa untuk membuat kesimpulan terhadap materi yang dibahas. Siswa sudah lebih berani untuk menyampaikan pendapatnya dan membuat kesimpulan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pengelolaan kelas dan penyajian materi oleh guru sudah lebih baik dari sebelumnya. Proses pembelajaran yang berlangsung juga sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah direncanakan. Guru telah menyampaikan peraturan permainan *bingo* dengan jelas dan mampu mengkondisikan kelas agar tenang saat permainan *bingo*. Guru juga sudah memotivasi siswa untuk lebih aktif saat mengikuti pembelajaran dan bekerja dalam kelompok.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, penerapan permainan *bingo* dalam pembelajaran IPS membuat siswa tampak senang dan antusias mengikuti pelajaran. Seluruh siswa terlihat memperhatikan penjelasan guru dengan seksama. Saat permainan *bingo*, siswa sudah bisa berbagi tugas dan seluruh siswa tampak berpartisipasi dalam diskusi kelompok.

Pada pertemuan ini siswa sudah berani bertanya tentang materi yang belum dipahami maupun menjawab pertanyaan dari guru. Pada permainan *bingo* siswa laki-laki sudah tidak mendominasi karena siswa perempuan lebih berani untuk menjawab pertanyaan. Siswa yang belum aktif menjawab pertanyaan pada pertemuan sebelumnya sudah berani menjawab dan aktif dalam permainan *bingo*. Siswa juga mencatat penjelasan dari guru tanpa harus menunggu instruksi dari guru.

Pada akhir pembelajaran, guru melakukan evaluasi berupa tanya jawab secara lisan sebagai umpan balik untuk mengetahui pemahaman siswa. Siswa sudah berani dalam mengemukakan pendapatnya terkait pertanyaan yang diberikan guru.

2) Tindakan 2

Tindakan kedua pada siklus II dilakukan pada hari Senin, 5 Mei 2014. Guru membuka pelajaran dengan salam dan melakukan absensi. Sebagai apersepsi guru bersama siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya” sekaligus memberi semangat kepada siswa. Pada pertemuan ini, materi yang dibahas tentang proklamasi kemerdekaan. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, guru bertanya kepada siswa “Siapa yang merumuskan teks proklamasi?” Seluruh siswa menjawab pertanyaan dengan kompak dan berani.

Masing-masing siswa dibagikan peta konsep yang berisi hal-hal penting tentang materi proklamasi kemerdekaan. Saat membahas materi, beberapa kali guru bertanya kepada siswa terkait materi. Pada pertemuan ini siswa memperhatikan dengan seksama dan tidak ada siswa yang membuat gaduh maupun bermain dengan temannya. Siswa juga sudah berani menjawab pertanyaan dari guru tanpa harus ditunjuk dan mencatat materi yang disampaikan guru. Kegiatan ini tampak pada lampiran (halaman 179). Kemudian, siswa dibagi menjadi 5 kelompok dan masing-masing terdiri dari 5 siswa.

Setelah semua siswa berkelompok, siswa membaca kembali peta konsep yang dibagikan dan mendiskusikan dalam kelompok. Kemudian siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai peraturan permainan *bingo*. Peraturan pada pertemuan ini sama dengan peraturan pada pertemuan sebelumnya. Kelompok mendapatkan sebuah bendera dan setiap siswa mendapatkan stiker sesuai kelompok masing-masing. Kegiatan ini tampak pada lampiran (halaman 179).

Setelah siswa mendapat bendera dan stiker, guru membacakan pertanyaan dan kelompok berlomba mengangkat bendera untuk menjawab. Kelompok yang ditunjuk oleh guru adalah kelompok yang paling awal mengangkat bendera dan yang paling tenang. Kemudian, salah satu perwakilan kelompok

menempelkan stiker pada jawaban yang tersedia di papan *bingo*.

Kegiatan ini tampak pada lampiran (halaman 180). Pada pertemuan ini, siswa yang mengangkat tangan hanya siswa yang membawa bendera dan siswa lain dalam kelompok tetap tenang. Guru juga memotivasi siswa yang belum pernah menjawab pertanyaan dengan memberikan *reward* jika berani menjawab pertanyaan saat permainan *bingo*.

Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapatkan *reward* dan nilai 10 bagi kelompoknya. Semua siswa yang belum pernah menjawab sudah berani menjawab dan menempelkan stiker di papan *bingo*. Kegiatan ini tampak pada lampiran (halaman 180). Pada pertemuan ini permainan *bingo* berjalan dengan baik dan tidak mengganggu kelas lain. Pada kegiatan akhir, siswa dibimbing untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Salah satu siswa sudah berani untuk menyimpulkan pelajaran pada pertemuan ini dan yang lain ikut menambahkan.

Berdasarkan hasil observasi, guru telah melakukan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan RPP. Pengelolaan kelas dan penyajian materi oleh guru sudah lebih baik dari sebelumnya. Guru sudah menyampaikan peraturan permainan *bingo* dengan jelas dan mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif saat mengikuti pembelajaran. Suasana kelas juga bisa

dikondisikan dengan baik oleh guru sehingga tidak mengganggu kelas lain.

Permainan *bingo* dalam pelajaran IPS membuat siswa tampak senang dan antusias mengikuti pelajaran. Siswa mampu mencatat materi tanpa harus menunggu instruksi dari guru. Seluruh siswa memperhatikan guru dengan seksama dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Siswa sudah berani mengemukakan pendapatnya, berani bertanya tentang materi yang belum dipahami maupun menjawab pertanyaan dari guru. Siswa juga melakukan permainan *bingo* dengan baik.

Pada pertemuan ini seluruh pertanyaan dalam permainan *bingo* dapat dijawab oleh siswa dengan benar. Siswa yang belum pernah menjawab pertanyaan juga sudah berani dalam menjawab pertanyaan dan aktif mengikuti permainan *bingo*. Pada akhir pembelajaran, guru melakukan evaluasi berupa tanya jawab secara lisan sebagai umpan balik untuk mengetahui pemahaman siswa. Seluruh siswa sudah mampu menjawab pertanyaan dengan benar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, siswa merasa senang melakukan permainan *bingo* karena permainan ini sangat menarik. Siswa juga senang dengan pemberian *reward* dan sangat bersemangat melakukan permainan *bingo* karena bisa berkompetisi dengan kelompok lain.

Penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* merupakan model pembelajaran yang menarik karena ada kompetisi antar kelompok. Guru juga senang bisa mengenal permainan *bingo* karena bisa menjadi alternatif dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya. Permainan *bingo* ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPS karena menarik dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas. Seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran IPS dan dapat bekerja sama melalui diskusi kelompok.

c. Hasil Tindakan

Hasil tindakan dari dua pertemuan pada siklus II dapat dilihat dari hasil pengamatan, wawancara, dan *post test*. Pemberian *post test II* dilaksanakan setelah tindakan kedua, yaitu pada Senin, 5 Mei 2014. Berikut hasil skor aktivitas belajar siswa setelah tindakan berlangsung:

Tabel 16. Skor *Post Test II* Pada Siklus II

No	Nama Subjek	Skor <i>Post Test II</i>	Kategori
1.	AA	112	Tinggi
2.	AIW	114	Tinggi
3.	AM	109	Tinggi
4.	CNA	102	Tinggi
5.	CP	114	Tinggi
6.	DD	107	Tinggi
7.	DPR	109	Tinggi
8.	FAA	107	Tinggi
9.	HYP	106	Tinggi
10.	IAS	110	Tinggi
11.	KAZ	102	Tinggi
12.	MDH	111	Tinggi
13.	MJY	107	Tinggi
14.	MND	112	Tinggi
15.	NHP	110	Tinggi
16.	NKP	111	Tinggi
17.	PME	120	Tinggi
18.	PR	100	Tinggi
19.	RF	116	Tinggi
20.	RJD	104	Tinggi
21.	RKY	108	Tinggi
22.	VDL	113	Tinggi
23.	WRA	104	Tinggi
24.	YW	120	Tinggi
25.	ZEN	113	Tinggi
Rata-rata		109,64	

Data hasil *post test II* aktivitas belajar siswa setelah dilakukan tindakan, skor tertinggi adalah 120 dan skor terendah adalah 100. Skor aktivitas belajar tertinggi oleh PME dan YW, sementara skor aktivitas belajar terendah oleh PR. Berdasarkan hasil *post test II* tersebut sudah menunjukkan adanya peningkatan skor aktivitas belajar siswa. Skor peningkatan pada *post test II* diperoleh hasil semua siswa mencapai skor aktivitas belajar kategori tinggi. Rata-rata skor aktivitas belajar siswa yaitu 109,64 juga sudah mencapai kategori skor yang tinggi.

Hasil observasi setelah tindakan juga mengindikasikan sudah ada perubahan positif terhadap aktivitas belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi bahwa seluruh siswa sudah aktif dalam diskusi kelompok, mencatat materi, berani menjawab, dan bertanya jika mengalami kesulitan, serta mampu menyampaikan pendapatnya. Siswa juga senang dan antusias dalam melakukan permainan *bingo* karena bisa berkompetisi dengan kelompok lain.

Berdasarkan hasil observasi, siswa memperhatikan guru dengan seksama dan membaca materi yang diberikan oleh guru. Sudah tidak ada siswa yang membuat gaduh maupun bermain dengan teman. Siswa mampu mencatat materi yang disampaikan tanpa harus menunggu instruksi dari guru. Siswa juga sudah berpartisipasi saat diskusi kelompok dan menyelesaikan permainan *bingo* dengan baik. Pada saat permainan *bingo*, suasana kelas sudah dapat dikondisikan dengan baik dan tenang.

d. Refleksi

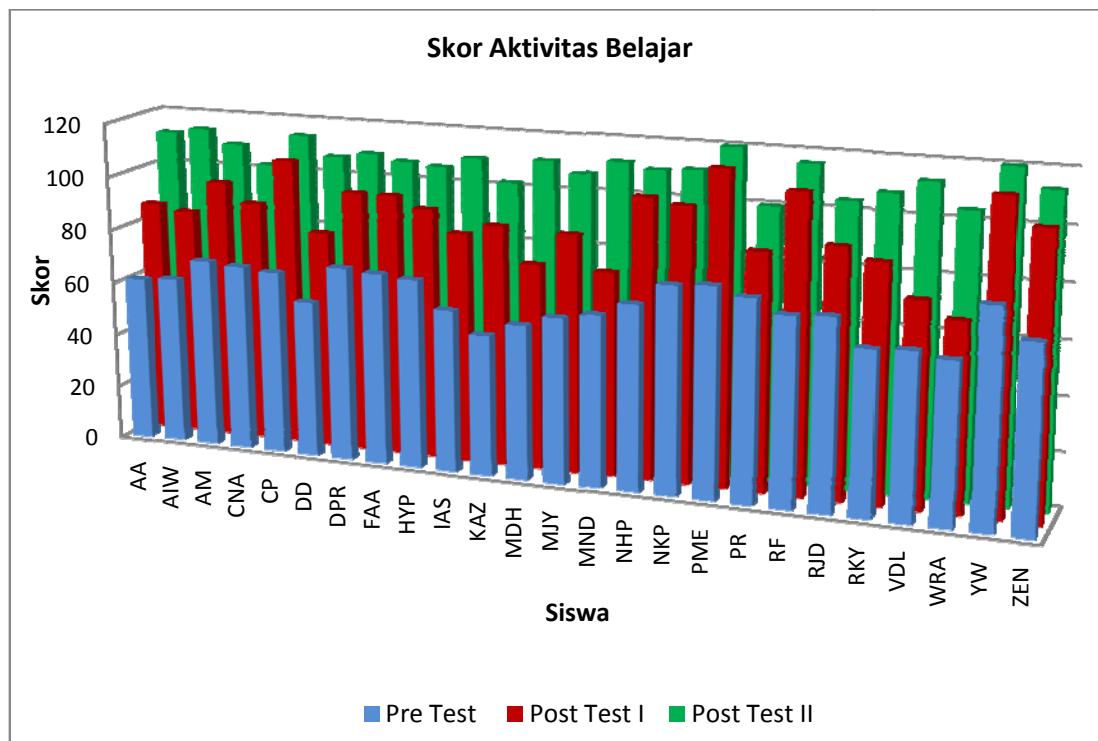
Refleksi dilaksanakan dengan berdiskusi antara peneliti dan guru. Penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* pada tindakan siklus II sudah berjalan sesuai dengan rencana dan sudah terlihat adanya peningkatan skor aktivitas belajar siswa antara skor *pre test*, *post test I* serta *post test II*, seperti pada tabel berikut:

Tabel 17. Skor Perbandingan *Pre Test*, *Post Test I* dan *Post Test II*

No	Nama Subjek	<i>Pre Test</i>		<i>Post Test I</i>		<i>Post Test II</i>		Peningkatan	Percentase
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori		
1.	AA	61	Rendah	87	Sedang	112	Tinggi	25	40,98%
2.	AIW	62	Rendah	85	Sedang	114	Tinggi	29	46,77%
3.	AM	70	Sedang	97	Tinggi	109	Tinggi	12	17,14%
4.	CNA	69	Sedang	90	Sedang	102	Tinggi	12	17,39%
5.	CP	68	Sedang	107	Tinggi	114	Tinggi	7	10,29%
6.	DD	58	Rendah	81	Sedang	107	Tinggi	26	44,83%
7.	DPR	72	Sedang	97	Tinggi	109	Tinggi	12	16,7%
8.	FAA	71	Sedang	97	Tinggi	107	Tinggi	10	14,08%
9.	HYP	70	Sedang	93	Sedang	106	Tinggi	13	18,57%
10.	IAS	60	Rendah	85	Sedang	110	Tinggi	25	41,67%
11.	KAZ	52	Rendah	89	Sedang	102	Tinggi	13	25%
12.	MDH	57	Rendah	76	Sedang	111	Tinggi	35	61,4%
13.	MJY	61	Rendah	88	Sedang	107	Tinggi	19	31,15%
14.	MND	63	Rendah	75	Sedang	112	Tinggi	37	58,73%
15.	NHP	68	Sedang	103	Tinggi	110	Tinggi	7	10,29%
16.	NKP	76	Sedang	101	Tinggi	111	Tinggi	10	13,16%
17.	PME	77	Sedang	115	Tinggi	120	Tinggi	5	6,49%
18.	PR	74	Sedang	87	Sedang	100	Tinggi	13	17,57%
19.	RF	69	Sedang	109	Tinggi	116	Tinggi	7	10,14%
20.	RJD	70	Sedang	91	Sedang	104	Tinggi	13	18,57%
21.	RKY	60	Rendah	87	Sedang	108	Tinggi	21	35%
22.	VDL	61	Rendah	75	Sedang	113	Tinggi	38	62,29%
23.	WRA	59	Rendah	69	Sedang	104	Tinggi	35	59,32%
24.	YW	79	Sedang	113	Tinggi	120	Tinggi	7	8,86%
25.	ZEN	68	Sedang	103	Tinggi	113	Tinggi	10	14,71%
Rata-rata		66,2		92		109,64			28,04%

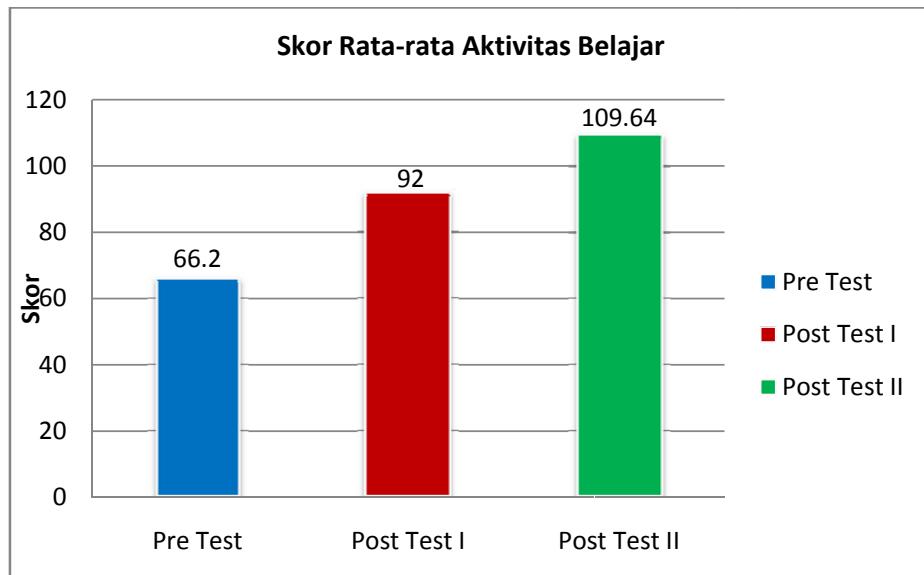
Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan dari *pre test* ke *post test II*. Seluruh siswa memiliki aktivitas belajar dalam kategori tinggi. Rata-rata skor aktivitas belajar siswa juga telah mencapai kategori tinggi yaitu 109,64%. Persentase peningkatan terbesar ada pada siswa VDL yaitu sebesar 62,29% dan persentase peningkatan terkecil ada pada siswa MJY yaitu sebesar 6,49%.

Skor aktivitas belajar siswa dapat dilihat peningkatannya melalui skor *pre test* ke *post test I* dan selanjutnya *post test II*. Berikut hasil penelitian skor aktivitas belajar siswa setelah pemberian tindakan dengan dua siklus:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Skor Aktivitas Belajar Siswa Setelah Tindakan

Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan skor aktivitas belajar masing-masing siswa pada dua siklus berdasarkan hasil *pre test*, *post test I* dan *post test II*. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan skor aktivitas belajar pada setiap siklusnya. Peningkatan skor aktivitas belajar ini dapat dilihat dari perbandingan hasil skor *pre test* dengan *post test I* maupun *post test II* yang digambarkan pada grafik berikut:



Gambar 3. Grafik Peningkatan Skor Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan grafik di atas, rata-rata skor aktivitas belajar saat *pre test* sebesar 66,2 yang diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada siswa sebelum tindakan. Pada siklus I rata-rata skor aktivitas belajar siswa meningkat 25,8 menjadi 92 dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 17,64 menjadi 109,64. Skor rata-rata pada *post test II* ini juga sudah mencapai kategori tinggi yaitu ≥ 96 .

Peningkatan skor aktivitas belajar diperkuat dengan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti. Pada saat siswa diwawancara tentang kesan siswa setelah melakukan kegiatan, seluruh siswa merasa senang melakukan permainan *bingo*. Siswa sangat tertarik dengan permainan *bingo* karena bisa berkompetisi dengan kelompok lain. Siswa juga merasa senang dapat bekerja secara kelompok untuk menyelesaikan permainan *bingo*.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 75% dari jumlah siswa, skor aktivitas belajarnya meningkat sampai kategori tinggi yaitu ≥ 96 . Rata-rata skor aktivitas belajar siswa juga sudah mengalami peningkatan mencapai kategori tinggi yaitu ≥ 96 setelah diberikan tindakan.

Pada pelaksanaan tindakan peneliti tidak mengalami hambatan dan kendala yang dapat mempengaruhi hasil, sehingga peneliti tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas V-A SD N Bantul Warung telah mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo*.

B. Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V-A SD N Bantul Warung. Upaya yang dilakukan yaitu dengan menerapkan model *active learning* tipe permainan *bingo*. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* di kelas V-A SD N Bantul Warung telah dilaksanakan sesuai tahap pelaksanaan menurut Kemmis dan McTaggart (dalam Hamzah B. Uno, Satria Koni, dan

Nina Lamatenggo, 2011: 88) yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Pelaksanaan model *active learning* tipe permainan *bingo* dapat dilihat dari lembar observasi terhadap aktivitas guru dalam pembelajaran. Guru telah menerapkan model *active learning* tipe permainan *bingo* sesuai dengan karakteristik model *active learning* menurut Hollingsworth dan Gina Lewis (2008: 8) yaitu melakukan pembelajaran ketika siswa bersemangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami. Adanya kompetisi antar kelompok dalam permainan *bingo*, siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Model *active learning* tipe permainan *bingo* yang diterapkan dalam penelitian ini juga melibatkan banyak aktivitas yang dilakukan oleh siswa seperti mendengarkan, bertanya, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menulis. Hal ini sesuai dengan pendapat R. Ibrahim dan Nana Syaodih (2010: 27) bahwa dalam pembelajaran, guru hendaknya merencanakan pengajaran yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar.

Pada penelitian ini, guru telah membuat pembelajaran IPS menjadi lebih efektif melalui model *active learning* tipe permainan *bingo*. Sebab, dalam permainan ini siswa dapat berinteraksi dengan teman melalui diskusi kelompok. Hal ini sesuai dengan Trianto (2009: 52) bahwa pembelajaran merupakan “Usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka

mencapai tujuan yang diharapkan.” Adanya diskusi kelompok, siswa dapat saling menghargai pendapat teman dan berani dalam mengemukakan pendapatnya.

Peningkatan aktivitas belajar siswa saat pembelajaran IPS ditentukan dari 5 aspek yang terdapat dalam lembar observasi aktivitas belajar siswa. Aspek tersebut meliputi aspek visual, aspek lisan, aspek menulis, aspek metrik, dan aspek emosional. Aspek ini mengacu pada aspek yang dikemukakan oleh Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2012: 101) yaitu aspek visual, aspek lisan, aspek mendengarkan, aspek menulis, aspek menggambar, aspek metrik, aspek mental, dan aspek emosional.

Model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam penelitian ini juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPS. Pendapat tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Dyah Palupi Rohmiati dan Supriyono (2012: 17) bahwa dengan permainan *bingo* siswa akan lebih mudah memahami materi, termotivasi dalam belajar, dan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif serta kreatif.

Aktivitas belajar yang dikembangkan dalam pelajaran IPS melalui permainan *bingo* sangat beragam. Menurut Wina Sanjaya (2008: 141) “Pembelajaran berbasis aktivitas siswa tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, akan tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual, dan emosional.” Dengan demikian, secara fisik siswa dapat mencatat materi pelajaran, mampu menjawab pertanyaan, bertanya, dan mengemukakan pendapat. Sementara itu, aktivitas belajar siswa secara mental

siswa dapat berdiskusi dalam kelompok. Siswa juga dapat mengasah kemampuan melalui permainan dan dapat berkompetisi dengan kelompok lain.

Pelaksanaan pembelajaran IPS yang menerapkan model *active learning* tipe permainan *bingo* pada siklus I belum berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa secara maksimal. Berdasarkan hasil angket, rata-rata skor aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 66,2. Beberapa masalah yang mengakibatkan kegagalan di siklus I, antara lain sebagai berikut: 1) masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung; 2) ada beberapa siswa yang pasif dalam diskusi kelompok; 3) kelompok saling berebut dan berteriak untuk menjawab pertanyaan, sehingga suasana kelas menjadi gaduh; 4) rata-rata skor aktivitas belajar siswa belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditentukan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada siklus I, maka dilakukan perbaikan perencanaan pada pembelajaran di siklus II antara lain guru lebih tegas untuk menegur siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, peningkatan motivasi kepada siswa melalui *reward*, dan penambahan peraturan dalam permainan *bingo* agar siswa tidak membuat suasana menjadi gaduh. Setelah dilakukan perbaikan di siklus II, pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model *active learning* tipe permainan *bingo* menunjukkan adanya kemajuan.

Kegiatan pembelajaran pada siklus I sudah berjalan dengan baik, pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru juga lebih baik daripada di siklus

I. Guru sudah menjelaskan dan mengorganisasikan pembelajaran menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo* dengan lebih baik. Guru lebih tegas dalam menegur siswa yang tidak memperhatikan pelajaran dengan memberikan pertanyaan kepada siswa tersebut. Seluruh siswa sudah terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Saat permainan *bingo*, tidak ada siswa yang membuat gaduh dan saling berebut dalam menjawab karena guru hanya memberikan kesempatan menjawab kepada kelompok yang tenang. Guru juga lebih memotivasi kepada siswa yang skor aktivitas belajarnya rendah agar ikut serta dalam permainan *bingo*.

Hasil observasi terhadap siswa pada siklus II menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih aktif, senang, dan sangat bersemangat mengikuti pembelajaran. Seluruh siswa memperhatikan penjelasan guru dan mengikuti pelajaran dengan seksama. Siswa sudah memiliki inisiatif untuk mencatat materi tanpa harus menunggu instruksi dari guru. Saat diskusi kelompok semua siswa sudah berpartisipasi dan berani memberikan pendapatnya untuk menyelesaikan permainan *bingo*. Siswa juga berani dalam menjawab pertanyaan dari guru dan sudah berani untuk bertanya jika belum memahami materi yang diberikan. Pada saat pembelajaran, suasana kelas sudah bisa terkendali dan tidak mengganggu kelas lain.

Penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* telah meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa melalui angket yang diberikan tiap siklusnya. Peningkatan skor aktivitas belajar siswa dapat

dilihat dari rata-rata skor dari semua aspek yaitu mencapai kategori tinggi (96-128) dan meningkat pada tiap siklusnya.

Hasil rata-rata persentase aktivitas belajar siswa saat *pre test* sebesar 66,2 (kategori rendah), pada siklus I (*post test I*) sebesar 92 (kategori sedang) dan meningkat pada siklus II (*post test II*) sebesar 109,64 (kategori tinggi).

Aktivitas belajar siswa saat pembelajaran IPS sudah merata dan tidak didominasi oleh siswa laki-laki. Semua siswa sudah terlibat aktif dalam pembelajaran IPS dan skor aktivitas belajarnya sudah meningkat.

Dengan demikian, target dalam penelitian ini sudah tercapai dan penelitian berhenti pada siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi, angket, dan wawancara dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar IPS siswa kelas V-A SD N Bantul Warung melalui model *active learning* tipe permainan *bingo* mengalami peningkatan.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa dengan model *active learning* tipe permainan *bingo* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa kelas V A SD N Bantul Warung Tahun Ajaran 2013/2014. Pemberian tindakan dilaksanakan melalui dua siklus. Adapun tindakan yang digunakan pada siklus pertama adalah: penyampaian materi, pembentukan kelompok, tanya jawab, evaluasi, dan pemberian *reward*.

Pada siklus pertama mengalami hambatan yaitu pengondisian kelas saat tanya jawab dalam permainan *bingo*. Hasil skor aktivitas belajar siswa pada *post test I* juga belum mencapai target, sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus berikutnya. Pada siklus kedua peneliti memberi tindakan: penyampaian materi, pembentukan kelompok, penambahan aturan permainan, tanya jawab, pemberian *reward* kepada siswa yang aktif, dan evaluasi.

Hasil wawancara dan observasi telah menunjukkan bahwa siswa lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran di kelas dan ikut berpartisipasi memberikan pendapat saat diskusi kelompok. Siswa berani dalam bertanya tentang materi yang belum dipahami maupun menjawab pertanyaan dari guru. Siswa juga merasa senang,

bersemangat dan tertarik dengan pelajaran IPS menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo*.

Skor aktivitas belajar dari $\geq 75\%$ siswa kelas V A di SD N Bantul Warung sudah mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor rata-rata *pre test* sebesar 66,2 (kategori rendah), pada siklus I (*post test I*) sebesar 92 (kategori sedang) dan meningkat pada siklus II (*post test II*) sebesar 109,64 (kategori tinggi) pada siswa kelas V A SD N Bantul Warung. Dengan demikian, peneliti berhasil melaksanakan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu aktivitas belajar IPS pada siswa kelas V A SD N Bantul Warung mengalami peningkatan melalui model *active learning* tipe permainan *bingo*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Aktivitas belajar IPS siswa telah mengalami peningkatan setelah diberi tindakan menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo*. Oleh karena itu, disarankan kepada siswa agar memiliki aktivitas belajar yang tinggi pada pembelajaran lain.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan model *active learning* tipe permainan *bingo* sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran.

3. Peneliti Selanjutnya

Peningkatan aktivitas belajar IPS melalui model *active learning* dalam penelitian ini menggunakan permainan *bingo*. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan permainan *bingo* untuk meningkatkan aktivitas belajar IPS dan lebih memperhatikan pengondisian siswa saat permainan *bingo*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Anik Ghufron. (2003). *Pelatihan Pengembangan Model Pembelajaran “Pemecahan Masalah” Secara Kreatif Dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Sleman*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/artikel%20ppm%20ipteks.pdf>. pada tanggal 14 Januari 2014, Jam 20.15 WIB.
- Arif Rohman. (2009). *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama.
- Chumi Zahroul F dan Charisyah Widya Y. (2013). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS Melalui Teknik Pick Up Cards Game di SDN Kebonsari 04 Kabupaten Jember*. Diakses dari <http://journal.umsida.ac.id>. pada tanggal 13 Januari 2014, Jam 09.13 WIB.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Dyah Palupi Rohmiati dan Supriyono. (2012). *Penerapan Permainan Bingo dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Heads Together) pada Materi Cahaya di Kelas VIII SMPN 2 Jombang*. Diakses dari <http://ejournal.unesa.ac.id>. pada tanggal 27 Januari 2014, Jam 10.21 WIB.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamzah B. Uno. (2008). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno, Satria Koni, dan Nina Lamatenggo. (2011). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad. (2012). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hollingsworth & Lewis, Gina. (2008). *Pembelajaran Aktif: Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Martinis Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Masnur Muslich. (2011). *KTSP Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Silberman, Mel. (2009). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Insan Madani.
- Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati. (2002). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muh Fatkul Khoiri. (2011). *Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Active Learning Tipe Index Card Match Siswa Kelas IV SD Negeri Ngunut Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo*. Diakses dari <http://journal.unmuh-ponorogo.ac.id>. pada tanggal 1 Februari 2014, Jam 13.27 WIB.
- Muhibbin Syah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bennett, Neville., Wood, Liz., & Rogers, Sue. (2005). *Mengajar Lewat Permainan*. (Alih bahasa: Frans Kowa). Jakarta: Grasindo.
- Nu'man Somantri. (2001). *Mengagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Dedi Supriyadi dan Rohmat Mulyana. rev.ed. Bandung: PPS-FPIPS UPI dan Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2002). *Proses Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- _____. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Saifuddin Azwar. (2003). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2010). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Suharsimi Arikunto. (2005). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono dan Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran. Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- _____. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- _____. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Lampiran 1. Skala Aktivitas Belajar (Sebelum Uji Coba)

Skala Aktivitas Belajar IPS

Nama Siswa:

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas pada tempat yang tersedia!
2. Bacalah dan pahami setiap pernyataan yang tersedia!
3. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan kalian! Berikut adalah empat alternatif jawaban, yaitu:

SL : selalu

S : sering

K : kadang-kadang

TP : tidak pernah

Contoh:

No	Pernyataan	SL	S	K	TP
1.	Saya membaca materi pelajaran IPS dengan serius sebelum guru menyampaikan materi	✓			

4. Sebelum dikumpulkan, periksa kembali jawaban kalian agar tidak ada yang terlewatkan!

No	Pernyataan	SL	S	K	TP
1.	Saya membaca materi pelajaran IPS dengan serius sebelum guru menyampaikan materi pelajaran				
2.	Saya membuka buku pelajaran IPS sebelum guru menyampaikan materi pelajaran				
3.	Saya menganggukkan kepala saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS				
4.	Saya melihat ke arah guru ketika menjelaskan materi IPS				
5.	Saya hanya membaca materi pelajaran IPS ketika ujian				
6.	Saya melihat sekeliling maupun luar kelas ketika guru menjelaskan materi pelajaran IPS				
7.	Saya aktif bertanya saat pembelajaran IPS berlangsung				
8.	Saya mengemukakan pendapat tentang materi				

	pelajaran IPS saat diskusi kelompok			
9.	Saya dapat menjawab pertanyaan tentang materi pelajaran IPS yang diberikan oleh guru dengan benar			
10.	Saya menanggapi pernyataan dari guru ketika menjelaskan materi pelajaran IPS			
11.	Saya ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok saat pelajaran IPS			
12.	Saya memilih diam ketika tidak memahami penjelasan guru tentang materi IPS			
13.	Saya berbicara dengan teman sebangku ketika pembelajaran IPS berlangsung			
14.	Saya enggan mengemukakan pendapat saat diskusi tentang pelajaran IPS karena takut pendapat saya tidak diterima			
15.	Saya memilih diam saat diskusi kelompok karena tidak paham dengan materi IPS yang sedang dibahas			
16.	Saya memilih diam saat guru memberikan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS			
17.	Saya tidak percaya diri menanggapi pernyataan guru ketika menjelaskan materi pelajaran IPS			
18.	Saya enggan menanggapi pernyataan guru ketika menjelaskan materi pelajaran IPS meskipun saya mengetahuinya			
19.	Saya hanya diam saja ketika berdiskusi tentang materi pelajaran IPS			
20.	Saya berbicara dengan teman lain tentang hal-hal di luar materi pelajaran IPS ketika diskusi kelompok			
21.	Saya mencatat penjelasan tentang materi pelajaran IPS yang diberikan oleh guru			
22.	Saya mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru secara mandiri dalam pelajaran IPS			
23.	Saya merangkum materi pelajaran IPS setelah guru selesai menjelaskan			
24.	Saya malas mencatat penjelasan materi IPS yang diberikan oleh guru			
25.	Saya hanya mencatat penjelasan materi IPS ketika akan ujian			
26.	Saya mencontek pekerjaan milik teman untuk mengerjakan latihan soal dari guru tentang materi			

	pelajaran IPS			
27.	Saya hanya mencorat-coret buku ketika diminta merangkum materi pelajaran IPS			
28.	Saya senang berkompetisi untuk menjawab pertanyaan dari guru di papan tulis saat pelajaran IPS			
29.	Saya berani untuk menjawab pertanyaan dari guru di papan tulis saat pelajaran IPS			
30.	Saya hanya diam saja ketika guru memberikan pertanyaan rebutan di papan tulis saat pelajaran IPS			
31.	Saya bermain dengan teman lain ketika guru memberikan pertanyaan rebutan tentang materi pelajaran IPS di papan tulis			
32.	Saya tidak percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari guru tentang materi pelajaran IPS di papan tulis			
33.	Saya ingin segera mengikuti pelajaran ketika jam pelajaran IPS dimulai			
34.	Saya senang dengan pembelajaran IPS yang disampaikan oleh guru			
35.	Saya tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS			
36.	Saya ingin pelajaran IPS segera diakhiri sebelum waktunya			
37.	Saya merasa bosan dengan pembelajaran IPS yang disampaikan oleh guru			
38.	Saya mengantuk ketika guru menyampaikan materi IPS			

Bantul, , April 2014
Siswa,

()

Lampiran 2. Hasil Uji Validitas

Hasil Uji Validitas Kelas V-B SD N Bantul Warung

No.	Nama	Item Pernyataan																																			Σ			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	
1.	AAP	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	3	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	1	2	3	2	2	2	76
2.	ADD	1	4	1	2	1	2	2	3	2	1	2	2	1	2	3	3	4	2	4	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	83		
3.	AGB	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	63		
4.	ATP	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	1	2	1	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	3	78
5.	BAK	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	45	
6.	DEK	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	68		
7.	FFS	1	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	3	2	4	110	
8.	FW	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	81		
9.	KP	1	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	4	119	
10.	TDK	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	3	3	2	4	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	3	4	2	2	1	2	75		
11.	WFR	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	3	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	64

Lampiran 3. Hasil Uji Validitas melalui SPSS 16

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases		
Valid	11	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	11	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.973	38

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
VAR00001	77.0000	443.800	-.376	.975	Tidak Valid
VAR00002	75.9091	410.491	.652	.973	Valid
VAR00003	76.5455	412.873	.741	.972	Valid
VAR00004	76.7273	421.618	.684	.973	Valid
VAR00005	76.3636	416.255	.752	.972	Valid
VAR00006	76.4545	399.673	.940	.971	Valid
VAR00007	76.2727	411.218	.716	.972	Valid
VAR00008	76.3636	420.055	.602	.973	Valid
VAR00009	76.3636	425.255	.575	.973	Tidak Valid
VAR00010	76.3636	416.255	.752	.972	Valid
VAR00011	76.1818	415.164	.565	.973	Tidak Valid

VAR00012	76.0000	415.000	.619	.973	Valid
VAR00013	76.4545	413.473	.775	.972	Valid
VAR00014	76.0000	408.200	.646	.973	Valid
VAR00015	76.3636	422.255	.516	.973	Tidak Valid
VAR00016	76.0909	414.891	.787	.972	Valid
VAR00017	75.9091	407.691	.729	.972	Valid
VAR00018	76.4545	414.273	.746	.972	Valid
VAR00019	75.9091	407.691	.729	.972	Valid
VAR00020	76.5455	412.673	.748	.972	Valid
VAR00021	76.3636	415.255	.791	.972	Valid
VAR00022	76.4545	402.673	.858	.972	Valid
VAR00023	76.3636	417.855	.688	.973	Valid
VAR00024	76.4545	402.673	.858	.972	Valid
VAR00025	76.2727	410.218	.747	.972	Valid
VAR00026	76.3636	412.255	.911	.972	Valid
VAR00027	76.3636	423.655	.461	.973	Tidak Valid
VAR00028	76.4545	404.473	.808	.972	Valid
VAR00029	76.5455	399.073	.918	.971	Valid
VAR00030	75.7273	419.418	.586	.973	Valid
VAR00031	76.4545	409.473	.920	.972	Valid
VAR00032	76.4545	415.873	.689	.973	Valid
VAR00033	76.0000	404.800	.731	.972	Valid
VAR00034	76.0000	407.400	.666	.973	Valid
VAR00035	76.0909	418.691	.640	.973	Valid
VAR00036	76.3636	415.255	.791	.972	Valid
VAR00037	76.5455	432.473	.203	.974	Tidak Valid
VAR00038	75.9091	400.491	.928	.971	Valid

Lampiran 4. Skala Aktivitas Belajar IPS (Setelah Uji Coba)

Skala Aktivitas Belajar IPS

Nama Siswa:

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas pada tempat yang tersedia!
2. Bacalah dan pahami setiap pernyataan yang tersedia!
3. Berilah tanda cek () pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan kalian! Berikut adalah empat alternatif jawaban, yaitu:

SL : selalu

S : sering

K : kadang-kadang

TP : tidak pernah

Contoh:

No	Pernyataan	SL	S	K	TP
1.	Saya membaca materi pelajaran IPS dengan serius sebelum guru menyampaikan materi	✓			

4. Sebelum dikumpulkan, periksa kembali jawaban kalian agar tidak ada yang terlewatkan!

No	Pernyataan	SL	S	K	TP
1.	Saya membaca materi pelajaran IPS dengan serius sebelum guru menyampaikan materi pelajaran				
2.	Saya mendengarkan dengan seksama ketika guru menjelaskan materi pelajaran IPS				
3.	Saya menganggukkan kepala saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS				
4.	Saya hanya membaca materi pelajaran IPS ketika ujian				
5.	Saya melihat sekeliling maupun luar kelas ketika guru menjelaskan materi pelajaran IPS				
6.	Saya memilih diam ketika tidak memahami penjelasan guru tentang materi IPS				
7.	Saya aktif bertanya saat pembelajaran IPS berlangsung				

8.	Saya mengemukakan pendapat tentang materi pelajaran IPS saat diskusi kelompok			
9.	Saya dapat menjawab pertanyaan tentang materi pelajaran IPS yang diberikan oleh guru dengan benar			
10.	Saya menanggapi pernyataan dari guru ketika menjelaskan materi pelajaran IPS			
11.	Saya ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok saat pelajaran IPS			
12.	Saya berbicara dengan teman sebangku ketika pembelajaran IPS berlangsung			
13.	Saya merasa malu jika bertanya pada guru meskipun saya belum paham dengan materi pelajaran IPS			
14.	Saya enggan mengemukakan pendapat saat diskusi tentang pelajaran IPS karena takut pendapat saya tidak diterima			
15.	Saya memilih diam saat guru memberikan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS			
16.	Saya tidak percaya diri menanggapi pernyataan guru ketika menjelaskan materi pelajaran IPS			
17.	Saya hanya diam saja ketika berdiskusi kelompok tentang materi pelajaran IPS			
18.	Saya berbicara dengan teman lain tentang hal-hal di luar materi pelajaran IPS ketika diskusi kelompok			
19.	Saya mencatat penjelasan tentang materi pelajaran IPS yang diberikan oleh guru			
20.	Saya mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru secara mandiri dalam pelajaran IPS			
21.	Saya merangkum materi pelajaran IPS setelah guru selesai menjelaskan			
22.	Saya malas mencatat penjelasan materi IPS yang diberikan oleh guru			
23.	Saya hanya mencatat penjelasan materi IPS ketika akan ujian			
24.	Saya mencontek pekerjaan milik teman untuk mengerjakan latihan soal dari guru tentang materi pelajaran IPS			
25.	Saya hanya mencorat-coret buku ketika diminta merangkum materi pelajaran IPS			
26.	Saya senang berkompetisi untuk menjawab pertanyaan			

	dari guru di papan tulis saat pelajaran IPS			
27.	Saya hanya diam saja ketika guru memberikan pertanyaan rebutan di papan tulis saat pelajaran IPS			
28.	Saya bermain dengan teman lain ketika guru memberikan pertanyaan rebutan tentang materi pelajaran IPS di papan tulis			
29.	Saya tidak percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari guru tentang materi pelajaran IPS di papan tulis			
30.	Saya bersemangat dalam pembelajaran IPS yang disampaikan oleh guru			
31.	Saya senang dengan pembelajaran IPS yang disampaikan oleh guru			
32.	Saya tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS			
33.	Saya merasa bosan dengan pembelajaran IPS yang disampaikan oleh guru			

Bantul, 2014

()

Lampiran 5. Pedoman dan Hasil Observasi Siswa

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Mata Pelajaran : Nama Pengamat :

Kelas/Semester : Siklus/Pertemuan :

No	Aspek Yang Diamati		Deskripsi
1.	Aspek Visual	Membaca materi pelajaran IPS	
		Mendengarkan penjelasan guru tentang materi IPS	
		Menganggukkan kepala saat guru menjelaskan aturan permainan <i>bingo</i>	
2.	Aspek Lisan	Aktif bertanya saat pembelajaran IPS	
		Mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok	
		Menjawab pertanyaan dalam permainan <i>bingo</i>	
		Menanggapi pernyataan dari guru	
		Ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok	

		Mengatakan “ <i>bingo</i> ” dalam permainan <i>bingo</i>	
3.	Aspek Menulis	Mencatat penjelasan guru	
		Merangkum materi pelajaran IPS	
4.	Aspek Metrik	Menempelkan stiker saat permainan <i>bingo</i>	
5.	Aspek Emosional	Menunjukkan rasa semangat	
		Menunjukkan rasa senang	

Bantul, , 2014
Pengamat,

()

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Marsiyanti Indriani
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : I/1

No	Aspek Yang Diamati		Deskripsi
1.	Aspek Visual	Membaca materi pelajaran IPS	Sesekali siswa perempuan tampak membaca materi pelajaran IPS ketika guru menyiapkan papan <i>bingo</i>
		Mendengarkan penjelasan guru tentang materi IPS	Beberapa siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi pelajaran IPS sambil melihat ke arah lain
		Menganggukkan kepala saat guru menjelaskan aturan permainan <i>bingo</i>	Beberapa siswa menganggukkan kepala saat guru menjelaskan tentang aturan permainan <i>bingo</i> dalam pelajaran IPS
2.	Aspek Lisan	Aktif bertanya saat pembelajaran IPS	Siswa cenderung tidak berani bertanya pada saat pembelajaran IPS berlangsung
		Mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok	Beberapa siswa malu mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i>
		Menjawab pertanyaan dalam permainan <i>bingo</i>	Ada siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan dari guru saat permainan <i>bingo</i>
		Menanggapi pernyataan dari guru	Siswa tidak berani menanggapi pernyataan dari guru ketika menjelaskan materi pelajaran IPS
		Ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok	Beberapa siswa diam saja dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i>
		Mengatakan “ <i>bingo</i> ” dalam permainan <i>bingo</i>	Dalam pertemuan ini tidak ada kelompok yang berhasil mengatakan “ <i>bingo</i> ”

3.	Aspek Menulis	Mencatat penjelasan guru	Siswa mencatat penjelasan materi IPS setelah diperintah oleh guru
		Merangkum materi pelajaran IPS	Beberapa siswa perempuan merangkum materi pelajaran IPS ketika guru menyiapkan papan <i>bingo</i>
4.	Aspek Metrik	Menempelkan stiker saat permainan <i>bingo</i>	Siswa laki-laki lebih aktif menempelkan stiker pada jawaban yang benar di papan <i>bingo</i> ketika pelajaran IPS
5.	Aspek Emosional	Menunjukkan rasa semangat	Beberapa siswa menunjukkan rasa semangatnya dalam pelajaran IPS menggunakan permainan <i>bingo</i>
		Menunjukkan rasa senang	Ada beberapa siswa perempuan yang terlihat bingung mengikuti permainan <i>bingo</i>

Bantul, 23 April 2014
Pengamat,



(Marsiyanti Indriani)

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Marsiyanti Indriani
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : I/2

No	Aspek Yang Diamati		Deskripsi
1.	Aspek Visual	Membaca materi pelajaran IPS	Siswa tampak membaca materi pelajaran IPS ketika guru menyiapkan papan <i>bingo</i>
		Mendengarkan penjelasan guru tentang materi IPS	Beberapa siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi pelajaran IPS
		Menganggukkan kepala saat guru menjelaskan aturan permainan <i>bingo</i>	Beberapa siswa menganggukkan kepala saat guru menjelaskan tentang aturan permainan <i>bingo</i> dalam pelajaran IPS
2.	Aspek Lisan	Aktif bertanya saat pembelajaran IPS	Siswa cenderung tidak berani bertanya pada saat pembelajaran IPS berlangsung
		Mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok	Beberapa siswa perempuan diam saja dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i>
		Menjawab pertanyaan dalam permainan <i>bingo</i>	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan benar saat permainan <i>bingo</i>
		Menanggapi pernyataan dari guru	Siswa tidak menanggapi pernyataan dari guru ketika menjelaskan materi pelajaran IPS
		Ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok	Beberapa siswa diam saja dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i>
		Mengatakan “ <i>bingo</i> ” dalam permainan <i>bingo</i>	Dalam pertemuan ini tidak ada kelompok yang berhasil mengatakan “ <i>bingo</i> ”
3.	Aspek Menulis	Mencatat penjelasan guru	Siswa mencatat penjelasan materi IPS setelah diperintah oleh guru

		Merangkum materi pelajaran IPS	Siswa merangkum materi pelajaran IPS ketika guru menyiapkan papan <i>bingo</i>
4.	Aspek Metrik	Menempelkan stiker saat permainan <i>bingo</i>	Siswa mampu menempelkan stiker pada jawaban yang benar di papan <i>bingo</i> ketika pelajaran IPS
5.	Aspek Emosional	Menunjukkan rasa semangat	Siswa menunjukkan rasa semangatnya dalam pelajaran IPS menggunakan permainan <i>bingo</i>
		Menunjukkan rasa senang	Ada beberapa siswa yang terlihat bingung mengikuti permainan <i>bingo</i>

Bantul, 28 April 2014
Pengamat,



(Marsiyanti Indriani)

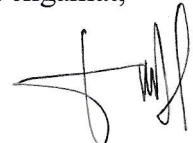
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Marsiyanti Indriani
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : II/1

No	Aspek Yang Diamati		Deskripsi
1.	Aspek Visual	Membaca materi pelajaran IPS	Siswa tampak serius membaca materi pelajaran IPS ketika guru menyiapkan papan <i>bingo</i>
		Mendengarkan penjelasan guru tentang materi IPS	Setiap siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi pelajaran IPS
		Menganggukkan kepala saat guru menjelaskan aturan permainan <i>bingo</i>	Semua siswa menganggukkan kepala saat guru menjelaskan tentang aturan permainan <i>bingo</i> dalam pelajaran IPS
2.	Aspek Lisan	Aktif bertanya saat pembelajaran IPS	Beberapa siswa berani bertanya pada saat pembelajaran IPS berlangsung
		Mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok	Beberapa siswa mampu mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i>
		Menjawab pertanyaan dalam permainan <i>bingo</i>	Ada siswa yang salah menjawab pertanyaan dari guru saat permainan <i>bingo</i>
		Menanggapi pernyataan dari guru	Beberapa siswa berani menanggapi pernyataan dari guru ketika menjelaskan materi pelajaran IPS
		Ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok	Setiap siswa ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i>
		Mengatakan “ <i>bingo</i> ” dalam permainan <i>bingo</i>	Dalam pertemuan ini ada satu kelompok yang berhasil mengatakan “ <i>bingo</i> ”
3.	Aspek Menulis	Mencatat penjelasan guru	Siswa tampak mencatat penjelasan materi IPS

		Merangkum materi pelajaran IPS	Siswa merangkum materi pelajaran IPS ketika guru menyiapkan papan <i>bingo</i>
4.	Aspek Metrik	Menempelkan stiker saat permainan <i>bingo</i>	Setiap siswa mampu menempelkan stiker pada jawaban yang benar di papan <i>bingo</i> ketika pelajaran IPS
5.	Aspek Emosional	Menunjukkan rasa semangat	Siswa menunjukkan rasa semangatnya dalam pelajaran IPS menggunakan permainan <i>bingo</i>
		Menunjukkan rasa senang	Setiap siswa tampak senang mengikuti permainan <i>bingo</i>

Bantul, 30 April 2014
Pengamat,



(Marsiyanti Indriani)

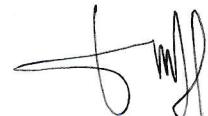
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Marsiyanti Indriani
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : II/2

No	Aspek Yang Diamati		Deskripsi
1.	Aspek Visual	Membaca materi pelajaran IPS	Siswa tampak membaca materi pelajaran IPS dengan serius ketika guru menyiapkan papan <i>bingo</i>
		Mendengarkan penjelasan guru tentang materi IPS	Siswa mendengarkan dengan seksama penjelasan guru tentang materi pelajaran IPS
		Menganggukkan kepala saat guru menjelaskan aturan permainan <i>bingo</i>	Siswa menganggukkan kepala saat guru menjelaskan tentang aturan permainan <i>bingo</i> dalam pelajaran IPS
2.	Aspek Lisan	Aktif bertanya saat pembelajaran IPS	Siswa aktif bertanya pada saat pembelajaran IPS berlangsung
		Mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok	Siswa berani mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok ketika permainan <i>bingo</i>
		Menjawab pertanyaan dalam permainan <i>bingo</i>	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru tentang materi pelajaran IPS dalam permainan <i>bingo</i> dengan benar
		Menanggapi pernyataan dari guru	Siswa dapat menanggapi pernyataan dari guru ketika menjelaskan materi pelajaran IPS
		Ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok	Siswa ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok tentang materi pelajaran IPS saat permainan <i>bingo</i>
		Mengatakan “ <i>bingo</i> ” dalam permainan <i>bingo</i>	Ada satu kelompok yang bisa mengatakan “ <i>bingo</i> ” ketika menempelkan 3 stiker secara vertikal

3.	Aspek Menulis	Mencatat penjelasan guru	Siswa mencatat penjelasan materi IPS yang diberikan oleh guru
		Merangkum materi pelajaran IPS	Siswa merangkum materi pelajaran IPS ketika guru menyiapkan papan <i>bingo</i>
4.	Aspek Metrik	Menempelkan stiker saat permainan <i>bingo</i>	Siswa menempelkan stiker pada jawaban yang benar di papan <i>bingo</i> ketika pelajaran IPS
5.	Aspek Emosional	Menunjukkan rasa semangat	Siswa menunjukkan rasa semangatnya dalam pelajaran IPS menggunakan permainan <i>bingo</i>
		Menunjukkan rasa senang	Siswa menunjukkan rasa senang dalam pelajaran IPS menggunakan permainan <i>bingo</i>

Bantul, 5 Mei 2014
Pengamat,



(Marsiyanti Indriani)

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Dhiah Kushartanti
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : I/1

No	Aspek Yang Diamati		Deskripsi
1.	Aspek Visual	Membaca materi pelajaran IPS	Beberapa siswa kadang-kadang membaca materi pelajaran IPS
		Mendengarkan penjelasan guru tentang materi IPS	Beberapa siswa tampak mendengarkan penjelasan guru tentang materi pelajaran IPS sambil bermain dengan teman
		Menganggukkan kepala saat guru menjelaskan aturan permainan <i>bingo</i>	Beberapa siswa tampak menganggukkan kepala saat guru menjelaskan aturan permainan <i>bingo</i>
2.	Aspek Lisan	Aktif bertanya saat pembelajaran IPS	Siswa tidak berani bertanya pada saat pembelajaran IPS berlangsung
		Mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok	Beberapa siswa tidak mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i>
		Menjawab pertanyaan dalam permainan <i>bingo</i>	Ada beberapa siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan dari guru saat permainan <i>bingo</i>
		Menanggapi pernyataan dari guru	Siswa tidak berani menanggapi pernyataan dari guru ketika menjelaskan materi pelajaran IPS
		Ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok	Siswa cenderung diam saja dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i>
		Mengatakan “ <i>bingo</i> ” dalam permainan <i>bingo</i>	Dalam pertemuan ini tidak ada kelompok yang berhasil mengatakan “ <i>bingo</i> ”
3.	Aspek Menulis	Mencatat penjelasan guru	Beberapa siswa tampak mencatat penjelasan materi IPS

		Merangkum materi pelajaran IPS	Beberapa siswa perempuan tampak merangkum materi pelajaran IPS
4.	Aspek Metrik	Menempelkan stiker saat permainan <i>bingo</i>	Siswa laki-laki lebih dominan dalam menempelkan stiker di papan <i>bingo</i> ketika pelajaran IPS
5.	Aspek Emosional	Menunjukkan rasa semangat	Beberapa siswa bersemangat saat pelajaran IPS menggunakan permainan <i>bingo</i>
		Menunjukkan rasa senang	Ada beberapa siswa yang terlihat bingung melakukan permainan <i>bingo</i>

Bantul, 23 April 2014
Pengamat,



(Dhiah Kushartanti)

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Dhiyah Kushartanti
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : I/2

No	Aspek Yang Diamati		Deskripsi
1.	Aspek Visual	Membaca materi pelajaran IPS	Beberapa siswa perempuan tampak membaca materi pelajaran IPS
		Mendengarkan penjelasan guru tentang materi IPS	Beberapa siswa kadang-kadang mendengarkan penjelasan guru tentang materi pelajaran IPS
		Menganggukkan kepala saat guru menjelaskan aturan permainan <i>bingo</i>	Siswa tampak menganggukkan kepala saat guru menjelaskan aturan permainan <i>bingo</i>
2.	Aspek Lisan	Aktif bertanya saat pembelajaran IPS	Siswa tidak berani bertanya pada saat pembelajaran IPS berlangsung
		Mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok	Kadang-kadang siswa mengemukakan pendapatnya dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i>
		Menjawab pertanyaan dalam permainan <i>bingo</i>	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan benar saat permainan <i>bingo</i>
		Menanggapi pernyataan dari guru	Siswa tidak berani menanggapi pernyataan dari guru ketika menjelaskan materi pelajaran IPS
		Ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok	Beberapa siswa diam saja dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i>
		Mengatakan “ <i>bingo</i> ” dalam permainan <i>bingo</i>	Dalam pertemuan ini tidak ada kelompok yang berhasil mengatakan “ <i>bingo</i> ”
3.	Aspek Menulis	Mencatat penjelasan guru	Siswa perempuan tampak mencatat penjelasan materi IPS
		Merangkum materi pelajaran IPS	Beberapa siswa tampak merangkum materi pelajaran IPS

4.	Aspek Metrik	Menempelkan stiker saat permainan <i>bingo</i>	Siswa laki-laki lebih aktif dalam menempelkan stiker di papan <i>bingo</i> ketika pelajaran IPS
5.	Aspek Emosional	Menunjukkan rasa semangat	Beberapa siswa bersemangat dalam pelajaran IPS menggunakan permainan <i>bingo</i>
		Menunjukkan rasa senang	Beberapa siswa masih terlihat senang mengikuti permainan <i>bingo</i>

Bantul, 28 April 2014
Pengamat,



(Dhiah Kushartanti)

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Dhiyah Kushartanti
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : II/1

No	Aspek Yang Diamati		Deskripsi
1.	Aspek Visual	Membaca materi pelajaran IPS	Beberapa siswa tampak serius membaca materi pelajaran IPS
		Mendengarkan penjelasan guru tentang materi IPS	Setiap siswa tampak mendengarkan penjelasan guru dengan seksama tentang materi pelajaran IPS
		Menganggukkan kepala saat guru menjelaskan aturan permainan <i>bingo</i>	Semua siswa menganggukkan kepala saat guru menjelaskan tentang aturan permainan <i>bingo</i>
2.	Aspek Lisan	Aktif bertanya saat pembelajaran IPS	Beberapa siswa sudah berani bertanya tentang pelajaran IPS
		Mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok	Beberapa siswa mampu mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i>
		Menjawab pertanyaan dalam permainan <i>bingo</i>	Ada siswa yang salah dalam menjawab pertanyaan dari guru saat permainan <i>bingo</i>
		Menanggapi pernyataan dari guru	Beberapa siswa sudah berani menanggapi pernyataan dari guru ketika menjelaskan materi pelajaran IPS
		Ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok	Semua siswa tampak ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i>
		Mengatakan “ <i>bingo</i> ” dalam permainan <i>bingo</i>	Ada satu kelompok yang berhasil mengatakan “ <i>bingo</i> ” dengan keras
3.	Aspek Menulis	Mencatat penjelasan guru	Siswa tampak mencatat penjelasan materi IPS
		Merangkum materi pelajaran IPS	Siswa merangkum materi pelajaran IPS

4.	Aspek Metrik	Menempelkan stiker saat permainan <i>bingo</i>	Setiap siswa mampu menempelkan stiker di papan <i>bingo</i> ketika pelajaran IPS
5.	Aspek Emosional	Menunjukkan rasa semangat	Siswa bersemangat dalam pelajaran IPS menggunakan permainan <i>bingo</i>
		Menunjukkan rasa senang	Setiap siswa tampak senang mengikuti permainan <i>bingo</i>

Bantul, 30 April 2014
Pengamat,



(Dhiah Kushartanti)

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Dhiyah Kushartanti
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : II/2

No	Aspek Yang Diamati		Deskripsi
1.	Aspek Visual	Membaca materi pelajaran IPS	Semua siswa tampak serius membaca materi pelajaran IPS
		Mendengarkan penjelasan guru tentang materi IPS	Siswa tampak mendengarkan penjelasan guru dengan seksama tentang materi pelajaran IPS
		Menganggukkan kepala saat guru menjelaskan aturan permainan <i>bingo</i>	Semua siswa menganggukkan kepala saat guru menjelaskan tentang aturan permainan <i>bingo</i>
2.	Aspek Lisan	Aktif bertanya saat pembelajaran IPS	Siswa sudah berani bertanya tentang pelajaran IPS yang belum dipahami
		Mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok	Siswa sudah berani mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i>
		Menjawab pertanyaan dalam permainan <i>bingo</i>	Semua siswa bisa menjawab pertanyaan dari guru dengan benar saat permainan <i>bingo</i>
		Menanggapi pernyataan dari guru	Siswa sudah berani menanggapi pernyataan dari guru ketika menjelaskan materi pelajaran IPS
		Ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok	Semua siswa tampak ikut berpartisipasi dalam diskusi kelompok saat permainan <i>bingo</i>
		Mengatakan “ <i>bingo</i> ” dalam permainan <i>bingo</i>	Ada satu kelompok yang berhasil mengatakan “ <i>bingo</i> ” dengan keras ketika menempelkan 3 stiker secara vertikal

3.	Aspek Menulis	Mencatat penjelasan guru	Siswa tampak mencatat penjelasan materi IPS
		Merangkum materi pelajaran IPS	Siswa tampak merangkum materi pelajaran IPS
4.	Aspek Metrik	Menempelkan stiker saat permainan <i>bingo</i>	Setiap siswa mampu menempelkan stiker di papan <i>bingo</i> ketika pelajaran IPS
5.	Aspek Emosional	Menunjukkan rasa semangat	Siswa sangat bersemangat dalam pelajaran IPS menggunakan permainan <i>bingo</i>
		Menunjukkan rasa senang	Semua siswa tampak senang mengikuti permainan <i>bingo</i>

Bantul, 5 Mei 2014
Pengamat,



(Dhiah Kushartanti)

Lampiran 6. Pedoman dan Hasil Observasi Guru

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Mata Pelajaran : Nama Pengamat :

Kelas/Semester : Siklus/Pertemuan :

No	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Guru membuka pelajaran dan mempersiapkan pembelajaran IPS dengan baik	
2.	Guru melakukan apersepsi sesuai materi pelajaran IPS yang dipelajari	
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan jelas	
4.	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS yang akan dipelajari dengan jelas dan dapat dipahami siswa	
5.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara adil dalam pelajaran IPS	
6.	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i> dalam pelajaran IPS	
7.	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i> yang memuat jawaban tentang materi pelajaran IPS dengan baik	
8.	Guru membagi lembaran stiker berbeda kepada masing-masing kelompok secara adil dalam pelajaran IPS	
9.	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS kepada siswa dengan bahasa yang mudah dipahami	
10.	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i> dengan adil	

11.	Guru melakukan evaluasi dalam bentuk tanya jawab secara lisan sesuai materi IPS yang dipelajari	
12.	Guru menyimpulkan pelajaran IPS dengan baik	
13.	Guru menutup pelajaran IPS dengan baik	

Bantul, , 2014

Pengamat,

()

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Marsiyanti Indriani
Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : I/1

No	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Guru membuka pelajaran IPS	Guru membuka pelajaran dengan salam
2.	Guru melakukan apersepsi	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu Hari Merdeka bersama siswa
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan jelas
4.	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS yang akan dipelajari dengan jelas dan dapat dipahami siswa
5.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara acak dalam pelajaran IPS
6.	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i>	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i> dalam pelajaran IPS
7.	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i>	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i> yang memuat jawaban tentang materi pelajaran IPS dengan baik
8.	Guru membagi lembaran stiker berbeda kepada masing-masing kelompok	Guru membagi lembaran stiker berbeda kepada masing-masing kelompok secara adil dalam pelajaran IPS
9.	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS kepada siswa dengan bahasa yang mudah dipahami

10.	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i>	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i> dengan adil
11.	Guru melakukan evaluasi	Guru melakukan evaluasi dalam bentuk tanya jawab secara lisan sesuai materi IPS yang dipelajari
12.	Guru menyimpulkan pelajaran IPS	Guru menyimpulkan pelajaran IPS dengan baik
13.	Guru menutup pelajaran IPS	Guru menutup pelajaran IPS dengan salam

Bantul, 23 April 2014

Pengamat,



(Marsiyanti Indriani)

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Marsiyanti Indriani
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : I/2

No	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Guru membuka pelajaran IPS	Guru membuka pelajaran dengan salam dan melakukan absensi
2.	Guru melakukan apersepsi	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu Garuda Pancasila
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan jelas
4.	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS dengan jelas dan mudah dipahami siswa
5.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dalam pelajaran IPS
6.	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i>	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i> dalam pelajaran IPS hingga semua siswa paham
7.	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i>	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i> yang memuat jawaban tentang materi pelajaran IPS dengan baik
8.	Guru membagi lembaran stiker berbeda kepada masing-masing kelompok	Guru membagi lembaran stiker berbeda kepada masing-masing kelompok secara adil dalam pelajaran IPS
9.	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS kepada siswa dengan suara yang keras

10.	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i>	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i> dengan adil dan mengoreksi jawaban siswa yang salah
11.	Guru melakukan evaluasi	Guru melakukan evaluasi dalam bentuk tanya jawab secara lisan sesuai materi IPS yang dipelajari
12.	Guru menyimpulkan pelajaran IPS	Guru menyimpulkan pelajaran IPS dengan baik
13.	Guru menutup pelajaran IPS	Guru menutup pelajaran IPS dengan salam

Bantul, 28 April 2014

Pengamat,



(Marsiyanti Indriani)

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Marsiyanti Indriani
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : II/1

No	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Guru membuka pelajaran IPS	Guru membuka pelajaran dengan salam dan melakukan absensi
2.	Guru melakukan apersepsi	Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa sambil mengulas materi sebelumnya
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan jelas
4.	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS dengan jelas dan mudah dipahami siswa
5.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dalam pelajaran IPS
6.	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i>	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i> dalam pelajaran IPS hingga semua siswa paham
7.	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i>	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i> yang memuat jawaban tentang materi pelajaran IPS dengan baik
8.	Guru membagi lembaran stiker berbeda kepada masing-masing kelompok	Guru membagi lembaran stiker berbeda kepada masing-masing kelompok secara adil dalam pelajaran IPS
9.	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS kepada siswa dengan suara yang keras

10.	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i>	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i> dengan adil dan mengoreksi jawaban siswa yang salah
11.	Guru melakukan evaluasi	Guru melakukan evaluasi dalam bentuk tanya jawab secara lisan sesuai materi IPS yang dipelajari
12.	Guru menyimpulkan pelajaran IPS	Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran IPS dengan baik
13.	Guru menutup pelajaran IPS	Guru menutup pelajaran IPS dengan salam

Bantul, 30 April 2014

Pengamat,



(Marsiyanti Indriani)

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Marsiyanti Indriani
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : II/2

No	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Guru membuka pelajaran IPS	Guru membuka pelajaran dengan salam dan melakukan absensi
2.	Guru melakukan apersepsi	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS dengan jelas
4.	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS dengan jelas dan mudah dipahami siswa
5.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dalam pelajaran IPS
6.	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i>	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i> dalam pelajaran IPS hingga semua siswa paham
7.	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i>	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i> yang memuat jawaban tentang materi pelajaran IPS dengan baik
8.	Guru membagi lembaran stiker berbeda kepada masing-masing kelompok	Guru membagi lembaran stiker berbeda kepada masing-masing kelompok secara adil dalam pelajaran IPS
9.	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS kepada siswa dengan suara yang keras

10.	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i>	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i> dengan adil dan mengoreksi jawaban siswa yang salah
11.	Guru melakukan evaluasi	Guru melakukan evaluasi dalam bentuk tanya jawab secara lisan sesuai materi IPS yang dipelajari
12.	Guru menyimpulkan pelajaran IPS	Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran IPS dengan baik
13.	Guru menutup pelajaran IPS	Guru menutup pelajaran IPS dengan salam

Bantul, 5 Mei 2014

Pengamat,



(Marsiyanti Indriani)

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Dhiah Kushartanti
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : I/1

No	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Guru membuka pelajaran IPS	Guru membuka pelajaran dengan salam dan melakukan absensi
2.	Guru melakukan apersepsi	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyi lagu Hari Merdeka bersama siswa
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini dengan jelas
4.	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS dengan jelas melalui peta konsep
5.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dalam pelajaran IPS
6.	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i>	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i> dalam pelajaran IPS dengan jelas
7.	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i>	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i> yang memuat jawaban tentang materi pelajaran IPS dengan baik di papan tulis
8.	Guru membagi lembaran stiker berbeda kepada masing-masing kelompok	Guru membagikan stiker berbeda kepada masing-masing kelompok secara adil untuk permainan <i>bingo</i>
9.	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS kepada siswa dengan suara yang keras

10.	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i>	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i> dengan adil
11.	Guru melakukan evaluasi	Guru melakukan tanya jawab secara lisan untuk mengecek pemahaman siswa
12.	Guru menyimpulkan pelajaran IPS	Guru menyimpulkan pelajaran IPS dengan baik
13.	Guru menutup pelajaran IPS	Guru menutup pelajaran IPS dengan salam

Bantul, 23 April 2014

Pengamat,



(Dhiah Kushartanti)

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Dhiah Kushartanti
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : I/2

No	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Guru membuka pelajaran IPS	Guru membuka pelajaran dengan salam dan melakukan absensi
2.	Guru melakukan apersepsi	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyi lagu Garuda Pancasila bersama siswa
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini dengan jelas
4.	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS dengan jelas melalui peta konsep
5.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dalam pelajaran IPS
6.	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i>	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i> dalam pelajaran IPS dengan jelas
7.	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i>	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i> yang memuat jawaban tentang materi pelajaran IPS dengan baik di papan tulis
8.	Guru membagi lembaran stiker berbeda kepada masing-masing kelompok	Guru membagikan stiker berbeda kepada masing-masing kelompok secara adil untuk permainan <i>bingo</i>
9.	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS kepada siswa dengan suara yang keras
10.	Guru memberikan penilaian	Guru memberikan penilaian terhadap

	terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i>	jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i> dengan adil
11.	Guru melakukan evaluasi	Guru melakukan tanya jawab secara lisan untuk mengecek pemahaman siswa
12.	Guru menyimpulkan pelajaran IPS	Guru menyimpulkan pelajaran IPS dengan baik
13.	Guru menutup pelajaran IPS	Guru menutup pelajaran IPS dengan salam

Bantul, 28 April 2014
Pengamat,



(Dhiah Kushartanti)

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Dhiah Kushartanti
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : II/1

No	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Guru membuka pelajaran IPS	Guru membuka pelajaran dengan salam dan melakukan absensi
2.	Guru melakukan apersepsi	Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi sebelumnya
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini dengan jelas
4.	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS melalui peta konsep dengan singkat dan jelas
5.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dalam pelajaran IPS
6.	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i>	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i> dalam pelajaran IPS dengan jelas
7.	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i>	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i> yang memuat jawaban tentang materi pelajaran IPS dengan baik di papan tulis
8.	Guru membagi lembaran stiker berbeda kepada masing-masing kelompok	Guru membagikan stiker berbeda kepada masing-masing kelompok secara adil untuk permainan <i>bingo</i>
9.	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS kepada siswa dengan suara yang keras

10.	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i>	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i> dengan adil dan mengoreksi jawaban siswa yang salah
11.	Guru melakukan evaluasi	Guru melakukan tanya jawab secara lisan untuk mengecek pemahaman siswa
12.	Guru menyimpulkan pelajaran IPS	Guru menyimpulkan pelajaran IPS dengan baik
13.	Guru menutup pelajaran IPS	Guru menutup pelajaran IPS dengan salam

Bantul, 30 April 2014

Pengamat,



(Dhiah Kushartanti)

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Mata Pelajaran : IPS Nama Pengamat : Dhiah Kushartanti
 Kelas/Semester : V-A/2 Siklus/Pertemuan : II/2

No	Aspek Yang Diamati	Deskripsi
1.	Guru membuka pelajaran IPS	Guru membuka pelajaran dengan salam dan melakukan absensi
2.	Guru melakukan apersepsi	Guru melakukan apersepsi dengan menyanyi lagu Indonesia Raya bersama siswa
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPS	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini dengan jelas
4.	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS	Guru menyampaikan materi pelajaran IPS dengan singkat sesuai peta konsep yang ada
5.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok	Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dalam pelajaran IPS
6.	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i>	Guru menjelaskan peraturan permainan <i>bingo</i> dalam pelajaran IPS dengan jelas
7.	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i>	Guru menyiapkan papan <i>bingo</i> yang memuat jawaban tentang materi pelajaran IPS dengan baik di papan tulis
8.	Guru membagi lembaran stiker berbeda kepada masing-masing kelompok	Guru membagikan stiker berbeda kepada masing-masing kelompok secara adil untuk permainan <i>bingo</i>

9.	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS	Guru mengajukan pertanyaan tentang materi pelajaran IPS kepada siswa dengan suara yang keras
10.	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i>	Guru memberikan penilaian terhadap jawaban siswa saat permainan <i>bingo</i> dengan adil dan mengoreksi jawaban siswa yang salah
11.	Guru melakukan evaluasi	Guru melakukan tanya jawab secara lisan untuk mengecek pemahaman siswa
12.	Guru menyimpulkan pelajaran IPS	Guru menyimpulkan pelajaran IPS dengan baik
13.	Guru menutup pelajaran IPS	Guru menutup pelajaran IPS dengan salam

Bantul, 5 Mei 2014

Pengamat,



(Dhiah Kushartanti)

Lampiran 7. Pedoman dan Hasil Wawancara Siswa

Lembar Wawancara Siswa

Nama Siswa:

Hari/Tanggal:

1. Bagaimana pendapatmu tentang pelajaran IPS dengan permainan *bingo*?

Jawab:

2. Apa saja yang kamu lakukan saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS?

Jawab:

3. Apa saja yang kamu lakukan ketika guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok saat pelajaran IPS?

Jawab:

4. Apa saja yang kamu lakukan ketika guru menjelaskan peraturan permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?

Jawab:

5. Apa yang kamu lakukan ketika guru menyiapkan papan *bingo* dalam pelajaran IPS?

Jawab:

6. Apa yang kamu lakukan ketika mendapatkan stiker yang diberikan guru saat pelajaran IPS?

Jawab:

7. Bagaimana kamu dapat menjawab pertanyaan tentang materi IPS dari guru saat permainan *bingo*?

Jawab:

8. Bagaimana cara menyelesaikan tanya jawab tentang materi IPS saat permainan *bingo*?

Jawab:

9. Apa saja yang kamu lakukan dalam kelompok ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi IPS saat permainan *bingo*?

Jawab:

10. Apa yang kamu rasakan ketika melakukan permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?

Jawab:

Lembar Wawancara Siswa Siklus I

Hari/Tanggal: Senin, 28 April 2014

1. Bagaimana pendapatmu tentang pelajaran IPS menggunakan permainan *bingo*?
AA : Menyenangkan Mbak bisa menambah wawasan
AIW : Bagus Mbak, menyenangkan
DDJ : Bagus
IAS : Menyenangkan Mbak
KAZ : Bagus dan menarik Mbak
MDH : Menyenangkan Mbak
MJY : Bagus Mbak
MND : Sangat menarik Mbak
RKY : Menyenangkan sekali Mbak
VDL : Menarik Mbak
WRA : Sangat menarik Mbak
2. Apa saja yang kamu lakukan saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS?
AA : Mendengarkan Mbak
AIW : Memperhatikan guru Mbak
DDJ : Mendengarkan
IAS : Mendengarkan dan memperhatikan guru Mbak
KAZ : Mendengarkan Mbak
MDH : Mendengarkan Mbak
MJY : Kadang-kadang memperhatikan guru Mbak
MND : Mendengarkan guru Mbak
RKY : Mendengarkan penjelasan guru Mbak
VDL : Mendengarkan dan memperhatikan Mbak
WRA : Kadang-kadang ya memperhatikan Mbak, kadang ya rame juga
3. Apa saja yang kamu lakukan ketika guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok saat pelajaran IPS?
AA : Duduk dengan teman sekelompok saya Mbak

- AIW : Bergabung dengan teman yang lain Mbak
DDJ : Duduk dengan kelompok saya Mbak
IAS : Mencari kelompok saya Mbak
KAZ : Bergabung dengan teman dan berbincang-bincang Mbak
MDH : Bergabung dengan teman lain Mbak
MJY : Duduk dengan teman lain Mbak
MND : Mencari kelompok dan diskusi Mbak
RKY : Duduk bersama teman sekelompok dan ngobrol Mbak
VDL : Bergabung dengan teman lain Mbak
WRA : Duduk dengan teman di kelompok dan bermain-main Mbak
4. Apa saja yang kamu lakukan ketika guru menjelaskan peraturan permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?
- AA : Mendengarkan Mbak
AIW : Mendengarkan Mbak
DDJ : Memperhatikan
IAS : Memperhatikan guru Mbak
KAZ : Memperhatikan penjelasan guru dan bertanya tentang hal yang belum saya pahami Mbak
MDH : Memperhatikan penjelasan guru Mbak
MJY : Mendengarkan Mbak
MND : Mendengarkan Mbak
RKY : Memperhatikan guru Mbak
VDL : Mendengarkan penjelasan guru Mbak
WRA : Kadang-kadang mendengarkan sambil bermain bersama teman
5. Apa yang kamu lakukan ketika guru menyiapkan papan *bingo* dalam pelajaran IPS?
- AA : Memperhatikan papan dan membaca materi
AIW : Membaca materi yang disampaikan tadi Mbak
DDJ : Diam saja Mbak mendengarkan teman berbicara
IAS : Berdiskusi dengan teman sekelompok dan membaca materi Mbak
KAZ : Membaca materi yang dijelaskan guru dan berdiskusi Mbak

MDH : Memperhatikan papan *bingo* Mbak

MJY : Diam saja Mbak

MND : Membaca materi Mbak

RKY : Membaca materi dan berdiskusi Mbak

VDL : Berdiskusi dengan teman dan ngobrol Mbak

WRA : Ngobrol-ngobrol dan bermain dengan teman Mbak

6. Apa yang kamu lakukan ketika mendapatkan stiker yang diberikan guru saat pelajaran IPS?

AA : Digunakan untuk maju menjawab Mbak

AIW : Untuk menjawab pertanyaan dari guru Mbak

DDJ : Untuk menjawab Mbak

IAS : Untuk maju ditempelkan di papan *bingo* Mbak

KAZ : Digunakan untuk menjawab pertanyaan dan menempelkan di papan *bingo* Mbak

MDH : Digunakan untuk maju menjawab Mbak

MJY : Untuk maju dan ditempelkan di papan Mbak

MND : Untuk menjawab pertanyaan dari guru dan ditempelkan di jawabannya

RKY : Untuk menjawab pertanyaan dari guru Mbak

VDL : Digunakan untuk maju menjawab dan ditempel Mbak

WRA : Untuk maju menjawab pertanyaan Mbak

7. Bagaimana kamu dapat menjawab pertanyaan tentang materi IPS dari guru saat permainan *bingo*?

AA : Dengan diskusi kelompok Mbak

AIW : Mengangkat bendera dan menempelkan stiker di jawabannya

DDJ : Mengangkat bendera dulu Mbak

IAS : Berdiskusi dengan kelompok dan maju Mbak

KAZ : Mengangkat bendera dulu Mbak dan maju menempelkan stiker

MDH : Dengan mengangkat bendera dulu dan maju Mbak

MJY : Maju menempelkan stiker Mbak

MND : Menempelkan stiker di papan *bingo*

RKY : Setelah mengangkat bendera lalu menempelkan stiker di jawabannya Mbak

VDL : Mengangkat bendera dulu dan maju menempelkan stikernya

WRA : Maju menempelkan stiker pada jawaban Mbak

8. Bagaimana cara menyelesaikan tanya jawab tentang materi IPS saat permainan *bingo*?

AA : Dengan berdiskusi kelompok Mbak

AIW : Diskusi dengan teman Mbak

DDJ : Dikerjakan bersama-sama Mbak

IAS : Diskusi kelompok dan berlomba dengan kelompok lainnya Mbak

KAZ : Dengan diskusi kelompok dan menjawab pertanyaannya Mbak

MDH : Dengan berdiskusi kelompok Mbak

MJY : Berdiskusi dulu Mbak

MND : Diskusi dengan teman untuk menjawab soal

RKY : Dengan berdiskusi kelompok Mbak

VDL : Berdiskusi dan menjawab pertanyaan sampai selesai Mbak

WRA : Berdiskusi Mbak

9. Apa saja yang kamu lakukan dalam kelompok ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi IPS saat permainan *bingo*?

AA : Berdiskusi dengan teman dan menjawabnya Mbak

AIW : Mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan Mbak

DDJ : Kalau saya bisa ya menjawab pertanyaannya Mbak

IAS : Memikirkan jawabannya dan mengangkat tangan untuk menjawabnya Mbak

KAZ : Mengangkat tangan untuk menjawab, maju dan menempelkan stiker pada jawabannya Mbak

MDH : Menjawab pertanyaannya kalau bisa Mbak

MJY : Angkat tangan dan menjawabnya Mbak

MND : Mengangkat tangan dulu dan menjawabnya Mbak

RKY : Kadang-kadang ya menjawabnya, kadang-kadang ya diam saja

VDL : Mengangkat tangan dan menempelkan stiker pada jawaban di

papan *bingo* Mbak

WRA : Menjawabnya kalau saya bisa Mbak, kalau tidak tahu ya diam

10. Apa yang kamu rasakan ketika melakukan permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?

AA : Senang Mbak bisa bekerja kelompok

AIW : Seru Mbak permainannya

DDJ : Senang

IAS : Senang Mbak

KAZ : Senang Mbak, permainannya menarik

MDH : Masih bingung Mbak dengan permainannya

MJY : Senang

MND : Senang Mbak

RKY : Bingung Mbak, banyak peraturannya

VDL : Senang sekali Mbak

WRA : Biasa saja Mbak

Lembar Wawancara Siswa Siklus II

Hari/Tanggal: Senin, 5 Mei 2014

1. Bagaimana pendapatmu tentang pelajaran IPS menggunakan permainan *bingo*?
AA : Sangat menyenangkan Mbak
AIW : Menarik Mbak permainannya
DDJ : Bagus sekali
IAS : Menyenangkan Mbak
KAZ : Menarik dan tidak membosankan Mbak
MDH : Bagus Mbak, menyenangkan bisa berlomba
MJY : Menarik sekali
MND : Sangat menyenangkan
RKY : Menyenangkan sekali Mbak
VDL : Menarik permainannya
WRA : Sangat menarik
2. Apa saja yang kamu lakukan saat guru menjelaskan materi pelajaran IPS?
AA : Mendengarkan dan mencatat Mbak
AIW : Memperhatikan guru dan mencatat di buku tulis Mbak
DDJ : Mendengarkan dan mencatat
IAS : Memperhatikan guru dan mencatat Mbak
KAZ : Mendengarkan, mencatat, dan bertanya kalau ada yang belum paham
MDH : Mendengarkan dan mencatat penjelasan guru Mbak
MJY : Memperhatikan guru Mbak
MND : Mendengarkan dan mencatat penjelasan guru Mbak
RKY : Mendengarkan penjelasan guru Mbak
VDL : Memperhatikan guru dan mencatat hal-hal yang penting Mbak
WRA : Memperhatikan penjelasan guru Mbak
3. Apa saja yang kamu lakukan ketika guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok saat pelajaran IPS?

- AA : Berdiskusi dengan teman sekelompok
AIW : Berdiskusi Mbak
DDJ : Bergabung dengan kelompok Mbak
IAS : Diskusi dengan kelompok Mbak
KAZ : Berdiskusi Mbak
MDH : Bergabung dan berdiskusi Mbak
MJY : Diskusi
MND : Duduk dengan kelompok dan diskusi Mbak
RKY : Berdiskusi Mbak
VDL : Diskusi kelompok Mbak
WRA : Bergabung dengan kelompok Mbak
4. Apa saja yang kamu lakukan ketika guru menjelaskan peraturan permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?
- AA : Mendengarkan Mbak
AIW : Memperhatikan dan bertanya kalau ada yang belum jelas Mbak
DDJ : Mendengarkan
IAS : Mendengarkan penjelasan guru Mbak
KAZ : Memperhatikan penjelasan guru Mbak
MDH : Mendengarkan Mbak
MJY : Memperhatikan guru Mbak
MND : Mendengarkan penjelasan guru Mbak
RKY : Memperhatikan guru Mbak
VDL : Mendengarkan penjelasan guru Mbak
WRA : Mendengarkan
5. Apa yang kamu lakukan ketika guru menyiapkan papan *bingo* dalam pelajaran IPS?
- AA : Membaca materi Mbak
AIW : Membaca materi dan mencatat Mbak
DDJ : Membaca Mbak
IAS : Membaca materi Mbak
KAZ : Berdiskusi dan mencatat materi Mbak

MDH : Membaca dan mencatat materi Mbak

MJY : Membaca materi

MND : Mencatat materi dan memperhatikan papan *bingo*

RKY : Memperhatikan papan *bingo* dan membaca materi Mbak

VDL : Mencatat dan membaca Mbak

WRA : Memperhatikan papan *bingo* Mbak

6. Apa yang kamu lakukan ketika mendapatkan stiker yang diberikan guru saat pelajaran IPS?

AA : Siap-siap untuk maju menjawab Mbak

AIW : Untuk menjawab pertanyaan Mbak

DDJ : Menempelkan di papan Mbak

IAS : Siap-siap ditempelkan di papan *bingo* Mbak

KAZ : Menjawab pertanyaan dan menempelkan di papan *bingo*

MDH : Digunakan untuk menempelkan pada jawaban Mbak

MJY : Menempelkan di papan *bingo* Mbak

MND : Untuk ditempelkan pada jawabannya

RKY : Digunakan untuk menempelkan di papan Mbak

VDL : Menempelkan stiker di papan *bingo* Mbak

WRA : Menempelkannya Mbak

7. Bagaimana kamu dapat menjawab pertanyaan tentang materi IPS dari guru saat permainan *bingo*?

AA : Mengangkat bendera terlebih dulu dan menempelkan stiker pada jawaban

AIW : Maju dan menempelkan stiker di papan jawaban Mbak

DDJ : Menempelkan stiker di papan *bingo* Mbak

IAS : Mengangkat bendera dan menempelkan stiker Mbak

KAZ : Maju dan menempelkan stiker pada jawaban yang ada di papan

MDH : Mengangkat bendera dan menempelkan stiker Mbak

MJY : Menempelkan stiker di papan Mbak

MND : Mengangkat bendera dan menempelkan stiker di papan *bingo*

RKY : Menempelkan stiker di jawabannya Mbak

- VDL : Mengangkat bendera dulu dan maju menempelkan stikernya
- WRA : Maju dan menempelkan stiker pada jawaban Mbak
8. Bagaimana cara menyelesaikan tanya jawab tentang materi IPS saat permainan *bingo*?
- AA : Berdiskusi kelompok Mbak
- AIW : Diskusi dengan teman Mbak
- DDJ : Diskusi kelompok
- IAS : Diskusi kelompok Mbak
- KAZ : Dengan diskusi kelompok dan berlomba menjawab pertanyaannya
- MDH : Dengan berdiskusi Mbak
- MJY : Dikerjakan bersama-sama Mbak
- MND : Diskusi kelompok
- RKY : Dengan berdiskusi kelompok
- VDL : Diskusi kelompok dan menjawab pertanyaan sampai selesai
- WRA : Berdiskusi
9. Apa saja yang kamu lakukan dalam kelompok ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi IPS saat permainan *bingo*?
- AA : Menjawabnya Mbak
- AIW : Berdiskusi dan menjawab pertanyaan Mbak
- DDJ : Ikut berdiskusi
- IAS : Mengangkat tangan untuk menjawabnya Mbak
- KAZ : Berdiskusi dan menjawabnya dengan menempelkan stiker pada jawaban Mbak
- MDH : Berdiskusi dengan teman
- MJY : Berdiskusi Mbak
- MND : Diskusi kelompok untuk menjawabnya Mbak
- RKY : Ikut berdiskusi untuk menjawab
- VDL : Diskusi kelompok untuk menentukan jawabannya Mbak
- WRA : Berdiskusi

10. Apa yang kamu rasakan ketika melakukan permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?

AA : Seru sekali Mbak permainannya

AIW : Senang Mbak ada permainannya

DDJ : Senang sekali

IAS : Senang karena bisa berlomba dengan kelompok

KAZ : Senang Mbak, permainannya menarik

MDH : Senang

MJY : Senang Mbak

MND : Senang karena bisa berdiskusi

RKY : Senang Mbak permainannya seru

VDL : Senang sekali Mbak

WRA : Senang Mbak

Lampiran 8. Pedoman dan Hasil Wawancara Guru

Lembar Wawancara Guru

Hari/Tanggal:

1. Menurut Ibu, bagaimana respon siswa dengan pelajaran IPS menggunakan permainan *bingo*?
Jawab:
2. Menurut Ibu, bagaimana respon siswa saat guru menjelaskan materi IPS?
Jawab:
3. Menurut Ibu, bagaimana respon siswa ketika guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok saat pelajaran IPS?
Jawab:
4. Menurut Ibu, bagaimana respon siswa ketika guru menjelaskan peraturan permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?
Jawab:
5. Menurut Ibu, bagaimana cara siswa menyelesaikan tanya jawab tentang materi IPS pada saat permainan *bingo*?
Jawab:
6. Menurut Ibu, bagaimana antusiasme siswa mengikuti pelajaran IPS menggunakan permainan *bingo*?
Jawab:
7. Menurut Ibu, apa kelebihan dari penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?
Jawab:
8. Menurut Ibu, apa kekurangan dari penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?
Jawab:
9. Menurut Ibu, apakah penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam pelajaran IPS membuat pembelajaran lebih efektif?
Jawab:
10. Menurut Ibu, bagaimana pengaruh model *active learning* tipe permainan *bingo* terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa?
Jawab:

Lembar Wawancara Guru Siklus I

Hari/Tanggal: Senin, 23 April 2014

1. P : Menurut Ibu, bagaimana respon siswa dengan pelajaran IPS menggunakan permainan *bingo*?
G : Bagus Mbak, karena ini kan metode baru jadi siswa sangat antusias
2. P : Menurut Ibu, bagaimana respon siswa saat guru menjelaskan materi IPS?
G : Ya macam-macam Mbak, ada yang memperhatikan, ada juga yang sambil main dengan temannya.
3. P : Menurut Ibu, bagaimana respon siswa ketika guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok saat pelajaran IPS?
G : Siswa sangat senang Mbak karena jarang sekali mereka bekerja secara kelompok
4. P : Menurut Ibu, bagaimana respon siswa ketika guru menjelaskan peraturan permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?
G : Siswa terlihat memperhatikan dengan serius Mbak
5. P : Menurut Ibu, bagaimana cara siswa menyelesaikan tanya jawab tentang materi IPS pada saat permainan *bingo*?
G : Ya dengan diskusi kelompok masing-masing Mbak
6. P : Menurut Ibu, bagaimana antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran IPS menggunakan permainan *bingo*?
G : Siswa sangat antusias melakukan permainan ini Mbak
7. P : Menurut Ibu, apa kelebihan dari penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?
G : Menurut saya permainan ini sangat menarik perhatian siswa Mbak dan bisa saya gunakan sebagai variasi pembelajaran
8. P : Menurut Ibu, apa kekurangan dari penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?
G : Permainan ini kan masih baru, jadi saya belum terbiasa mengatur

- permainan *bingo* ini dalam pembelajaran. Pengaturan waktu juga diperhatikan Mbak agar permainannya bisa selesai tepat waktu.
9. P : Menurut Ibu, apakah penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam pelajaran IPS membuat pembelajaran lebih efektif?
- G : Iya Mbak, efektif sekali
10. P : Menurut Ibu, bagaimana pengaruh model *active learning* tipe permainan *bingo* terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa?
- G : Pengaruhnya sangat banyak Mbak melalui diskusi dan permainan ini. Siswa bisa bekerja dalam kelompok dan berinteraksi dengan teman lain.

Lembar Wawancara Guru Siklus II

Hari/Tanggal: Senin, 5 Mei 2014

1. P : Menurut Ibu, bagaimana respon siswa dengan pelajaran IPS menggunakan permainan *bingo*?
G : Responnya sangat baik Mbak, karena ada permainannya jadi siswa sangat bersemangat
2. P : Menurut Ibu, bagaimana respon siswa saat guru menjelaskan materi IPS?
G : Siswa terlihat memperhatikan dan mendengarkan dengan serius
3. P : Menurut Ibu, bagaimana respon siswa ketika guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok saat pelajaran IPS?
G : Siswa sangat senang dan sudah kompak dengan kelompoknya
4. P : Menurut Ibu, bagaimana respon siswa ketika guru menjelaskan peraturan permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?
G : Siswa terlihat memperhatikan dan sudah paham semua Mbak karena sudah terbiasa
5. P : Menurut Ibu, bagaimana cara siswa menyelesaikan tanya jawab tentang materi IPS pada saat permainan *bingo*?
G : Siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing Mbak
6. P : Menurut Ibu, bagaimana antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran IPS menggunakan permainan *bingo*?
G : Siswa sangat antusias dengan permainan ini
7. P : Menurut Ibu, apa kelebihan dari penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?
G : Menurut saya permainan ini sangat menarik perhatian siswa
8. P : Menurut Ibu, apa kekurangan dari penerapan model *active learning* tipe permainan *bingo* dalam pelajaran IPS?
G : Pengelolaan kelasnya harus diperhatikan agar tidak mengganggu kelas lain Mbak
9. P : Menurut Ibu, apakah penerapan model *active learning* tipe

- permainan *bingo* dalam pelajaran IPS membuat pembelajaran lebih efektif?
- G : Iya sangat efektif Mbak
10. P : Menurut Ibu, bagaimana pengaruh model *active learning* tipe permainan *bingo* terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa?
- G : Sangat baik Mbak, karena ada kompetisi dengan kelompok lain jadi siswa lebih bersemangat

Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD N Bantul Warung

Kelas/Semester : V/2

Alokasi Waktu : 4x35 menit (2 pertemuan)

A. Standar Kompetensi:

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

B. Kompetensi Dasar:

- 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

C. Indikator:

1. Menjelaskan usaha-usaha persiapan kemerdekaan.
2. Menjelaskan proses perumusan dasar negara.
3. Menyebutkan peran para tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan.
4. Menunjukkan sikap menghargai jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan.

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah melakukan permainan *bingo*, siswa dapat menjelaskan usaha-usaha persiapan kemerdekaan dengan benar.
2. Setelah melakukan permainan *bingo*, siswa dapat menjelaskan proses perumusan dasar negara dengan benar.
3. Setelah melakukan permainan *bingo*, siswa dapat menyebutkan peran para tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan dengan benar.
4. Setelah melakukan permainan *bingo*, siswa dapat menunjukkan sikap menghargai jasa dan peranan tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan dengan benar.

E. Karakter siswa yang diharapkan:

Cinta tanah air, jujur, ketelitian, kerja sama, percaya diri dan keberanian.

F. Materi Pokok Pembelajaran:

Terlampir

G. Metode Pembelajaran:

Permainan *Bingo*

H. Model:

Active Learning

I. Pendekatan:

Student Centered

J. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama

- a. Kegiatan Awal: (10 menit)
 - 1) Guru mengucapkan salam kepada siswa.
 - 2) Guru mengkondisikan siswa untuk belajar dan melakukan absensi.
 - 3) Sebagai apersepsi guru bersama siswa menyanyikan lagu “Hari Merdeka”
 - 4) Mengemukakan tujuan pembelajaran.
- b. Kegiatan Inti: (40 menit)
 - 1) Guru bertanya pada siswa. Kapan Indonesia merdeka?
 - 2) Guru menjelaskan usaha-usaha persiapan kemerdekaan oleh BPUPKI dan PPKI
 - 3) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang usaha-usaha persiapan kemerdekaan oleh BPUPKI dan PPKI
 - 4) Siswa dikondisikan kedalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa.
 - 5) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang peraturan dalam permainan *bingo*.
 - 6) Guru mempersiapkan papan *bingo* dan memberikan lembaran stiker berbeda kepada setiap kelompok.

- 7) Guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa
 - 8) Setiap kelompok berkompetisi mencari jawaban di papan *bingo* yang telah disediakan.
 - 9) Guru bersama siswa membahas hasil pekerjaan siswa dan memberikan nilai kepada kelompok yang bisa menjawab dengan benar.
 - 10) Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami.
 - 11) Guru menjelaskan kembali hal-hal yang belum dipahami oleh siswa.
- c. Kegiatan Akhir: (20 menit)
- 1) Siswa menyimpulkan dengan bimbingan guru bahwa kemerdekaan Indonesia telah dipersiapkan oleh para pejuang secara matang.
 - 2) Guru memberikan penghargaan bagi siswa yang berprestasi.
 - 3) Guru mengucapkan salam penutup.

2. Pertemuan Kedua

- a. Kegiatan Awal: (10 menit)
- 1) Guru memberi salam kepada siswa.
 - 2) Guru mengkondisikan siswa untuk belajar dan melakukan absensi.
 - 3) Sebagai apersepsi guru bersama siswa menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”.
 - 4) Mengemukakan tujuan pembelajaran.
- b. Kegiatan Inti: (40 menit)
- 1) Guru bertanya pada siswa. Siapakah yang memberikan nama Pancasila sebagai dasar negara kita?
 - 2) Guru menjelaskan proses perumusan dasar negara, peranan para tokoh pejuang dalam persiapan kemerdekaan dan cara meneladannya.
 - 3) Siswa memperhatikan penjelasan guru.

- 4) Siswa dikondisikan kedalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa.
 - 5) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang peraturan dalam permainan *Bingo*.
 - 6) Guru mempersiapkan papan *Bingo* dan memberikan lembaran stiker berbeda kepada setiap kelompok.
 - 7) Guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa
 - 8) Setiap kelompok berkompetisi mencari jawaban di papan *Bingo* yang telah disediakan.
 - 9) Guru bersama siswa membahas hasil pekerjaan siswa dan memberikan nilai kepada kelompok yang bisa menjawab dengan benar.
 - 10) Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami.
 - 11) Guru menjelaskan kembali hal-hal yang belum dipahami oleh siswa.
- c. Kegiatan Akhir: (20 menit)
- 1) Siswa menyimpulkan dengan bimbingan guru bahwa kemerdekaan bangsa Indonesia dipersiapkan oleh para pejuang jauh-jauh hari sebelum Indonesia merdeka. Untuk itu, sebagai generasi penerus wajib untuk meneladani jasa dan peranan tokoh dalam persiapan kemerdekaan.
 - 2) Guru memberikan penghargaan bagi siswa yang berprestasi.
 - 3) Guru mengucapkan salam penutup.

K. Media dan Sumber Belajar

1. Media: Papan *Bingo*, stiker, Lagu “Hari Merdeka” dan “Garuda Pancasila”

2. Sumber belajar:

- a. Suranti dan Eko Setiawan Saptiarso. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5: Untuk SD dan MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- b. Endang Susilaningsih dan Linda S Limbong. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5: Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Yogyakarta, 7 April 2014

Mengetahui,
Guru Kelas



Kartini,S.Pd
NIP. 19581226 198101 2 002

Mahasiswa,



Dhiah Kushartanti
NIM 10108244082

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD N Bantul Warung

Kelas/Semester : V/2

Alokasi Waktu : 4x35 menit (2 pertemuan)

A. Standar Kompetensi:

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

B. Kompetensi Dasar:

- 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia

C. Indikator:

1. Menjelaskan peristiwa-peristiwa penting sekitar proklamasi.
2. Menjelaskan proses perumusan teks proklamasi.
3. Menjelaskan peristiwa detik-detik proklamasi kemerdekaan.
4. Menyebutkan peran para tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan.
5. Menunjukkan sikap menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.

D. Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah melakukan permainan *bingo*, siswa dapat menjelaskan peristiwa-peristiwa penting sekitar proklamasi yang meliputi peristiwa pertemuan di Dalat dan peristiwa Rengasdengklok dengan benar.
2. Setelah melakukan permainan *bingo*, siswa dapat menjelaskan proses perumusan teks proklamasi dengan benar.
3. Setelah melakukan permainan *bingo*, siswa dapat menjelaskan peristiwa detik-detik proklamasi dengan benar.
4. Setelah melakukan permainan *bingo*, siswa dapat menyebutkan peran para tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan dengan tepat.
5. Setelah melakukan permainan *bingo*, siswa dapat menunjukkan sikap menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan dengan tepat.

E. Karakter siswa yang diharapkan:

Cinta tanah air, jujur, ketelitian, kerja sama, percaya diri dan keberanian.

F. Materi Pokok Pembelajaran:

Terlampir

G. Metode Pembelajaran:

Permainan *Bingo*

H. Model:

Active Learning

I. Pendekatan:

Student Centered

J. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama

a. Kegiatan Awal: (10 menit)

- 1) Guru mengucapkan salam kepada siswa.
- 2) Guru mengkondisikan siswa untuk belajar dan melakukan absensi.
- 3) Sebagai apersepsi guru bertanya kepada siswa. Siapa saja yang berperan dalam usaha persiapan proklamasi kemerdekaan?
- 4) Mengemukakan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti: (40 menit)

- 1) Guru menjelaskan peristiwa pertemuan di Dalat dan peristiwa Rengasdengklok sebelum proklamasi kemerdekaan.
- 2) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang peristiwa pertemuan di Dalat dan peristiwa Rengasdengklok.
- 3) Siswa dikondisikan kedalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa.
- 4) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang peraturan dalam permainan *bingo*.
- 5) Guru mempersiapkan papan *bingo* dan memberikan lembaran stiker berbeda kepada setiap kelompok.
- 6) Guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa

- 7) Setiap kelompok berkompetisi mencari jawaban di papan *bingo* yang telah disediakan.
- 8) Guru bersama siswa membahas hasil pekerjaan siswa dan memberikan nilai kepada kelompok yang bisa menjawab dengan benar.
- 9) Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami.
- 10) Guru menjelaskan kembali hal-hal yang belum dipahami oleh siswa.

c. Kegiatan Akhir: (20 menit)

- 1) Siswa menyimpulkan dengan bimbingan guru bahwa para pejuang mengatasi perbedaan pendapat dengan cara musyawarah.
- 2) Guru memberikan penghargaan bagi siswa yang berprestasi.
- 3) Guru mengucapkan salam penutup.

2. Pertemuan Kedua

a. Kegiatan Awal: (10 menit)

- 1) Guru memberi salam kepada siswa.
- 2) Guru mengkondisikan siswa untuk belajar dan melakukan absensi.
- 3) Sebagai apersepsi guru bersama siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya”.
- 4) Mengemukakan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti: (50 menit)

- 1) Guru bertanya pada siswa. Siapakah yang merumuskan teks proklamasi kemerdekaan?
- 2) Guru menjelaskan peristiwa perumusan teks proklamasi, peristiwa detik-detik proklamasi, dan peranan para tokoh pejuang dalam proklamasi kemerdekaan.
- 3) Siswa memperhatikan penjelasan guru.

- 4) Siswa dikondisikan kedalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 siswa.
 - 5) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang peraturan dalam permainan *bingo*.
 - 6) Guru mempersiapkan papan *bingo* dan memberikan lembaran stiker berbeda kepada setiap kelompok.
 - 7) Guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa
 - 8) Setiap kelompok berkompetisi mencari jawaban di papan *bingo* yang telah disediakan.
 - 9) Guru bersama siswa membahas hasil pekerjaan siswa dan memberikan nilai kepada kelompok yang bisa menjawab dengan benar.
 - 10) Guru melakukan tanya jawab kepada siswa tentang hal-hal yang belum dipahami.
 - 11) Guru menjelaskan kembali hal-hal yang belum dipahami oleh siswa.
- c. Kegiatan Akhir: (10 menit)
- 1) Siswa menyimpulkan dengan bimbingan guru bahwa kemerdekaan bangsa Indonesia diperoleh karena kerja keras para pejuang. Untuk itu, sebagai generasi penerus wajib untuk meneladani jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.
 - 2) Guru memberikan penghargaan bagi siswa yang berprestasi.
 - 3) Guru mengucapkan salam penutup.

K. Media dan Sumber Belajar

1. Media: Papan *Bingo*, stiker, Lagu “Indonesia Raya”
2. Sumber belajar:
 - a. Suranti dan Eko Setiawan Saptiarso. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5: Untuk SD dan MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

- b. Endang Susilaningsih dan Linda S Limbong. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 5: Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Yogyakarta, 28 April 2014

Mengetahui,
Guru Kelas



Kartini,S.Pd
NIP. 19611113 198201 2 001

Mahasiswi,



Dhiah Kushartanti
NIM 10108244082

Lampiran 10. Skor *Pre Test*, *Post Test I*, dan *Post Test II* Aktivitas Belajar Siswa

Skor *Pre Test* Aktivitas Belajar

No.	Nama	Item Pernyataan																														Σ	Kategori			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			
1.	AA	2	4	3	1	2	2	2	1	4	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	4	1	1	2	4	1	1	2	2	2	61	Rendah	
2.	AIW	2	4	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	1	2	1	2	2	1	2	4	2	1	1	2	2	1	62	Rendah	
3.	AM	3	2	2	1	1	2	2	2	3	1	2	2	3	1	2	4	3	4	2	2	1	3	2	1	4	4	4	2	1	1	3	2	70	Sedang	
4.	CNA	3	3	2	2	2	2	2	2	1	4	2	4	3	4	3	3	4	2	1	2	1	3	2	1	1	4	4	4	1	1	1	2	1	69	Sedang
5.	CP	2	4	4	1	2	3	4	2	4	1	1	2	1	1	2	4	4	2	1	2	1	2	2	1	2	4	3	1	1	1	1	2	68	Sedang	
6.	DD	2	4	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	4	2	1	1	2	1	2	2	2	4	4	1	1	2	1	2	58	Rendah	
7.	DPR	2	3	2	1	2	2	2	1	4	2	4	3	4	3	3	4	2	1	2	1	1	4	2	1	1	4	4	4	1	1	2	1	2	72	Sedang
8.	FAA	2	3	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	4	2	4	3	3	3	2	1	2	2	2	2	4	3	1	2	2	2	2	71	Sedang	
9.	HYP	2	4	2	4	2	1	2	2	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	4	2	1	1	2	2	1	1	70	Sedang	
10.	IAS	2	2	3	3	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	2	1	1	4	1	1	2	2	1	60	Rendah
11.	KAZ	2	2	2	1	2	2	2	1	3	1	1	1		1	2	3	3	2	1	1	1	2	2	1	1	4	4	1	1	1	2	1	52	Rendah	
12.	MDH	2	1	2	3	2	1	2	1	3	2	1	2	2	1	2	4	2	2	1	2	1	2	1	1	3	2	2	1	2	2	1	1	57	Rendah	
13.	MJY	2	1	1	2	3	2	1	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	3	2	2	3	1	2	2	2	2	1	2	1	61	Rendah	
14.	MND	2	4	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	2	1	1	3	2	2	3	1	1	2	2	2	2	3	4	1	1	1	2	2	63	Rendah	
15.	NHP	2	4	4	4	2	2	2	2	4	1	2	1	2	3	1	4	4	2	4	1	2	2	2	1	1	2	4	1	1	1	2	1	68	Sedang	
16.	NKP	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	4	3	1	2	2	2	2	2	4	4	1	1	2	2	2	1	76	Sedang	
17.	PME	3	3	2	2	2	4	3	4	4	3	3	1	1	1	2	4	4	4	1	1	2	3	4	2	2	4	3	2	2	1	2	2	77	Sedang	
18.	PR	3	4	3	3	2	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	3	74	Sedang	
19.	RF	2	2	2	2	3	2	2	4	4	1	2	2	4	1	2	4	4	4	1	1	1	2	4	2	2	2	4	1	1	1	2	2	69	Sedang	
20.	RJD	2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	3	4	4	4	2	1	1	2	2	1	4	4	4	1	1	1	2	2	70	Sedang	
21.	RKY	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	1	1	2	3	2	1	2	2	1	3	2	2	2	3	4	1	1	1	2	1	60	Rendah	
22.	VDL	2	4	3	2	1	2	2	1	2	1	1	4	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	4	4	1	1	1	2	2	61	Rendah		
23.	WRA	2	1	3	2	2	1	3	2	1	2	2	1	2	2	3	2	3	1	2	1	2	2	2	1	3	2	4	2	1	2	2	1	59	Rendah	
24.	YW	2	4	4	4	3	2	4	4	4	2	1	1	1	1	2	4	4	2	4	1	1	4	4	4	1	1	1	2	2	2	2	79	Sedang		
25.	ZEN	2	4	4	4	1	2	4	4	2	1	2	1	1	1	2	4	4	2	2	1	1	2	2	4	4	1	1	1	2	1	2	68	Sedang		

Skor Post Test I Siklus I Aktivitas Belajar Siswa

No.	Nama	Item Pernyataan																															Σ	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
1.	AA	4	2	3	3	2	4	3	3	2	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	2	3	2	4	3	2	2	4	1	3	3	2	3	87	Sedang
2.	AIW	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	4	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	85	Sedang
3.	AM	2	3	3	2	2	2	1	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	97	Tinggi
4.	CNA	3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	1	3	3	4	1	4	3	2	4	4	4	2	2	4	3	2	3	4	4	4	3	90	Sedang
5.	CP	2	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	2	4	4	3	3	2	4	4	4	4	3	4	3	3	107	Tinggi
6.	DDJ	2	2	4	1	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	2	3	3	4	2	2	3	3	3	4	3	2	2	81	Sedang
7.	DPR	2	2	3	4	3	1	3	1	2	3	2	4	4	4	4	2	2	4	2	4	3	4	4	2	2	4	3	4	4	4	3	4	97	Tinggi
8.	FAA	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	97	Tinggi
9.	HYP	4	4	2	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	3	93	Sedang
10.	IAS	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	1	3	2	4	3	85	Sedang
11.	KAZ	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	2	2	3	3	4	2	3	3	3	3	89	Sedang	
12.	MDH	2	2	3	4	3	1	3	1	4	3	2	3	2	2	2	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	76	Sedang
13.	MJY	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	4	3	2	2	2	3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	88	Sedang
14.	MND	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	75	Sedang
15.	NHP	4	3	4	1	3	2	3	2	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	103	Tinggi
16.	NKP	2	2	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4	3	101	Tinggi
17.	PME	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	115	Tinggi	
18.	PR	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	4	2	4	4	3	2	2	2	3	4	3	2	3	3	87	Sedang	
19.	RF	2	2	2	3	3	2	4	4	3	3	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	109	Tinggi	
20.	RJD	4	1	4	1	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	1	4	1	1	4	1	3	3	3	4	3	4	1	2	3	1	3	3	91	Sedang
21.	RKY	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	87	Sedang	
22.	VDL	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	3	2	3	75	Sedang
23.	WRA	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	4	3	2	2	2	3	2	3	69	Sedang
24.	YW	2	4	4	1	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	113	Tinggi
25.	ZEN	3	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	2	3	2	4	2	4	3	2	4	4	1	4	4	4	3	3	103	Tinggi

Skor Post Test II Siklus II Aktivitas Belajar Siswa

No.	Nama	Item Pernyataan																															Σ	Kategori		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			
1.	AA	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	112	Tinggi		
2.	AIW	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	114	Tinggi		
3.	AM	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	109	Tinggi	
4.	CNA	3	4	4	2	2	2	2	4	3	4	3	4	4	3	4	2	1	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	102	Tinggi
5.	CP	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	114	Tinggi		
6.	DDJ	2	3	4	3	3	2	2	2	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	107	Tinggi	
7.	DPR	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	109	Tinggi	
8.	FAA	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	107	Tinggi	
9.	HYP	4	3	4	4	3	3	3	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	3	4	4	106	Tinggi	
10.	IAS	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	110	Tinggi		
11.	KAZ	4	3	2	4	3	4	2	4	3	4	2	2	4	3	4	3	3	3	3	4	2	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	102	Tinggi	
12.	MDH	3	3	4	4	4	3	3	1	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	111	Tinggi
13.	MJY	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	107	Tinggi		
14.	MND	3	4	3	3	4	2	2	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	112	Tinggi	
15.	NHP	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	110	Tinggi	
16.	NKP	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	111	Tinggi	
17.	PME	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	120	Tinggi	
18.	PR	3	3	4	1	3	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	1	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	100	Tinggi		
19.	RF	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	116	Tinggi	
20.	RJD	4	4	4	3	4	4	4	4	3	1	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	1	4	4	3	3	4	4	4	104	Tinggi	
21.	RKY	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	108	Tinggi	
22.	VDL	4	3	2	4	4	2	3	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	113	Tinggi	
23.	WRA	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	104	Tinggi		
24.	YW	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120	Tinggi		
25.	ZEN	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	113	Tinggi		

Lampiran 11. Foto Kegiatan

Siklus I



Gambar 4. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi IPS



Gambar 6. Siswa mencatat materi IPS



Siswa membaca materi IPS



Kelompok mendapat bendera dan stiker untuk permainan *bingo*



Kelompok berlomba dalam permainan
bingo



Siswa menempelkan stiker di papan *bingo*



Diskusi kelompok



Siswa yang aktif mendapat *reward*

Siklus II



Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi IPS



Siswa mencatat materi IPS



Siswa membaca materi IPS



Kelompok mendapat bendera dan stiker untuk permainan *bingo*



Kelompok berlomba dalam permainan *bingo*



Siswa menempelkan stiker di papan *bingo*



Diskusi kelompok



Siswa yang aktif mendapat *reward*



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3154 /UN34.11/PL/2014

17 April 2014

Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal

Hal : Permohonan izin Penelitian

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan

Setda Provinsi DIY

Kepatihan Danurejan

Yogyakarta

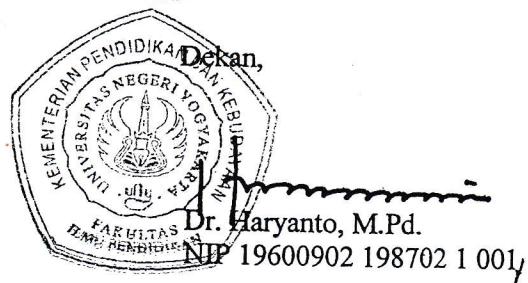
Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh JurusanPendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Dhiah Kushartanti
NIM : 10108244082
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Kedung Bule, Trimurti, Srandonan, Bantul, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N Bantul Warung
Subyek : Siswa Kelas V
Obyek : Aktivitas Belajar
Waktu : April-Juni 2014
Judul : Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS Melalui Model Active Learning Tipe Permainan Bingo Siswa Kelas V A SD N Bantul Warung

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan Yth:

1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)

YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/V/533/4/2014

Membaca Surat : DEKAN FAKULTAS ILMU
PENDIDIKAN Nomor : 3154/UN.34.11/PL/2014

Tanggal : 17 APRIL 2014 Perihal : IJIN PENELITIAN/RISET

- Mengingat :
- Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 - Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 - Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 - Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DILAKUKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : DHIAH KUSHARTANTI NIP/NIM : 10108244082

Alamat : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PPSD, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Judul : UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR IPS MELALUI MODEL ACTIVE LEARNING TIPE PERMAINAN BINGO SISWA KELAS VA SD N BANTUL WARUNG

Lokasi : DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY

Waktu : 22 APRIL 2014 s/d 22 JULI 2014

Dengan Ketentuan

- Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
- Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuh cap institusi;
- Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
- Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
- Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 22 APRIL 2014

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan



Tembusan :

- GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
- BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
- DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
- DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
- YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 1459 / S1 / 2014

Menunjuk Surat

Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/Reg/V/533/4/2014
Tanggal : 22 April 2014 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat

- a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Dilizinkan kepada

Nama	: DHIAH KUSHARTANTI
P. T / Alamat	: Fak. Ilmu Pendidikan , PPSPD, UNY ,
NIP/NIM/No. KTP	: 10108244082
Tema/Judul	: UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR IPS MELALUI MODEL ACTIVE LEARNING TIPE PERMAINAN BINGO SISWA KELAS VA SD N BANTUL WARUNG
Kegiatan	
Lokasi	: SD N BANTUL WARUNG
Waktu	: 22 April sd 22 Juli 2014

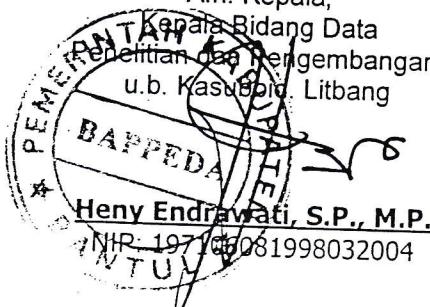
Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundungan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul
Pada tanggal : 22 April 2014

A.n. Kepala,

Kepala Bidang Data
Penelitian dan Pengembangan,
u.b. Kasubbid. Litbang



Henry Endrawati, S.P., M.P.

NIP. 1971081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

- 1 Bupati Bantul (sebagai laporan)
- 2 Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
- 3 Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
- 4 Ka. Dinkdas Kab. Bantul
- 5 Ka. UPT Pendidikan Kec Bantul
- 6 Ka SD N BANTUL WARUNG
- 7 Yang Bersangkutan (Mahasiswa)



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
SD BANTUL WARUNG

Alamat : Jl Ahmad Yani No 1 Bantul Warung 55712 Telp. 0274 – 367829
Email : sdbantulwarung@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 03 /SD.BW/VI/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: SAJADI, S.Pd
NIP	: 19650710 198604 1 001
Pangkat/Gol.	: Pembina, IV/a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Nama Sekolah	: SD Bantul Warung

Menerangkan bahwa mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini telah mengadakan Penelitian/Observasi di SD Bantul Warung mulai tanggal 22 April s/d 22 Juli 2014.

Adapun nama mahasiswa yang dimaksud adalah sebagai berikut :

Nama	: DHIAH KUSHARTANTI
NIM	: 10108244082
Jurusan/Prodi	: PPSD / PGSD
Fakultas	: Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Tingkat/Semester	: / VIII
Tahun Akademik	: 2013/2014
Judul Penelitian	: Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS Melalui Model <i>Active Learning</i> Tipe Permainan <i>Bingo</i> Siswa Kelas V A SD Bantul Warung

Demikian surat keterangan ini dibuat. Semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

